**DPPL-xx**

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<Nama Perangkat Lunak>

untuk:

<Nama User>

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 3   
Friska Alfanda (1301180112)

Vianka Tetiana (1301184136)

Ni Luh Putu Mawar Silveria (1301184204)

Sarah Rahmawati (1301184271)

Gisela Yunanda (1301184462)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Prodi S1- Informatika**  **Universitas Telkom** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *DPPL-xx <xx:no grp>* | | *<#>/<jml #* |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: <isi tanggal>* |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

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

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

Daftar Isi

[**1. Pendahuluan**](#_gjdgxs) **5**

[Tujuan Penulisan Dokumen](#_30j0zll) 6

[Lingkup Masalah](#_1fob9te) 6

[Definisi dan Istilah](#_3znysh7) 6

[Referensi](#_tyjcwt) 6

[Sistematika Pembahasan](#_3dy6vkm) 6

[**Deskripsi Perancangan Global**](#_1t3h5sf) **6**

[Rancangan Lingkungan Implementasi](#_4d34og8) 7

[Deskripsi Arsitektural](#_2s8eyo1) 7

[Deskripsi Komponen](#_17dp8vu) 7

[**Perancangan Rinci**](#_26in1rg) **8**

[Realisasi Use Case](#_lnxbz9) 8

[Use Case <nama use case 1>](#_35nkun2) 8

[Identifikasi Kelas](#_1ksv4uv) 8

[Sequence Diagram](#_44sinio) 8

[Diagram Kelas](#_2jxsxqh) 8

[Perancangan Detil Kelas](#_1y810tw) 8

[Kelas <nama kelas>](#_4i7ojhp) 8

[Kelas <nama kelas>](#_2xcytpi) 9

[Diagram Kelas Keseluruhan](#_1ci93xb) 9

[Algoritma/Query](#_3whwml4) 9

[Diagram Statechart](#_2bn6wsx) 9

[Perancangan Antarmuka](#_qsh70q) 9

[Perancangan Representasi Persistensi Kelas](#_3as4poj) 10

[**Matriks Kerunutan**](#_1pxezwc) **10**

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan utama pembuatan dokumen ini yaitu sebagai bantuan sistem perangkat lunak E-Commerce Kosmetik dan Skincare Beautyneeds. Selain itu, dokumen ini juga dibuat untuk menyelesaikan salah satu tugas besar dari mata kuliah Aplikasi Perancangan Perangkat Lunak (APPL).

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini merupakan dokumen yang bertujuan untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pembuatan perangkat lunak E-Commerce Kosmetik dan Skincare Beautyneeds. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan pembuatan dan pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Bagi pengembang, dokumen ini merupakan acuan teknis dari pengembangan perangkat lunak yang memberikan penjelasan mengenai *software* berbasis web yang akan dibangun, adapun penjelasan tersebut dapat berupa gambaran umum maupun detail.

*.*

## Lingkup Masalah

Perangkat lunak E-Commerce “Kosmetik dan Skincare Beautyneeds” yang akan dikembangkan dalam DPPL ini membahas tentang transaksi dengan cakupan admin-member-manajer keuangan di Kosmetik dan Skincare Beautyneeds yang mampu membantu masalah data pengelolaan, perencanaan, dan pelaporan transaksi, terhadap stok maupun keuangan, serta mempermudah pendataan transaksi produk kosmetik dan skincare.

Penelitian kami memiliki ruag lingkup:

1. Informasi produk dan pemesanan berbasis web

Konsumen dapat melihat detail informasi mengenai produk kecantikan, baik produk *make up* maupun *skincare*. Hal ini mempermudah konsumen untuk mengetahui spesifikasi dari produk terkait secara transparan.

1. Sistem manajemen data

Sistem manajemen data disimpan pada database melalui operasi *insert, update, delete* dan *view data* yang ditampilkan melalui *website*.

1. Sistem pembayaran berbasis *web*

Sistem dirancang dengan fasilitas pembayaran secara *transfer bank, m-banking* dan dengan aplikasi kredit *online*.

1. Security

Kami tidak membahas keamanan jaringan dalam aplikasi *e-commerce* yang kami kembangkan.*.*

## Definisi dan Istilah

|  |  |
| --- | --- |
| Keyword/Phrase | Definisi |
| Website | Layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet, menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet. |
| Username | Identitas yang harus diisi saat ingin log in. Biasanya setiap individu mempunyai username yang berbeda-beda untuk masuk ke sistem |
| E-COM KSB | Perangkat lunak penjualan website online yang berupa kosmetik dan skincare. |
| Kosmetik dan *Skincare* | Kosmetik adalah zat perawatan yang digunakan untuk meningkatkan penampilan, begitu juga dengan Skincare sebagai perawatan wajah, kulit, dan lain sebagainya. |
| *PHP* | ***Hypertext Preprocessor*** adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis |
| *Codeigneter* | CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. |
| *Database* | Tempat untuk menyimpan data yang sudah diinputkan. Biasanya digunakan untuk mengumpulkan data pembeli dsb. |
| *Password* | Identitas yang digunakan untuk pengamanan antar user ke sistem. Ini biasanya berbeda dari setiap user yang ada |
| Daring / *online* | Segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi dan *internet*. |

## Referensi

Dalam pembuatan DPPL ini terdapat sumber lain yang digunakan sebagai referensi dokumen tersebut antara lain :

1. Korea Selatan, Pencetus Mulanya Era *Skin care* dan *Makeup* (<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160321092529-277-118688/korea-selatan-pencetus-munculnya-era-skin-care-make-up>

## Sistematika Pembahasan

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

* Bab 1 Pendahuluan, yang berisi tentang tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, definisi dan istilah, referensi yang dipakai, serta sistematika pembahasan.
* Bab 2 Deskripsi Perancangan Global, berisi Deskripsi Arsitektural, dan Deskripsi Komponen.
* Bab 3 Perancangan Rinci, berisi realisasi usecase, perancangan detil kelas, Diagram kelas keseluruhan, algoritma/querry, Perancangan antarmuka, perancangan representasi persistensi kelas.
* Bab 4 berisi Matriks Kerunutan

# Deskripsi Perancangan Global

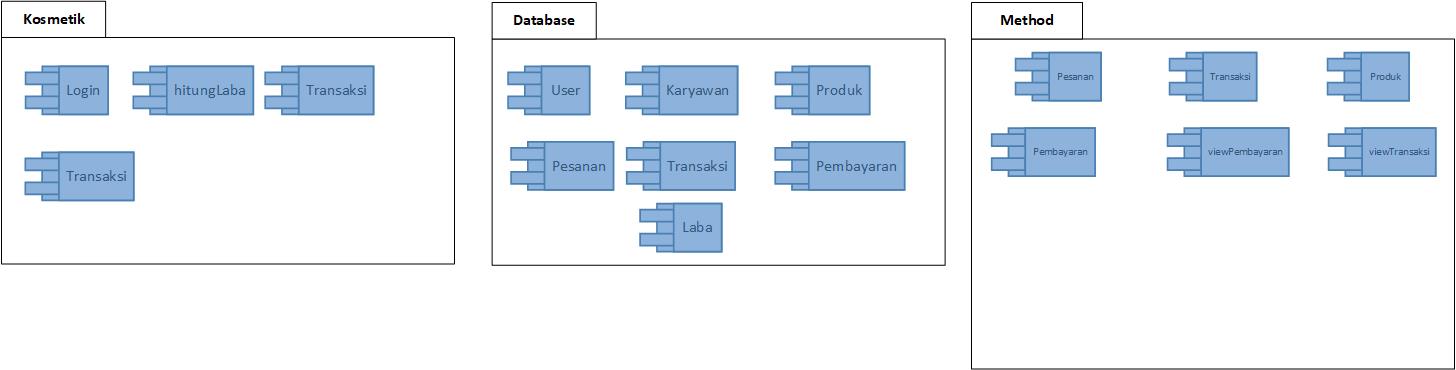
## Rancangan Lingkungan Implementasi

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

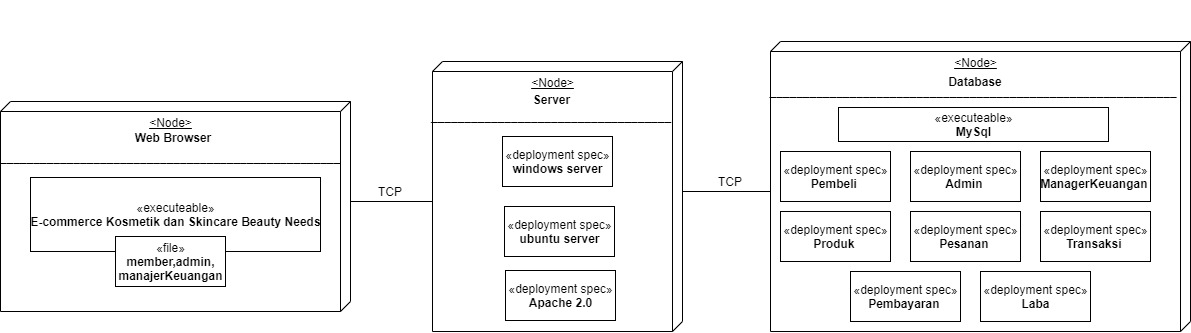
## Deskripsi Arsitektural

Gambaran/visualisasi arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak E-Commerse “Kosmetik dan Skincare Beautyneeds” untuk mempermudah [engembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini akan dijelaskan dengan *component diagram*  dan *deployment diagram*

### Component Diagram



### Deployment Diagram



## Deskripsi Komponen

Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

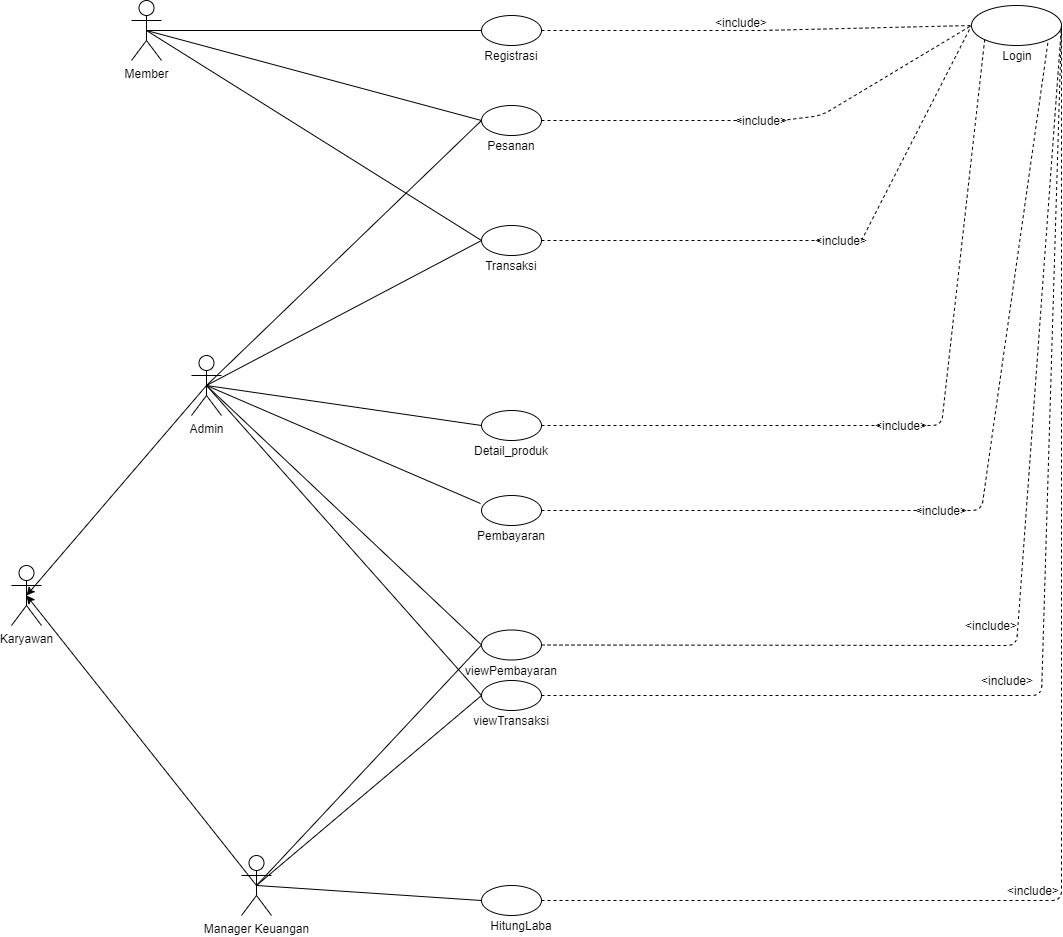
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Komponen** | **Keterangan** |
| 1. | Kosmetik | Perangkat Lunak yang akan dibangun |
| 2. | Login | Menu untuk masuk kedalam system sehingga actor dapat mengakses menu lainnya. |
| 3. | Transaksi | Menu yang digunakan pembeli untuk melakukan transaksi pembelian Kosmetik dan Skincare Beautyneeds |
| 4. | Register | Menu yang digunakan pembeli untuk mendaftarkan diri dengan kelengkapan data unik. Sehingga pembeli dapat login dam melakukan transaksi |
| 5. | hitungLaba | Menghitung laba yang diterima dari pembayaran Pembeli |
| 7. | Pembeli | Bagian dari komponen actor yang berperan dalam proses transaksi pembelian |
| 8. | Admin | Bagian dari komponen actor yang berperan untuk mengatur pemasukkan produk,data transaksi, dan jura pemeliharaan akun pembeli |
| 9. | Manajer keuangan | Bagian dari komponen actor yang berperan untuk mengatur laba dari penjualan hasil produk |
| 10. | Pesanan | Admin dapat mengubah detail data pesanan pembeli yang ada dalam database, menghapus data pesanan dari database apabila diperlukan |
| 11 | Transaksi | Admin dapat menghapus data Transaksi dan mengubah detail Transaksi apabila diperlukan |
| 12. | Pembayaran | Admin dapat menghapus data pembayaran dan mengubah detail pembayaran, yang sudah diinput maupun belum oleh pembeli, apabila diperlukan |
| 13. | Produk | Admin dapat mengupload produk ke database, menghapus produk dari database, mengubah detail produk yang ada dalam database |
| 19. | View Pembayaran | Fungsi untuk melihat semua pembayaran yang sudah dilakukan oleh pembeli |
| 20. | View Data Transaksi | Fungsi untuk melihat semua transaksi yang sudah dilakukan oleh pembeli . |

# Perancangan Rinci

## Realisasi Use Case

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama UseCase | Deskripsi UseCase | Requirement Terkait |
| 1. | Registrasi Pembeli | Pembeli melakukan registrasi didalam website untuk membuat akun | Pembeli |
| 2. | Transaksi Pembeli | Pembeli melakukan transaksi, proses transaksi termasuk proses upload transaksi, delete transaksi, edit transaksi dan pembayaran | Pembeli |
| 3. | Pesanan Pembeli | Pembeli melakukan pesanan, proses memesan termasuk proses upload pesanan, delete pesanan, edit pesanan dan pembayaran | Pembeli |
| 4. | Produk Admin | Admin dapat mengupload produk ke database, menghapus produk dari database, mengubah detail produk yang ada dalam database | Admin |
| 5. | Transaksi Admin | Admin dapat menghapus data transaksi dari database, mengubah detail data transaksi yang ada dalam database apabila diperlukan | Admin |
| 6. | Pesanan Admin | Admin dapat mengubah detail data pesanan pembeli yang ada dalam database, menghapus data pesanan dari database apabila diperlukan | Admin |
| 7. | Pembayaran Admin | Admin dapat menghapus data pembayaran dan mengubah detail pembayaran, yang sudah diinput maupun belum oleh pembeli, apabila diperlukan | Admin |
| 8. | View Pembayaran | Admin dapat melihat semua detail transaksi yang sudah dilakukan pembeli | Admin dan Manajer Keuangan |
| 9. | View Pembayaran | Admin dapat melihat semua detail pembayaran yang sudah dilakukan pembeli | Admin dan Manajer Keuangan |
| 10. | Login Pembeli | Sistem mengidentifikasi dan mengauthentifikasi pembeli yang masuk untuk memberikan otoritas kepada Pembeli di dalam sistem | Pembeli |
| 11. | Login Admin | Sistem mengidentifikasi dan mengauthentifikasi admin yang masuk untuk memberikan otoritas kepada admin di dalam sistem | Admin |
| 12. | Login Manajer Keuangan | Sistem mengidentifikasi dan mengauthentifikasi manajer keuangan yang masuk untuk memberikan otoritas kepada manajer keuangan di dalam sistem | Manajer Keuangan |

Adapun visualisasi dari use case diagram sistem e-commerce kosmetik dan skincare beautyneedds secara keseluruhan :



### Use Case View Pembayaran

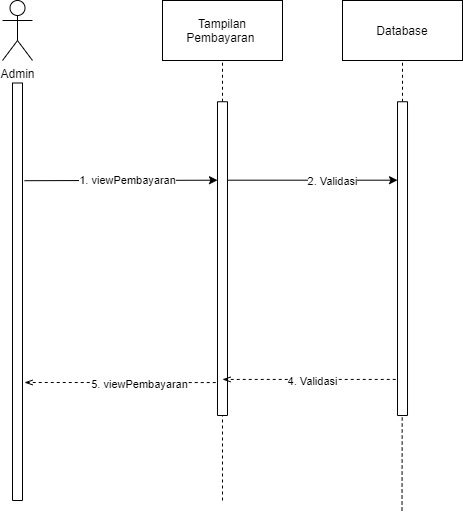
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | View Pembayaran | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh admin dan manajer keuangan untuk melihat detail data pembayaran pembeli | |
| Pre-Kondisi | Admin dan manajer keuangan mendapati pesanan yang sudah dibayar pembeli | |
| Post-Kondisi | Admin dan manajer keuangan telah melihat rincian pembayaran dan konfirmasi pengemasan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1.Memberi pemberitahuan bahwa pesanan user sudah dibayar(rincian tanggal pembayaran dan jam) |
| 2.Membuka rincian pembayaran user |  |
|  | 3.Form konfirmasi untuk pengemasan |
|  | 4.Konfirmasi bahwa akan dilakukan pengemasan barang. |  |
|  |  | 5. Memasukkan data pembayaran tersebut ke dalam database pembayaran |

.

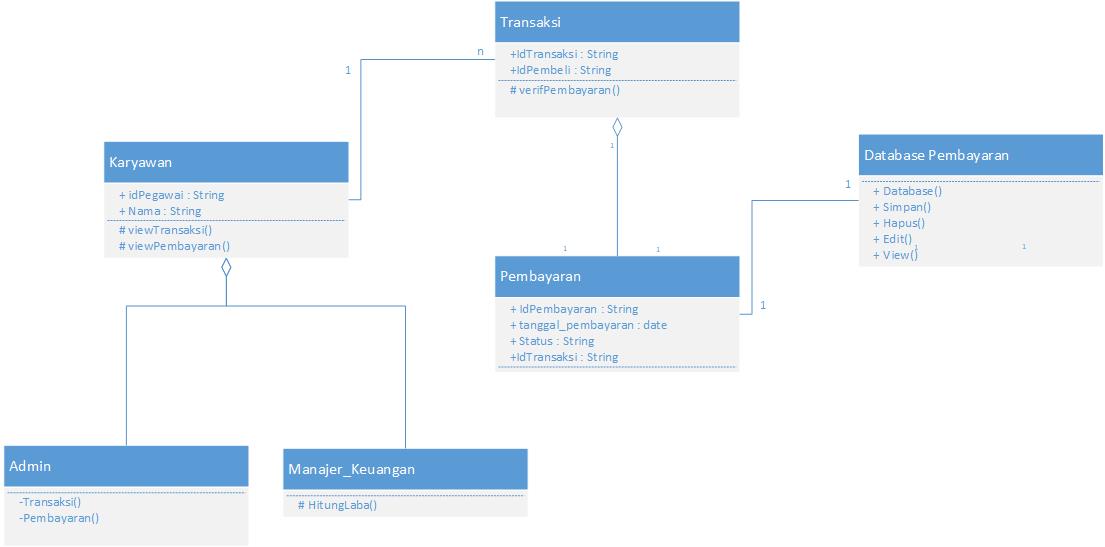
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Admin dan Manajer Keuangan | Boundary |
| 2 | Database | Interface |
| 3 | Pembayaran | Boundary |
| 4. | Transaksi | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



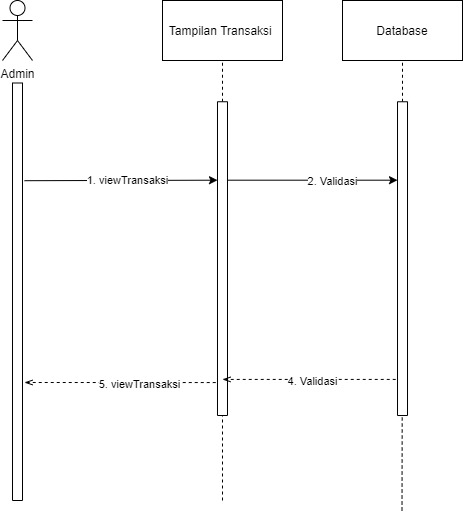
### Use Case View Transaksi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | View Transaksi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh admin dan manajer keuangan untuk melihat detail data transaksi pembeli | |
| Pre-Kondisi | Admin dan manajer keuangan mendapati pesanan yang sudah di check out oleh pembeli | |
| Post-Kondisi | Admin dan manajer keuangan telah melihat rincian seluruh transaksi pembeli | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1.Memberi pemberitahuan bahwa pesanan user sudah dibayar(rincian tanggal pembayaran dan jam) |
| 2.Membuka rincian pembayaran user |  |
|  | 3.Form konfirmasi untuk pengemasan |
|  | 4.Konfirmasi bahwa akan dilakukan pengemasan barang. |  |
|  |  | 5. Memasukkan data pembayaran tersebut ke dalam database pembayaran |

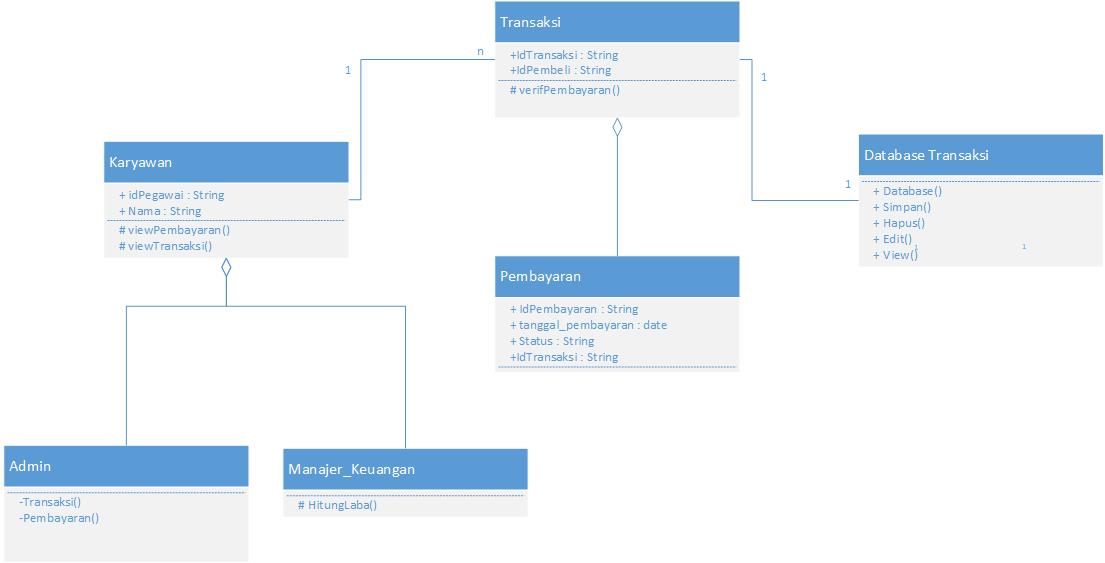
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Admin dan Manajer Keuangan | Boundary |
| 2 | Database | Interface |
| 3 | Transaksi | Boundary |
| 4. | Pembayaran | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



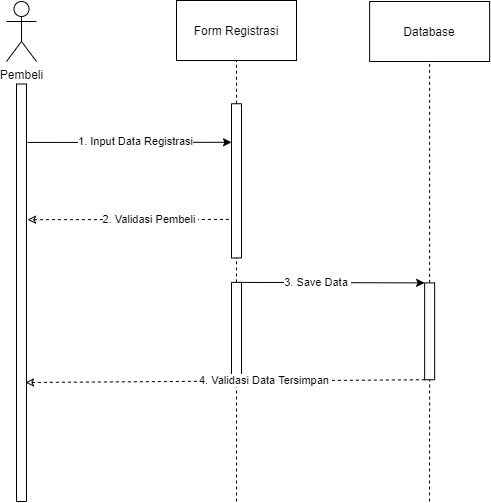
### Use Case Registrasi Pembeli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Registrasi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk mendaftarkan diri di sistem kosmetik dan *skincare beauty needs* | |
| Pre-Kondisi | Pembeli belum terdaftar di dalam sistem kosmetik dan *skincare beauty needs* | |
| Post-Kondisi | Pembeli sudah melakukan pendaftaran, memiliki akun, dan terdaftar di database | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka Halaman Registrasi |  |
|  | 2. Menampilkan tampilan dari halaman registrasi |
| 3. Melengkapi data diri, lau klik submit |  |
|  |  | 4. Melakukan validasi data |
|  |  | 5. Mengarahkan Aktor ke halaman utama |

#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Pembeli | Boundary |
| 2 | Database | Interface |
| 3 | Registrasi | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



### Use Case Pesanan Pembeli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Pesanan Pembeli | |
| Deskripsi | Fungsi melakukan proses input\_pesanan, edit\_pesanan, dan delete\_pesanan yang dilakukan oleh pembeli. | |
| Pre-Kondisi | Jika ingin melakukan pemesanan, pembeli harus melakukan input\_pesanan dan edit\_pesanan terlebih dahulu sehingga tidak terjadi kesalahan dalam proses pembelian. Jika pembeli ingin menghapus pesanan juga harus melakukan delete\_pesanan terlebih dahulu. Data pesanan belum tersimpan di dalam database pesanan. | |
| Post-Kondisi | Pembeli sudah bisa menginput pesanan, edit\_pesanan, dan delete\_pesanan (jika diinginkan). Data pesanan sudah tersimpan atau terhapus (jika delete\_pesanan) dari database pesanan. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
|  | 1.System menampilkan tampilan web produk – produk yang dijual beserta nama, harga, dan tombol bertuliskan “Add To Bag”. Dan disebelah kanan atas, system menampilkan icon shopping bag yang merupakan data produk yang dipesan pembeli. |
| 2.Jika pembeli ingin membeli produk maka klik tombol “Add To Bag” dan lanjut ke Langkah 4.  3.Jika pembeli ingin menghapus atau mengedit pesanan maka klik icon shopping bag dan lanjut ke Langkah 5. |  |
|  | 4.Jika pembeli menginput pesanan, System menampilkan pemberitahuan “Added To Shopping Bag” yang berarti produk berhasil disimpan dalam database pesanan.  5.Jika pembeli klik icon shopping bag maka system menampilkan data produk yang telah diinput pembeli beserta dengan tombol edit dan delete pada setiap produk. |
|  | 5.jika ingin mengedit pesanan maka pembeli klik tombol edit dan lanjut ke Langkah 8.  6.jika ingin menghapus pesanan maka pembeli klik tombol delete dan lanjut ke Langkah 7. |  |
|  |  | 7.system menampilkan pemberitahuan “Successfully deleted”. Lalu lanjut ke Langkah 11.  8.system menampilkan form berdasarkan spesifikasi produk yang bisa di edit (jumlah produk, warna produk, jenis produk). |
|  | 9.pembeli mengedit pesanan 10. pembeli klik tombol “Save” |  |
|  |  | 11.system menampilkan data produk-produk yang dipesan dan telah berhasil dirubah. |

#### 3.1.4.1 Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Pesanan | Boundary |
| 2. | Database Pesanan | Interface |
| 3. | Pembeli | Boundary |
| 4. | Database Produk | Interface |

#### 3.1.4.2 Sequence Diagram

*A close up of a map

Description automatically generated*

#### 3.1.4.3 Diagram Kelas

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

### Use Case Login Pembeli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Login Pembeli | |
| Deskripsi | Fungsi melakukan proses login agar bisa masuk ke halaman website. | |
| Pre-Kondisi | Pembeli ingin menggunakan website dan belum melakukan login. | |
| Post-Kondisi | Pembeli telah melakukan login dan telah diautentifikasi oleh  sistem. Pembeli dapat melakukan aktivitas di dalam website. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1.membuka web e-commerce |  |
|  | 2.system menampilkan form input username / email dan password. |
| 3.Memasukkan username / email dan password |  |
|  |  | 4.system mengauthentifikasi username / email dan password yang dimasukkan  5.jika login tidak berhasil maka system menampilkan notifikasi “Login Failed” dan Kembali ke Langkah 2.  6.jika login berhasil maka system menampilkan halaman utama web. |

#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Pembeli | Boundary |
| 2. | Database Pembeli | Interface |
| 3. | Login | Boundary |

#### Sequence Diagram

*A screenshot of a social media post

Description automatically generated*

#### Diagram Kelas

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

### Use Case Login Karyawan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Login Karyawan | |
| Deskripsi | Fungsi melakukan proses login agar bisa masuk ke halaman website. | |
| Pre-Kondisi | Karyawan ingin menggunakan website dan belum melakukan login. | |
| Post-Kondisi | Karyawan telah melakukan login dan telah diautentifikasi oleh  sistem. Karyawan dapat melakukan aktivitas di dalam website. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1.membuka web e-commerce |  |
|  | 2.system menampilkan form input username / email dan password. |
| 3.Memasukkan username / email dan password |  |
|  |  | 4.system mengauthentifikasi username / email dan password yang dimasukkan  5.jika login tidak berhasil maka system menampilkan notifikasi “Login Failed” dan Kembali ke Langkah 2.  6.jika login berhasil maka system menampilkan halaman utama web. |

#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Karyawan | Boundary |
| 2. | Admin | Boundary |
| 3. | Manajer Keuangan | Boundary |
| 4. | Database Karyawan | Interface |
| 5. | Login | Boundary |

#### Sequence Diagram

*A screenshot of a social media post

Description automatically generated*

#### Diagram Kelas

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

### Use Case Hitung Laba

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | HitungLaba | |
| Deskripsi | Fungsi melakukan proses hitunglaba yang dilakukan oleh Manager Keuangan agar bisa menghitung laba yang didapatkan oleh e-commerce. | |
| Pre-Kondisi | Jika ingin menghitung laba, Manager Keuangan harus melakukan hitungLaba terlebih dahulu. Data laba belum bisa terakses. | |
| Post-Kondisi | Manager keuangan telah melakukan hitungLaba. Data laba sudah bisa diakses. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1.membuka laman website manager keuangan |  |
|  | 2.system menampilkan laman website manager keuangan |
| 3.Memilih menu hitung laba |  |
|  |  | 4.system menampilkan data pendapatan dan data laba yang diperoleh e-commerce |
|  | 5.Manager Keuangan klik tombol “Add” untuk mengupdate data laba setelah melakukan kalkulasi manual. |  |
|  |  | 6.system menampilkan table baru untuk data laba terupdate |
|  | 7.Manager Keuangan menambahkan data laba  8.Manager Keuangan klik tombol ‘Save” |  |
|  |  | 9.system menampilkan data pendapatan dan data laba terupdate. |

#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Manager Keuangan | Boundary |
| 2. | Database Laba | Interface |
| 3. | Hitung Laba | Boundary |
| 4. | Karyawan | Boundary |

#### Sequence Diagram

*A screenshot of a social media post

Description automatically generated*

#### Diagram Kelas

*A screenshot of a cell phone

Description automatically generated*

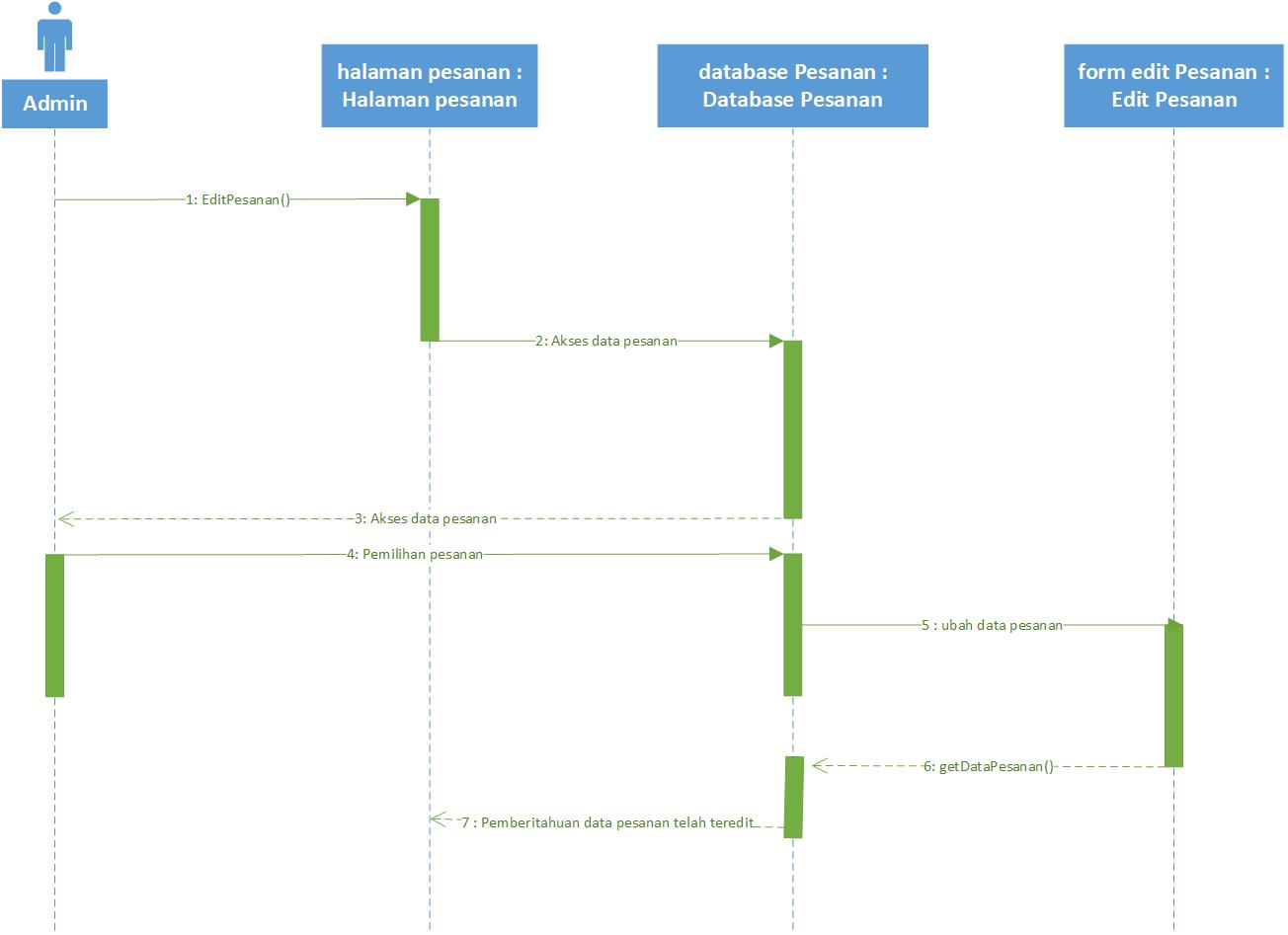
### Use Case Pesanan Admin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Pesanan Admin | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengedit pesanan | |
| Pre-Kondisi | Admin belum mengedit atau menghapus pesanan | |
| Post-Kondisi | Admin sudah mengedit atau menghapus pesanan | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin mengakses halaman pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan halaman pesanan |
| 3. Memilih menu edit / delete pesanan (lanjut ke no 4 ) |  |
|  |  | 4. Menampilkan daftar pesanan |
|  | 5. Memilih pesanan yang akan diedit (lanjut ke nomor 6) / dihapus (lanjut ke nomor 9) |  |
|  | 6. Mengubah data pesanan |  |
|  |  | 7. Menyimpan data pesanan baru ke database |
|  |  | 8. Menampilkan pesan “Data telah teredit” |
|  |  | 9. Menghapus pesanan dari database pesanan |
|  |  | 10. Menampilkan pesan “Data Pesanan telah terhapus” |

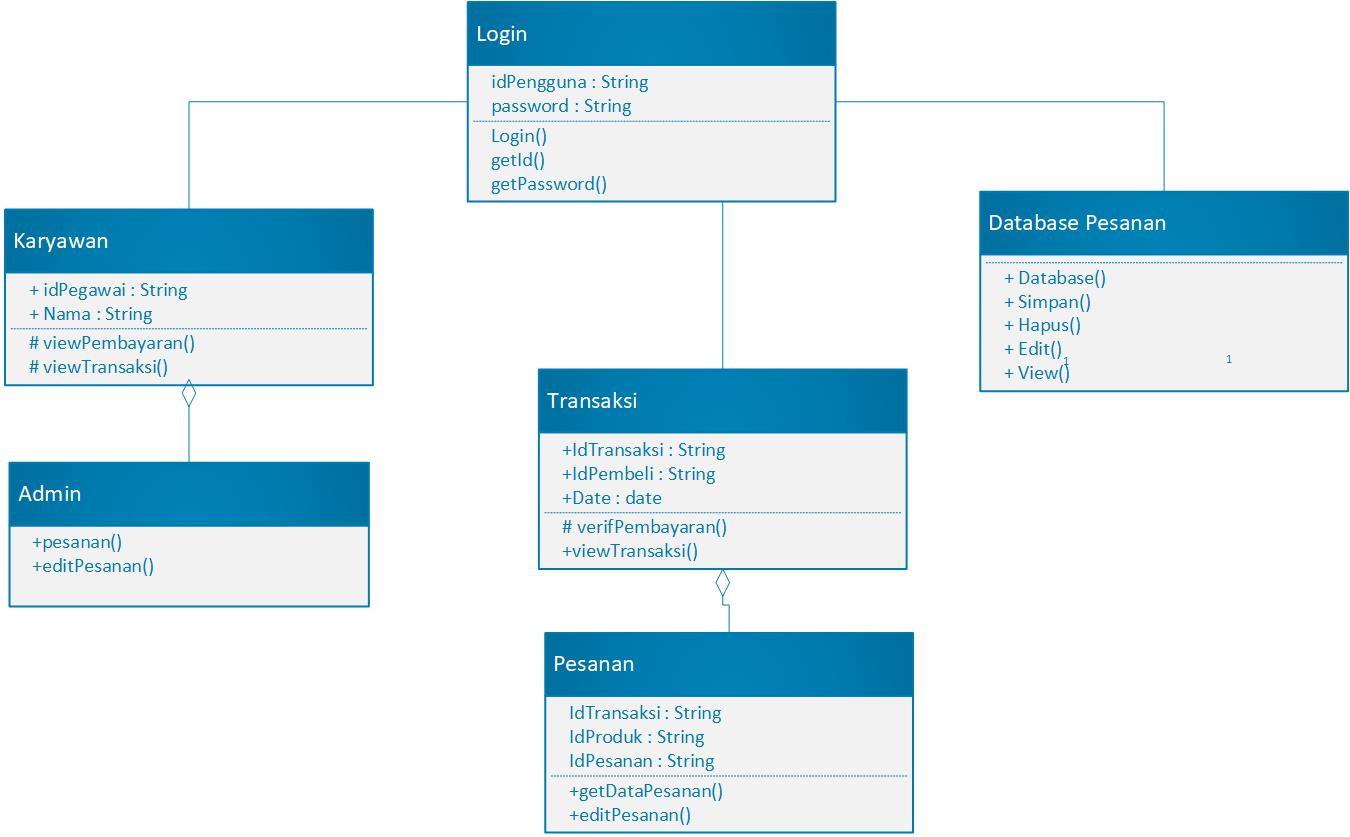
#### Identifikasi Kelas

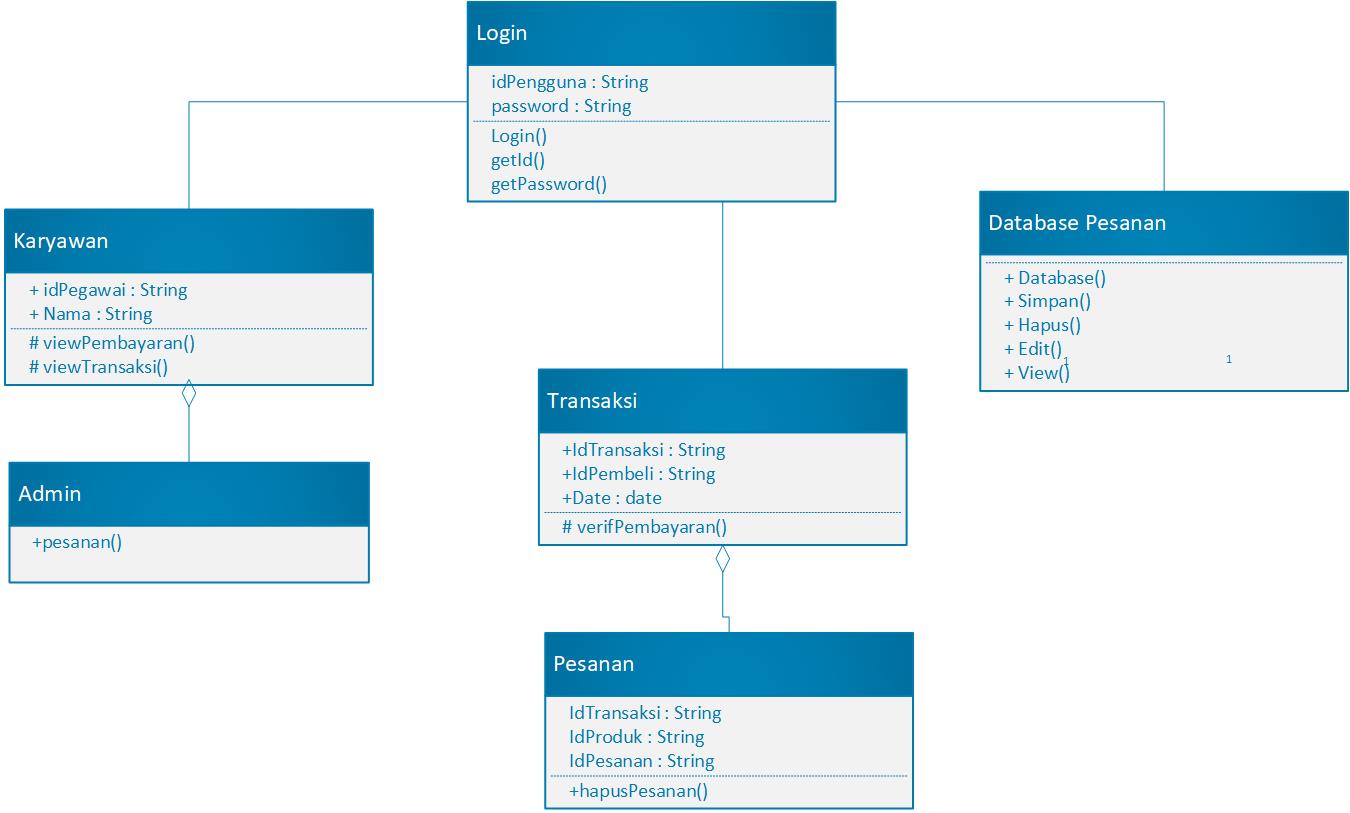
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Admin | Boundary |
| 2 | Database | Interface |
| 3 | Login | Boundary |
| 4 | Transaksi | Boundary |
| 5 | Pesanan | Boundary |
| 6 | Karyawan | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas





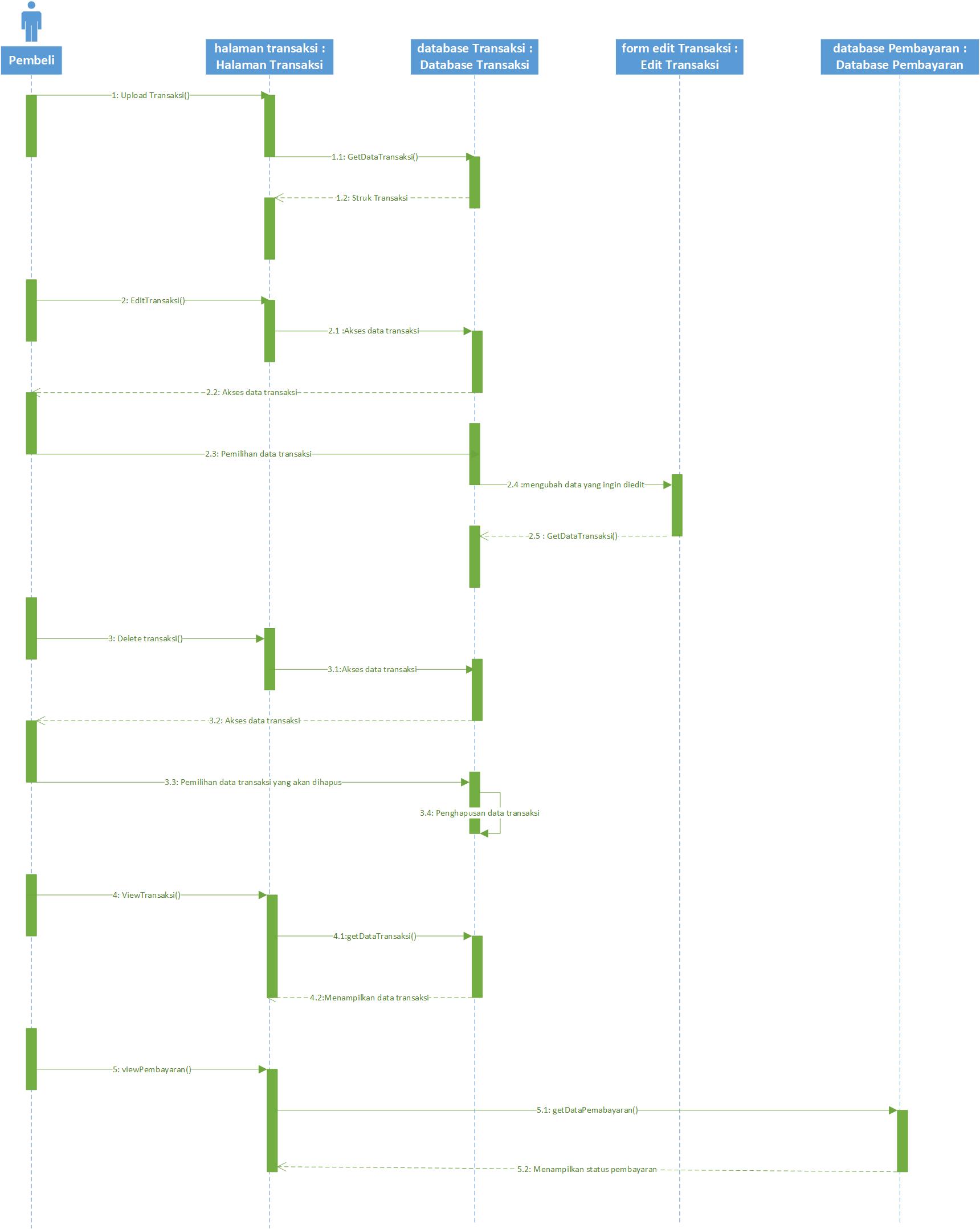
### Use Case Transaksi Pembeli

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Transaksi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk mengedit pesanan | |
| Pre-Kondisi | Pembeli belum melakukan transaksi | |
| Post-Kondisi | Admin sudah melakukan transaksi | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Pembeli mengakses halaman transaksi |  |
|  | 2. Menampilkan halaman transakasi |
| 3. Memilih menu upload/edit/hapus/view transaksi/view pembayaran |  |
|  |  | 4. Menampilkan daftar transaksi apabila memilih menu edit/delete,  Mengakses database apabila memilih menu upload/view transaksi/ view pembayaran |
|  | 5. Melakukan edit/delete transaksi apabila memilih menu edit/delete, mengakses data transaksi apabila memilih menu lainnya |  |
|  |  | 7. melakukan update pada database sesuai dengan menu yang dipilih, dan menampilkan output berupa struk/status/data transaksi apabila memilih menu upload/view pembayaran/view transaksi |

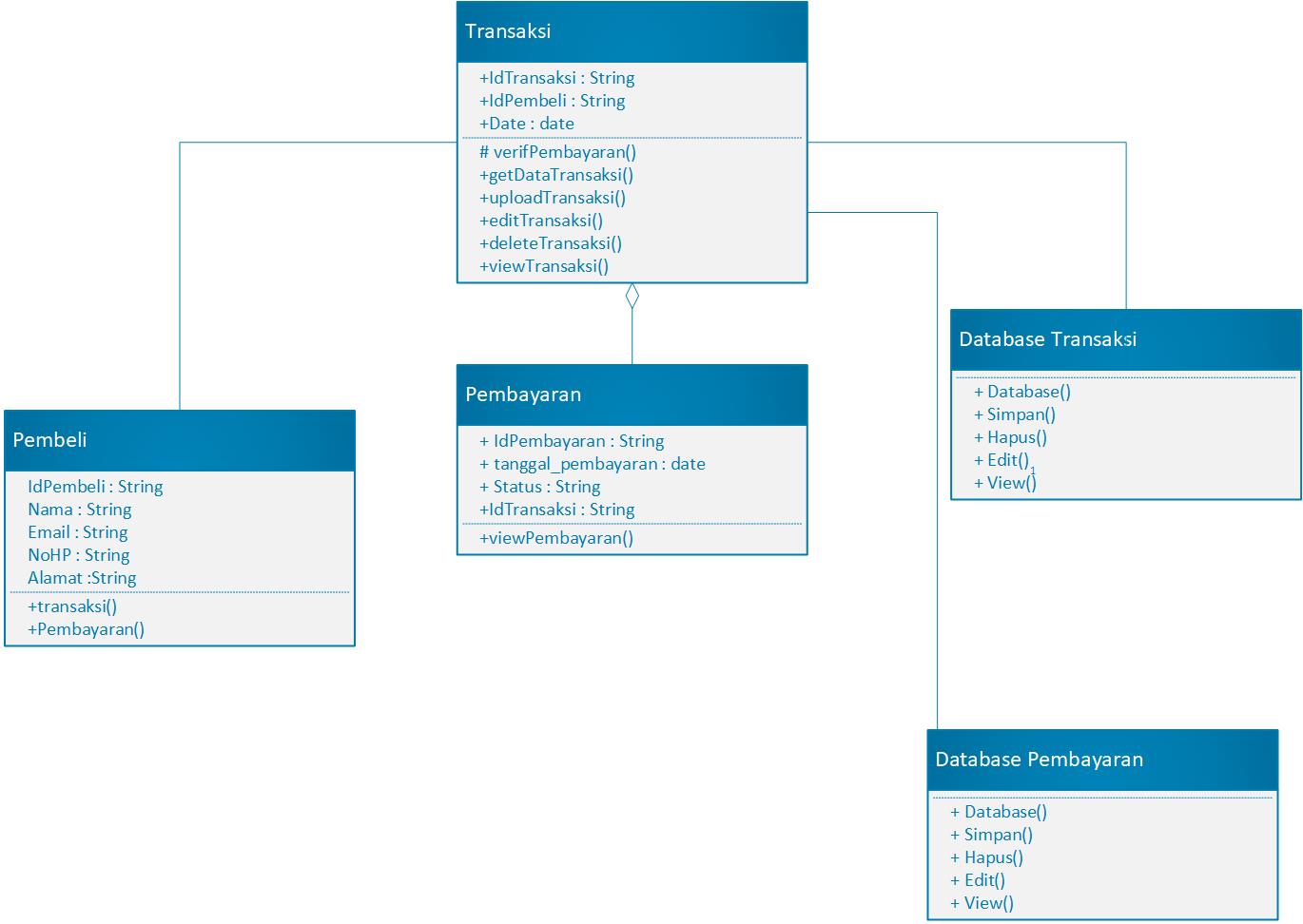
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Pembeli | Boundary |
| 2 | Database Pembayaran | Interface |
| 3 | Transaksi Pembayaran | Boundary |
| 4 | Pembayaran | Boundary |
| 5 | Database Transaksi | Interface |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



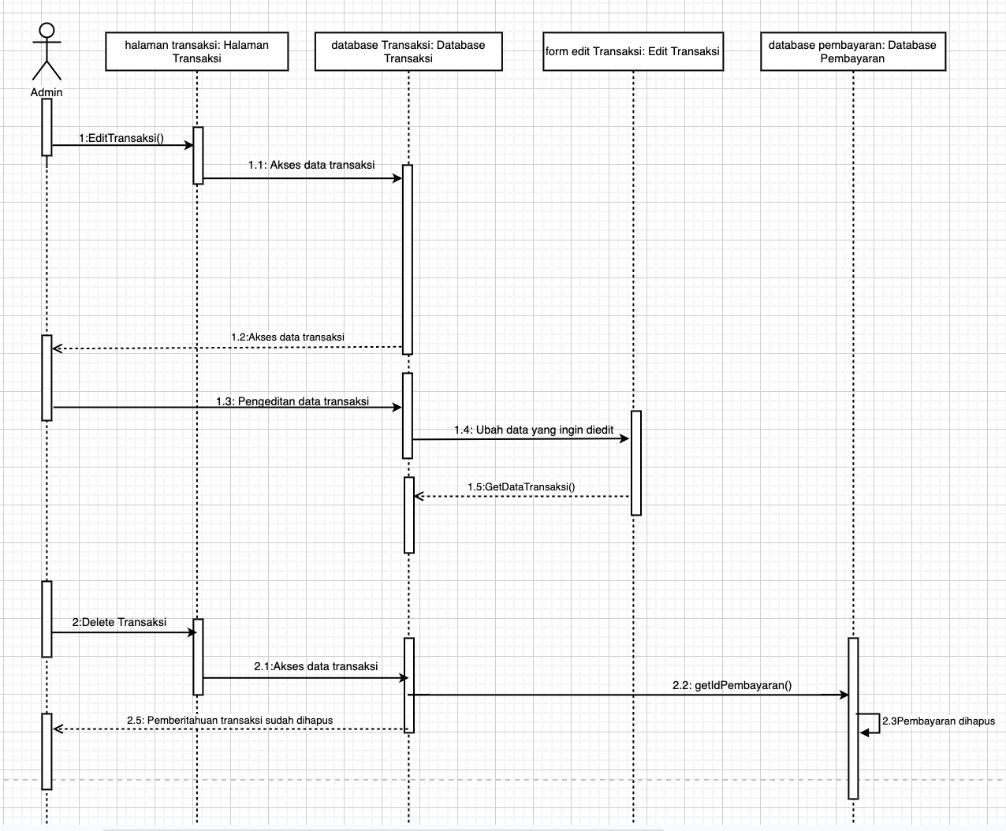
### Use Case Transaksi Admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Edit dan delete data transaksi | |  |
| Deskripsi | Menu ini digunakan untuk mengedit dan menghapus data transaksi | |  |
| Pre-Kondisi | Data transaksi belum teredit dan terhapus | |  |
| Post-Kondisi | Data transaksi sudah teredit dan terhapus | |  |
| Skenario Utama |  | |  |
|  | Admin | System | Form Edit Transaksi |
| 1. Mengakses data transaksi yang ingin diedit |  |  |
|  | 1. Mereturn data transaksi yang ingin diedit |  |
| 1. Mengedit data transaksi |  |  |
|  | 1. Memproses data transaksi yang diedit |  |
|  |  | 4. Mereturn data transaksi yang telah diedit |
| 1. Mengakses data transaksi yang ingin dihapus |  |  |
|  |  | 1. Mengget idPembayaran ke database pembayaran |  |
|  | 1. Mengapus pembayaran |  |
|  | 1. Mereturn pemberitahuan transaksi sudah dihapus |  |
|  |  |  |  |

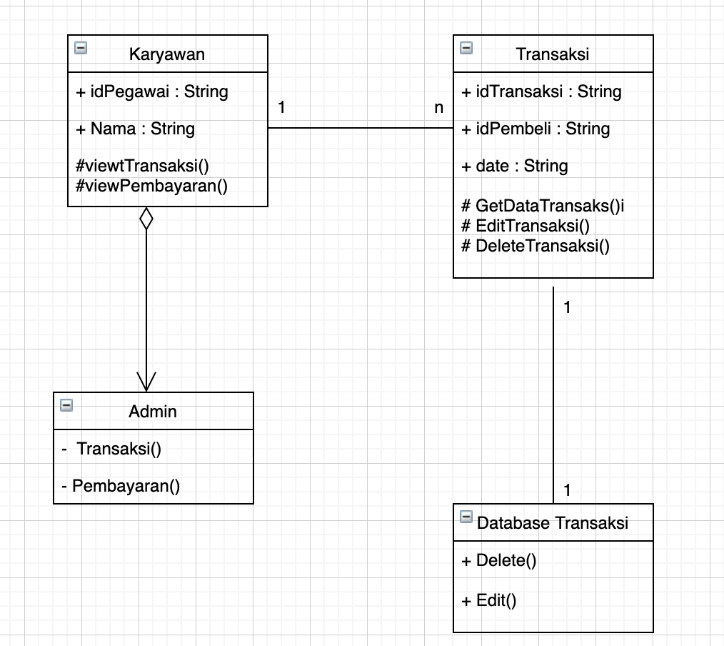
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Tipe Kelas** |
| 1 | Admin | Boundary |
| 2 | Database | Interface |
| 3 | Transaksi | Boundary |
| 4. | Karyawan | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



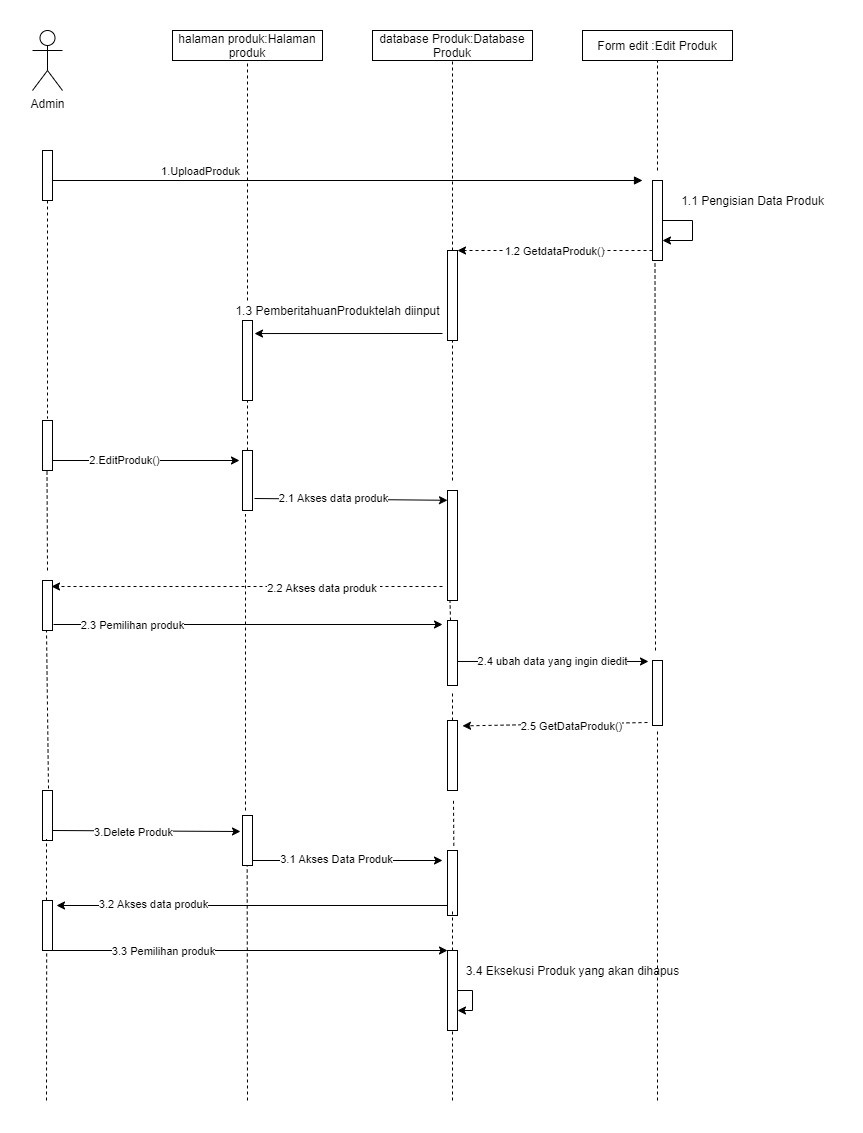
### Use Case Produk Admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Upload,edit dan delete produk | | |
| Deskripsi | Menu ini digunakan untuk upload,edit,delete produk | | |
| Pre-Kondisi | Data produk belum terupload teredit dan terhapus | | |
| Post-Kondisi | Data produk sudah terupload teredit dan terhapus | | |
| Skenario Utama |  | | |
|  | Admin | Sistem |  |
| 1.Admin membuka menu kemudian menklik untuk mengupload produk |  |
|  | 2.Menampilkan form pengisian data produk |
|  | 3.setelah admin mengisi form pengisian data produk,data akan disimpan didatabase dan mengirim notifikasi bahwa produk berhasil di upload. |
| 4.Admin membuka menu kemuadian menklik untuk mengedit produk |  |
|  | 5.Menampilkan daftar produk yang sudah ada |
| 6.Memilih produk yang akan diedit |  |
|  | 7.Sistem mengubah database produk yang sudah diedit |
| 8.Admin membuka menu kemudian menklik untuk menhapus produk |  |
|  | 9.Menampilkan data produk yang sudah ada |
| 10.Memilih produk yang akan dihapus |  |
|  | 10.Menghapus produk yang sudah dipilih |

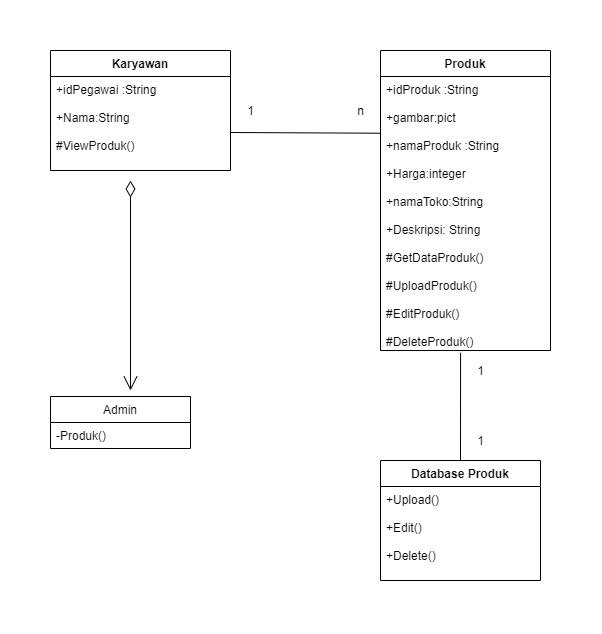
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Produk | Boundary |
| 2. | Database produk | Interface |
| 3. | Admin | Boundary |
| 4. | Karyawan | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



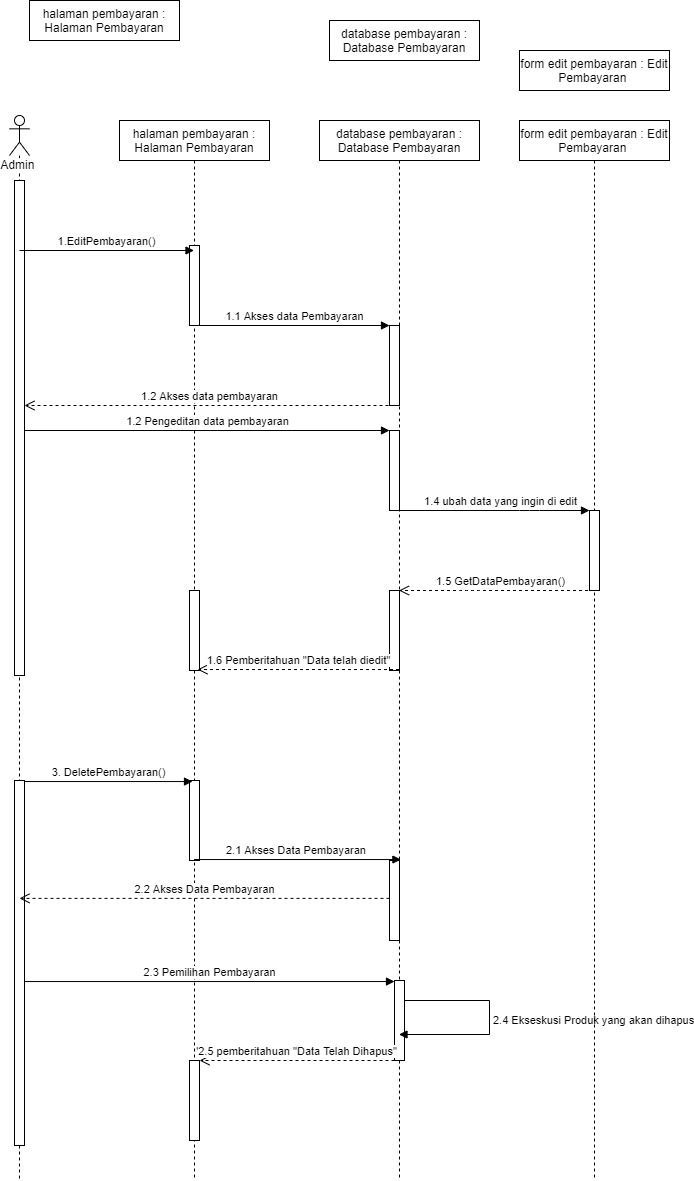
### Use Case Pembayaran Admin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Pembayaran | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengedit Pembayaran | |
| Pre-Kondisi | Admin belum mengedit atau menghapus Pembayaran | |
| Post-Kondisi | Admin sudah mengedit atau menghapus Pembayaran | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Admin mengakses halaman Pembayaran |  |
|  | 2. Menampilkan halaman Pembayaran |
| 3. Memilih menu edit / delete Pembayaran (lanjut ke no 4 ) |  |
|  |  | 4. Menampilkan daftar pembayaran |
|  | 5. Memilih pemmbayaran yang akan diedit (lanjut ke nomor 6) / dihapus (lanjut ke nomor 9) |  |
|  | 6. Mengubah data Pembayaran |  |
|  |  | 7. Menyimpan data Pembayaran baru ke database |
|  |  | 8. Menampilkan pesan “Data telah teredit” |
|  |  | 9. Menghapus Pembayaran dari database Pembayaran |
|  |  | 10. Menampilkan pesan “Data Pesanan telah terhapus” |

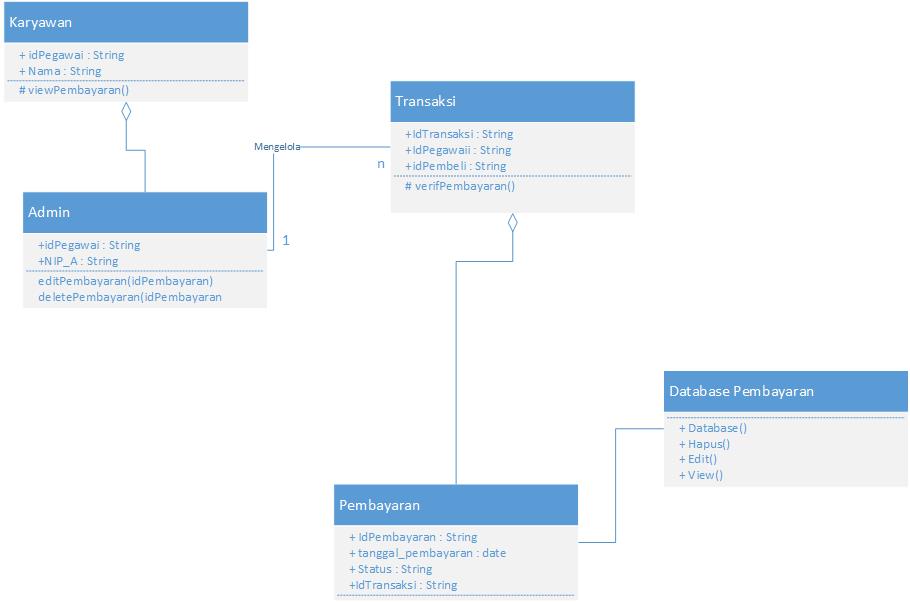
#### Identifikasi Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| 1. | Pembayaran | Boundary |
| 2. | Database pembayaran | Interface |
| 3. | Admin | Boundary |
| 4. | Karyawan | Boundary |
| 5. | Transaksi | Boundary |

#### Sequence Diagram



#### Diagram Kelas



## Perancangan Detil Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kelas Perancangan** | **Nama Kelas Analisis Terkait** |
|  | Login Pembeli | Pembeli |
|  | Login Karyawan | Karyawan(Admin,Manajer Keuangan) |
|  | Transaksi Pembeli | Pembeli |
|  | Transaksi Admin | Admin |
|  | Pesanan Pembeli | Pembeli |
|  | Pesanan Admin | Admin |
|  | Produk Admin | Admin |
|  | Pembayaran Admin | Admin |
|  | Registrasi Pembeli | Pembeli |
|  | Hitung Laba | Manajer Keuangan |

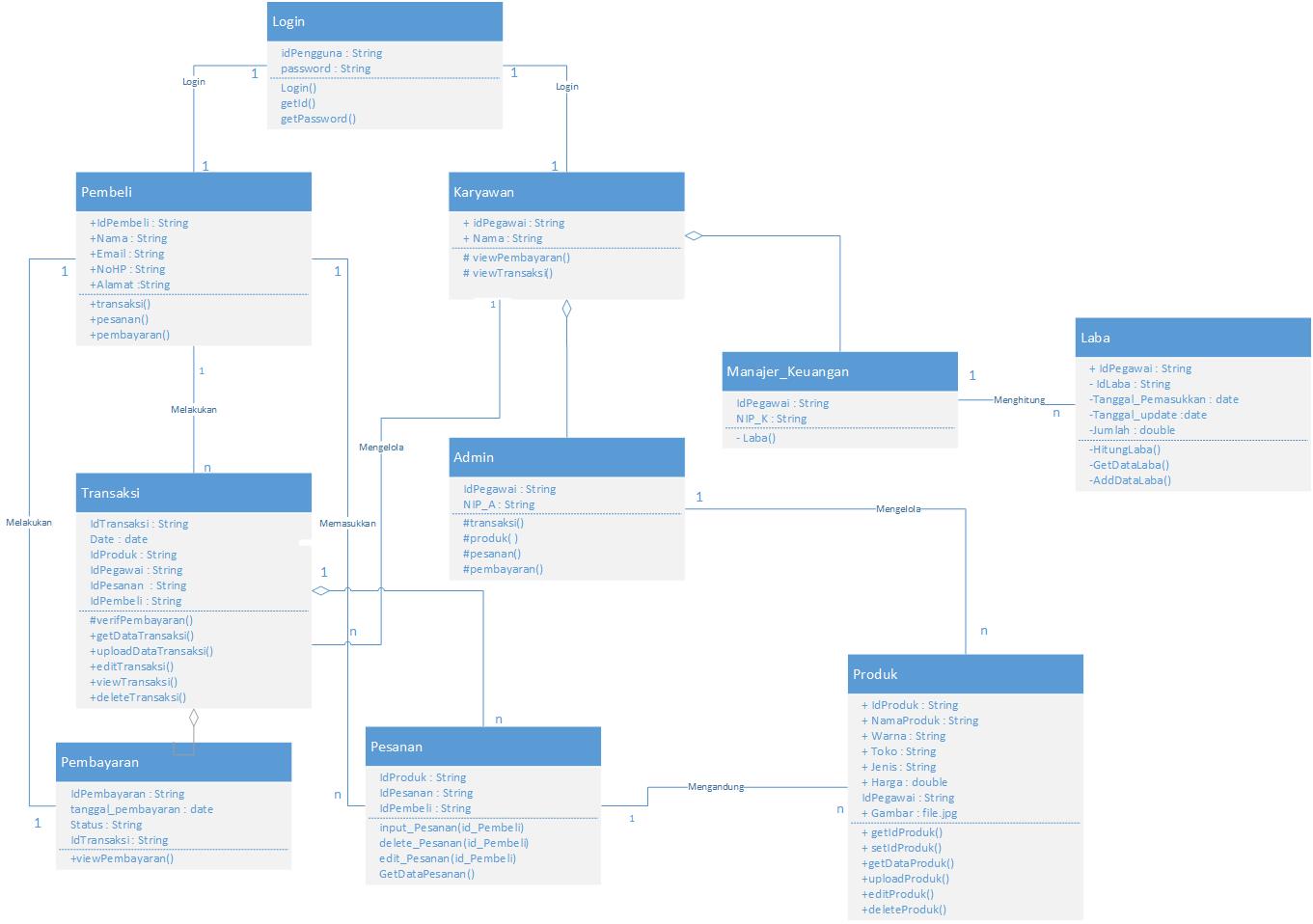
### Kelas Login

Nama Kelas : Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Nama Operasi*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Keterangan*** |
| GetId() | Public | Berguna untuk mengambil data dari kelas pembeli adar masuk ke dalam login |
|  |  |  |
|  |  |  |
| ***Nama Atribut*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Tipe*** |
| *Diisi dengan nama atribut* |  | *Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan* |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Kelas <nama kelas>

## Diagram Kelas Keseluruhan



## Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk **method-method** **dari Class** yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

#### Algoritma Kelas Pembeli, Karyawan (Admin dan Manajer Keuangan)

*Nama Kelas : Pembeli, Karyawan(Admin, Manajer Keuangan*

*Nama Operasi : Login*

*Algoritma : (Algo-01)*

*IdPengguna = input*

*Password = input*

*If (Select \* from Pembeli where idPengguna= idPengguna and password=Password != null) then*

*begin*

*Session = login\_Pembeli*

*Show HalamanUtamaPembeli*

*end*

*Else if(Select \* from Admin where idPengguna=idPengguna and password=Password != null)*

*then*

*begin*

*Session = login\_Admin*

*Show HalamanUtamaAdmin*

*end*

*Else if (Select \* from Manajer\_Keuangan where idPengguna=idPengguna and password=Password != null)then*

*begin*

*Session = login\_Admin*

*Show HalamanUtamaAdmin*

*end*

*Else :*

*Output(“username atau password salah”)*

*End if*

*Query :*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No Query* | *Query* | *Keterangan* |
| *Q-001* | *Select \* from Pembeli where idPengguna= idPengguna and password=Password* | Mengecek apakah username dan password yang diinputkan sama seperti yang ada pada table Pembeli |
| *Q-002* | *Select \* from Admin where idPengguna=idPengguna and password=Password* | Mengecek apakah username dan password yang diinputkan sama seperti yang ada pada table Admin |
| *Q-003* | *(Select \* from Manajer\_Keuangan where idPengguna=idPengguna and password=Password* | Mengecek apakah username dan password yang diinputkan sama seperti yang ada pada table Manajer Keuangan |

#### Algoritma Pesanan

*Nama Kelas : Pesanan*

*Nama Operasi : Upload Pesanan*

*Algoritma :*

*(Algo-02)*

*IdTransaksi = input*

*IdProduk = input*

*IdPembeli =input*

*Insert into Pesanan values(idTransaksi,IdProduk,IdPembeli)*

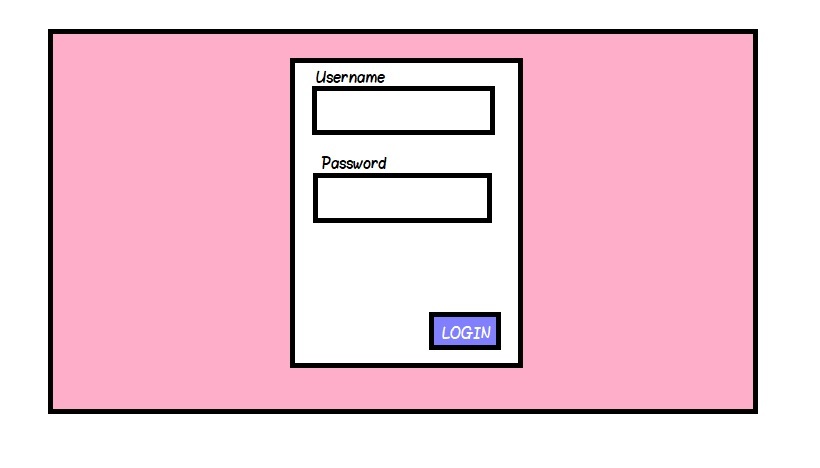
Query :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No Query* | *Query* | *Keterangan* |
| *Q-001* | *Insert into Pesanan values(idTransaksi,IdProduk,IdPembeli)* | Memasukkan data inputan ke dalam database Pesanan |

## Perancangan Antarmuka

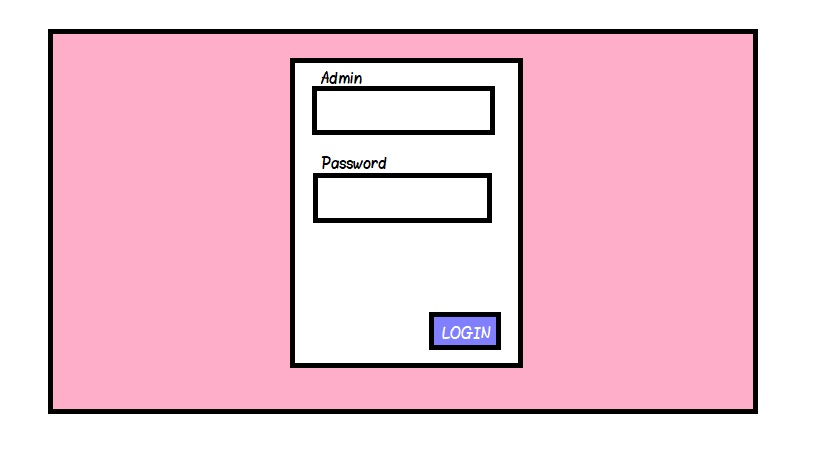
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka. Selanjutnya, untuk masing – masing antarmuka/layar, akan dituliskan tuliskan spesifikasi detilnya, seperti di bawah ini:

Antarmuka : Halaman Login Pembeli

**

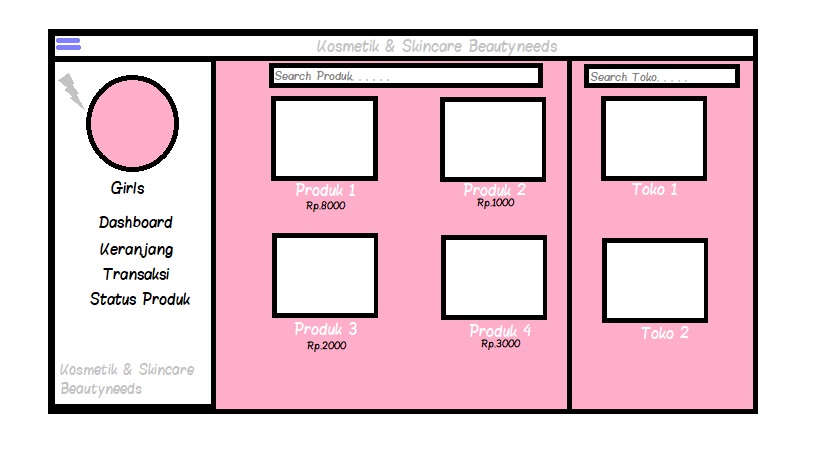
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| TXTI1 | Text Input | Username | Mengisi kotak teks dengan username |
| TXTI2 | Text Input | Password | Mengisi kotak teks dengan password |
| BTN1 | Button | Login | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman sesuai dengan user yang login |

Antarmuka : Halaman Login Karyawan



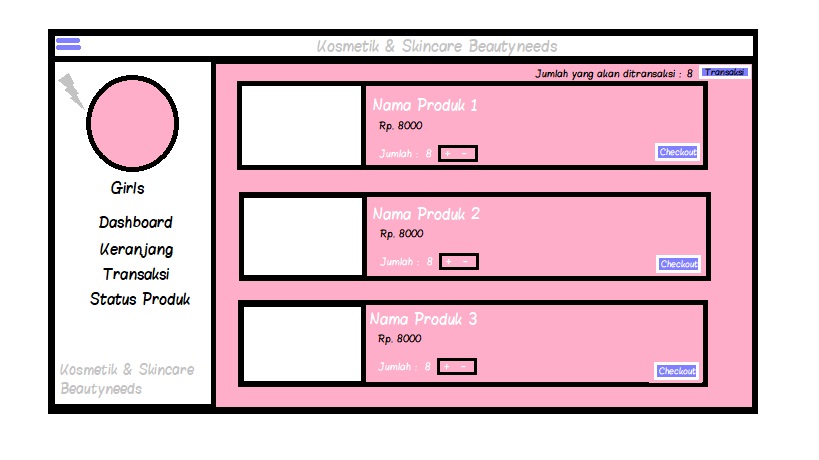
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| TXTI1 | Text Input | Admin | Mengisi kotak teks dengan IdAdmin |
| TXTI2 | Text Input | Password | Mengisi kotak teks dengan password |
| BTN1 | Button | Login | Jika di klik akan melanjutkan ke halaman sesuai dengan user yang login |

Antarmuka : Halaman Utama Pembeli



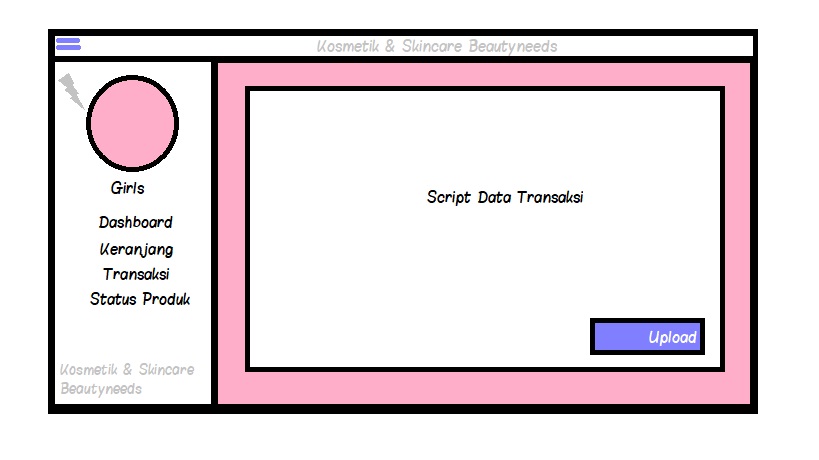
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Dashboard | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Keranjang | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Status Produk | Jika di klik maka akan menampilkan struk pembayaran yang sudah dibayar dan status produk |
| MBTN5 | Button Menu | Masukkan Keranjang | Jika di klik maka akan memasukkan data produk ke pesanan |
| IMG1 | Image | Foto Profil | Menampilkan foto profil Pembeli |

Antarmuka : Keranjang Pembeli



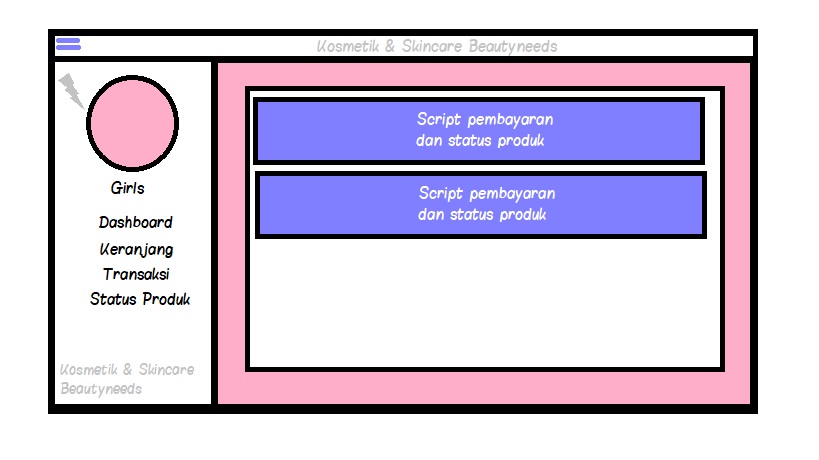
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Dashboard | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Keranjang | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Status Produk | Jika di klik maka akan menampilkan struk pembayaran yang sudah dibayar dan status produk |
| MBTN5 | Button Menu | Checkout | Jika di klik maka akan memasukkan data pesanan ke data transaksi |
| MBTN6 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan memporses transaksi ke pembayaran |
| IMG1 | Image | Foto Profil | Menampilkan foto profil Pembeli |

Antarmuka : Transaksi Pembeli



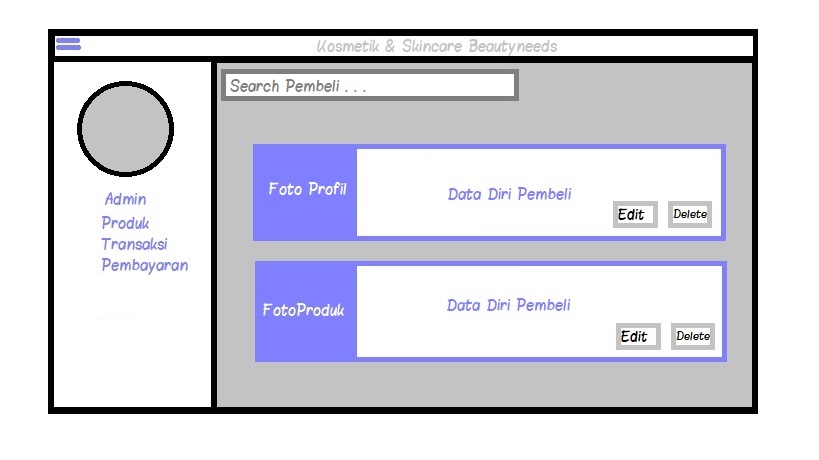
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Dashboard | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Keranjang | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Status Produk | Jika di klik maka akan menampilkan struk pembayaran yang sudah dibayar dan status produk |
| MBTN5 | Button Menu | Upload | Jika di klik maka akan menambahkan data pembayaran |
| IMG1 | Image | Foto Profil | Menampilkan foto profil Pembeli |

Antarmuka : Status Produk Pembeli



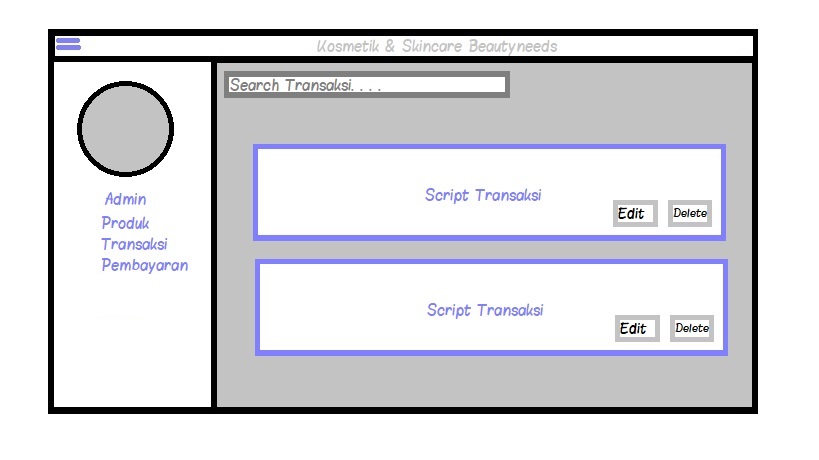
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Dashboard | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Keranjang | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Status Produk | Jika di klik maka akan menampilkan struk pembayaran yang sudah dibayar dan status produk |
| TXT1 | Script Text | Script Pembayaran dan Status Produk | Menampilkan Script Pembayaran Pembeli |
| IMG1 | Image | Foto Profil | Menampilkan foto profil Pembeli |

Antarmuka : Halaman Utama Admin



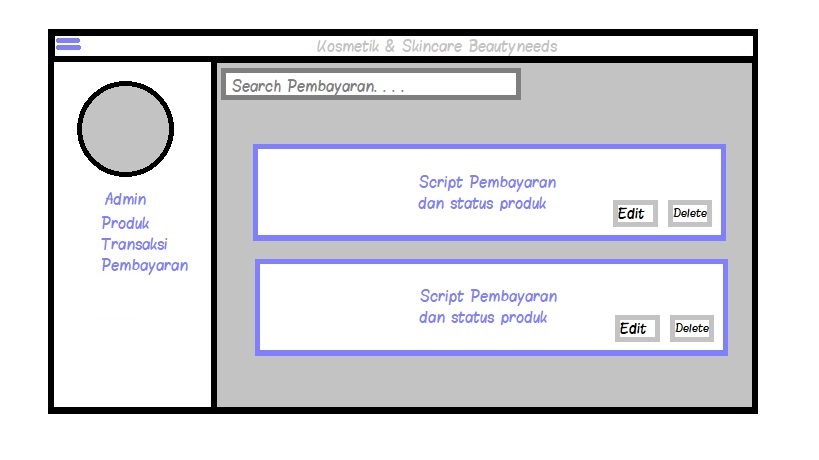
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Pembayaran | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Edit | Jika di klik maka mengubah akun pembeli dalam dabatase |
| MBTN5 | Button Menu | Delete | Jika di klik maka menghapus akun pembeli dalam dabatase |
| TXT1 | Script Text | Data Diri Pembeli | Menampilkan Data diri Pembeli |
| IMG1 | Image | Foto Profil | Menampilkan foto Profil |

Antarmuka : Transaksi Admin



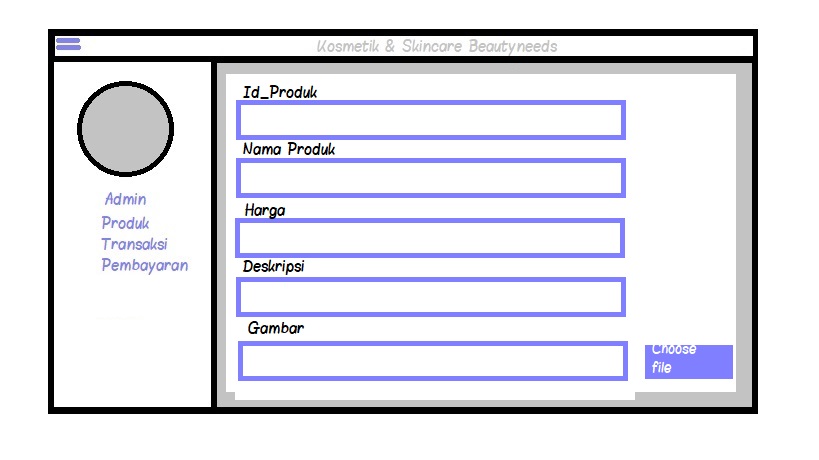
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Pembayaran | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Edit | Jika di klik maka mengubah Transaksi dalam dabatase |
| MBTN5 | Button Menu | Delete | Jika di klik maka menghapus Transaksi dalam dabatase |
| TXT1 | Script Text | Script Transaksi | Menampilkan Transaksi Pembeli |

Antarmuka : Pembayaran Admin



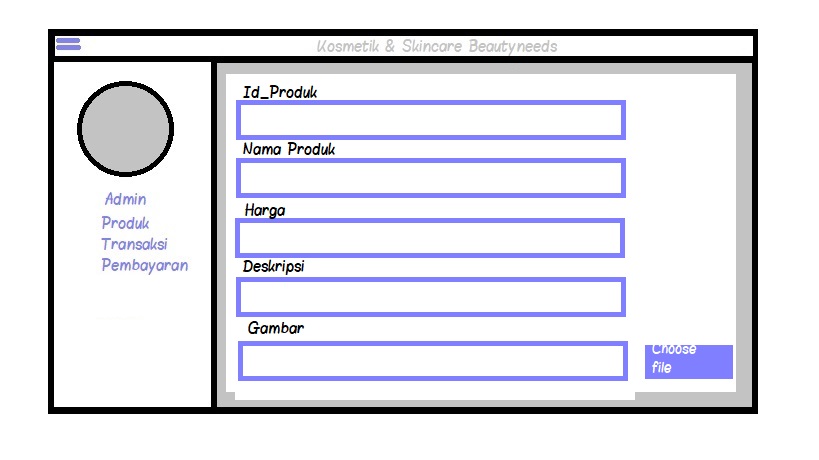
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Pembayaran | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Edit | Jika di klik maka mengubah Pembayaran dalam dabatase |
| MBTN5 | Button Menu | Delete | Jika di klik maka menghapus Pembayaran dalam dabatase |
| TXT1 | Script Text | Script Transaksi | Menampilkan Pembayaran Pembeli |

Antarmuka : Form Edit Produk Admin



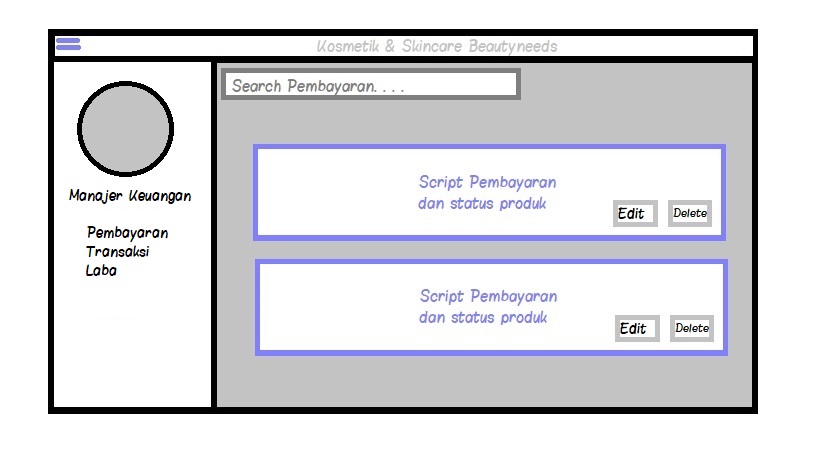
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Pembayaran | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Choose File | Jika di klik maka akan mencari file gambar data produk |
| MBTN5 | Button  Menu | Edit | Jika di klik maka akan mengubah data produk di dalam database |

Antarmuka : Form Produk Produk Admin



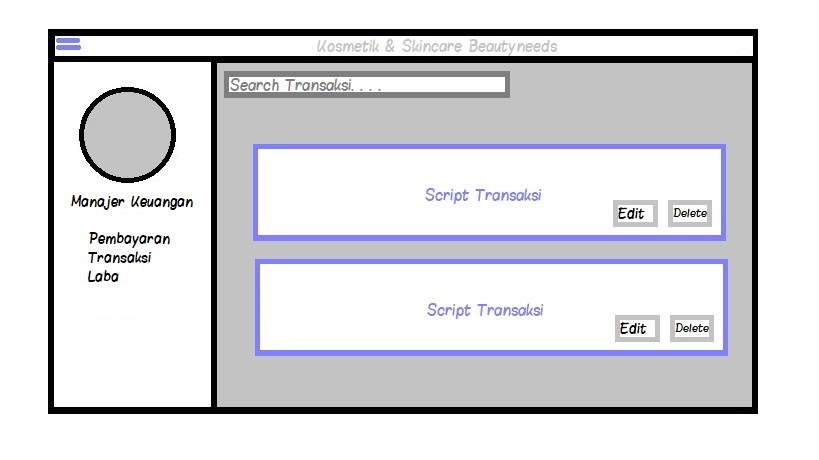
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Pembayaran | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Transaksi |
| MBTN4 | Button Menu | Choose File | Jika di klik maka akan mencari file gambar data produk |
| MBTN5 | Button  Menu | Upload | Jika di klik maka akan mengupload data produk ke dalam database |

Antarmuka : Halaman Utama Manajer Keuangan



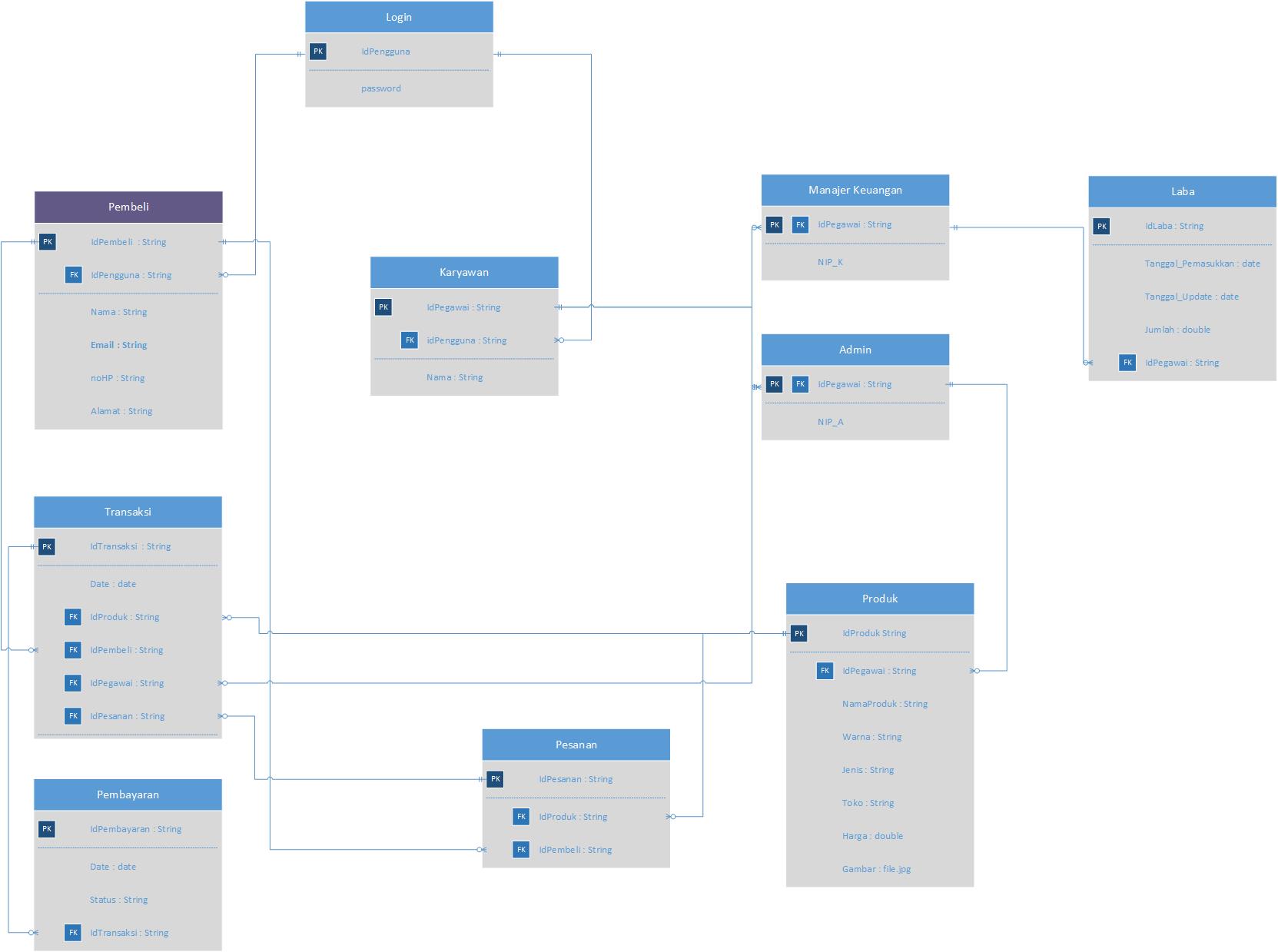
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Laba | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Laba |
| MBTN4 | Button Menu | Edit | Jika di klik maka mengubah Pembayaran dalam dabatase |
| MBTN5 | Button Menu | Delete | Jika di klik maka menghapus Pembayaran dalam dabatase |
| TXT1 | Script Text | Script Pembayaran dan Status Produk | Menampilkan Pembayaran Pembeli dan status produknya |

Antarmuka : Transaksi Manajer Keuangan



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| MBTN1 | Button Menu | Produk | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Dashboard |
| MBTN2 | Button Menu | Transaksi | Jika di klik maka akan menampilkan halaman view Pesanan |
| MBTN3 | Button Menu | Laba | Jika di klik maka akan menampilkan halaman Laba |
| MBTN4 | Button Menu | Edit | Jika di klik maka mengubah Pembayaran dalam dabatase |
| MBTN5 | Button Menu | Delete | Jika di klik maka menghapus Pembayaran dalam dabatase |
| TXT1 | Script Text | Script Transaksi | Menampilkan Transaksi Pembeli |

## Perancangan Representasi Persistensi Kelas



# Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requirement** | **Usecase Terkait** | **Kelas** |
| FR-01 | View Pembayaran | Admin , Manajer Keuangan |
| FR-02 | View Transaksi | Admin , Manajer Keuangan |
| FR-03 | Registrasi | Pembeli |
| FR-04 | Pesanan | Admin , Pembeli |
| FR-05 | Login | Admin, Pembeli, Manajer Keuangan |
| FR-06 | Hitung Laba | Manajer Keuangan |
| FR-07 | Transaksi | Admin, Pembeli |
| FR-08 | Produk | Admin |

# 