

Judul: Diagram Use Case untuk Sewa Gaun

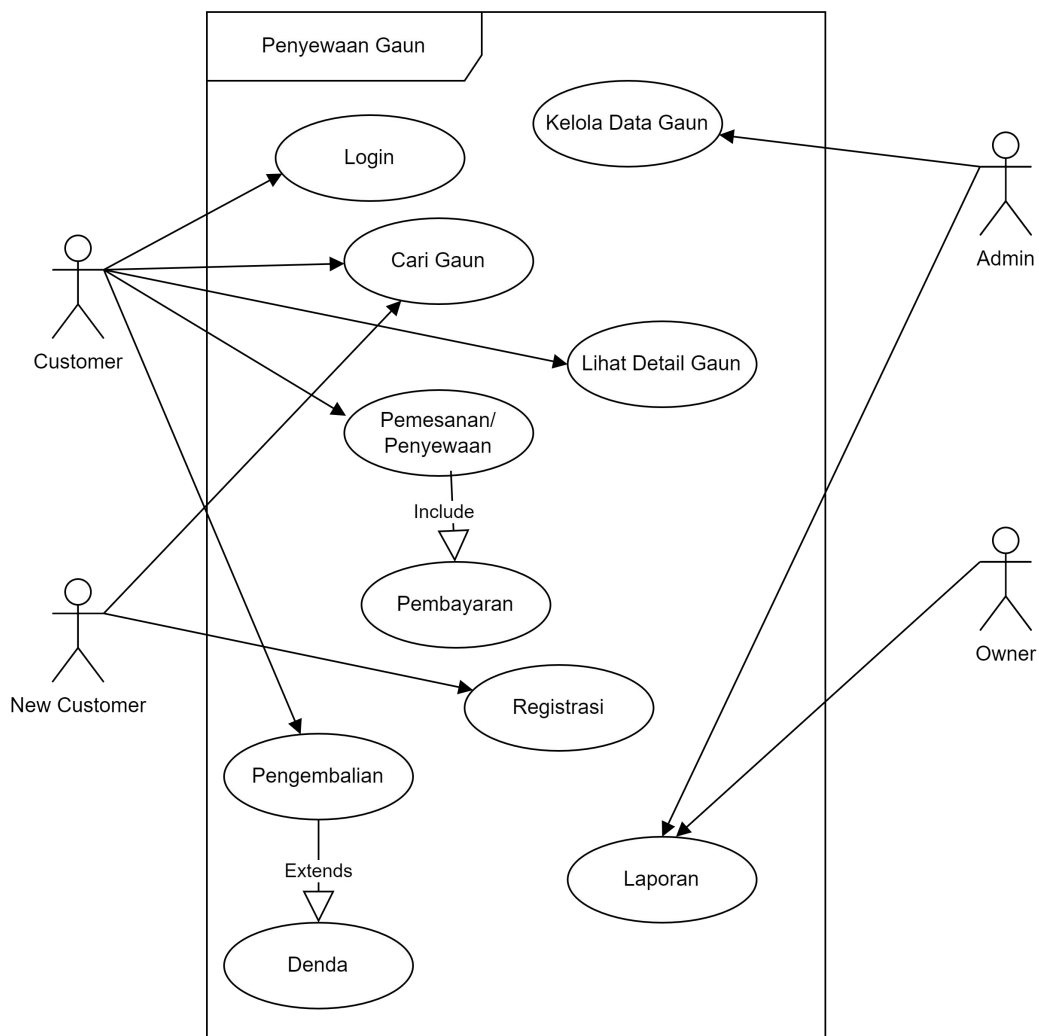
Nama & NIM: Annisa Dwi Sofiani {202369040035}

Kelas: 4B {Teknik Informatika}

1. Deskripsi Singkat Sistem

Sistem ini dirancang untuk memfasilitasi proses penyewaan gaun antara pemilik usaha, admin, dan pelanggan (baik pelanggan baru maupun pelanggan yang sudah terdaftar). Di dalam sistem ini, pelanggan untuk mencari gaun, melihat detail gaun, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran, dan pengembalian gaun. Namun, untuk pelanggan baru hanya dapat melihat gaun dan harus registrasi terlebih dahulu. Admin perannya untuk mengelola data gaun dan menghasilkan laporan, sistem juga menangani proses pengembalian gaun dan denda jika diperlukan. Dan untuk pemilik usaha, hanya menerima laporan terkait usaha yang dimilikinya.

2. Diagram Use Case UML



3. Penjelasan Diagram

- **Aktor dalam sistem :**

- ✧ **New Customer** (*Aktor yang baru pertama kali menggunakan sistem sewa gaun dan perlu registrasi*)
- ✧ **Customer** (*Aktor yang sudah menjadi pelanggan terdaftar di sistem dan sudah login, dapat melakukan pencarian, melihat detail, pemesanan/penyewaan, melakukan pembayaran, dan pengembalian gaun*)
- ✧ **Admin** (*Aktor yang bertanggung jawab penuh atas pengelolaan data gaun, data pelanggan, data penyewaan, serta membuat laporan untuk owner/pemilik. Aktor ini juga dapat mengedit, menghapus, menambahkan, dan mencari data barang atau customer.*)
- ✧ **Owner/Pemilik** (*Aktor ini dapat melihat laporan-laporan yang diperlukan untuk memudahkan admin dalam mengelola data barang sewa.*)

- **Use Case dan Relasinya:**

- ✧ **Kelola Data Gaun** (*Menambah, mengedit, menghapus, dan mencari informasi gaun, termasuk detail dan ketersediaan gaun*)).
- ✧ **Login** (*Proses autentikasi untuk mengakses sistem, dan khusus untuk yang sudah registrasi*).
- ✧ **Cari Gaun** (*Customer hanya bisa melihat-lihat gaun berdasarkan model, dan warna*).
- ✧ **Lihat Detail Gaun** (*Menampilkan informasi lengkap tentang gaun, seperti ketersediaan gaun, deskripsi gaun, ukuran yang tersedia, dan harga sewa*).
- ✧ **Pemesanan/Penyewaan** (*Memungkinkan penyewa memesan gaun untuk periode tertentu*).
- ✧ **Pembayaran** (*Memfasilitasi proses pembayaran sewa*).
- ✧ **Registrasi** (*Calon penyewa mendaftarkan diri ke sistem*).
- ✧ **Pengembalian Gaun** (*Mencatat pengembalian gaun dan memeriksa kondisi nya*).
- ✧ **Denda** (*Pemberian denda kepada penyewa atas keterlambatan pengembalian atau kerusakan gaun*).
- ✧ **Laporan** (*Menghasilkan laporan terkait data penyewaan, pendapatan, inventaris gaun, dan lain-lain*).

- **Penjelasan Include/Extend (jika ada):**

- ✧ **Include** (*Dalam diagram, “Pemesanan/Penyewaan” include “Pembayaran”. Setiap ada pemesanan gaun, harus ada proses pembayaran yang terjadi*).
- ✧ **Extend** (*Dalam diagram, “Pengembalian” extend “Denda”. Yang berarti, tidak setiap pengembalian gaun akan melibatkan proses denda. Denda hanya akan dikenakan jika ada keterlambatan pengembalian atau kerusakan pada gaun*).

4. Kesimpulan

Diagram Use Case ini menggambarkan interaksi utama antara aktor (New Customer, customer, Admin, Owner) dan sistem dalam proses penyewaan gaun. Sistem memungkinkan customer untuk mencari, memesan, dan membayar sewa gaun secara online. Admin bertanggung jawab untuk mengelola data gaun dan menghasilkan laporan untuk owner. Include fungsinya untuk memastikan pembayaran selalu menjadi bagian dari proses pemesanan, dan extend menunjukkan bahwa denda hanya berlaku untuk keterlambatan/kerusakan. Diagram ini hanya memberikan gambaran dasar dari fungsi-fungsi yang di perlukan dalam sistem informasi penyewaan gaun.