

**PENGEMBANGAN APLIKASI KBLI KASUS BATAS
UNTUK BPS DKI JAKARTA**



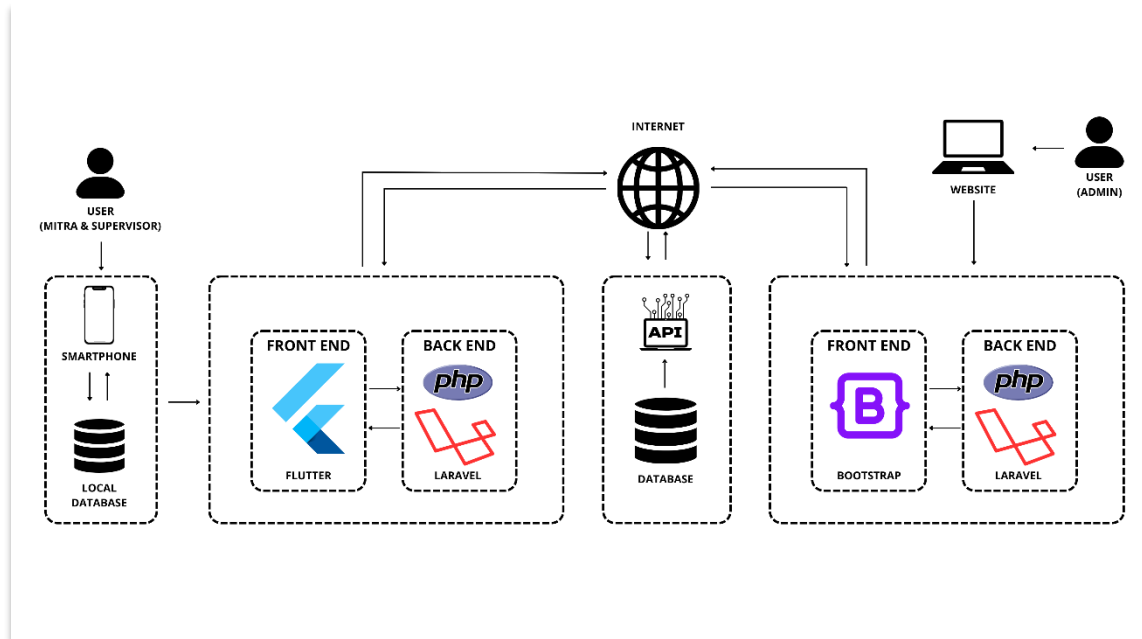
LAPORAN AWAL RANCANGAN ARSITEKTUR SISTEM

Disusun Oleh :

3SD2 - Tim 1

Afied Akhmad	222111850
Fadiyah Faradinah Nasir	222112030
Hamdani	222112085
Katrina Lavenia Elvaretta	222112129
Kuntum Khairani Aselia	222112143
M. Yandre Febrian	222112167
Mutiara Friska Amalia	222112229
Raihan Rahmanda Junianto	222112303

APLIKASI KBLI KASUS BATAS UNTUK BPS DKI JAKARTA “SiJali”



Rancangan arsitektur sistem yang kami gunakan adalah

- **Bloc untuk mobile (flutter)nya.** Arsitektur BLoC (Business Logic Component) dalam Flutter adalah pendekatan yang digunakan untuk mengelola logika bisnis dan keadaan (state) dalam aplikasi mobile. Dalam arsitektur ini, komponen UI berinteraksi dengan BLoC melalui event yang dipicu oleh tindakan pengguna atau peristiwa lainnya. BLoC kemudian mengolah event ini, menghasilkan perubahan state, dan mengirimkannya ke komponen UI melalui Stream. Hal ini memungkinkan pemisahan yang jelas antara tampilan dan logika bisnis, sehingga memudahkan pengujian dan pemeliharaan kode. BLoC juga dapat berkomunikasi dengan repository atau sumber data untuk mengambil atau menyimpan data aplikasi. Penggunaan arsitektur BLoC dalam Flutter membantu menciptakan aplikasi yang dapat diubah dengan baik, mudah diuji, dan terstruktur dengan baik.

- **MVC untuk web nya.** Arsitektur MVC (Model-View-Controller) adalah pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan aplikasi web untuk mengorganisasi dan memisahkan komponen-komponen utama dalam aplikasi. Dalam arsitektur ini, aplikasi dibagi menjadi tiga bagian utama, yakni :

1. Model adalah yang mewakili data dan logika bisnis dalam aplikasi. Ini adalah bagian yang bertanggung jawab untuk mengelola informasi yang digunakan dan diolah oleh aplikasi. Model juga dapat berkomunikasi dengan sumber data eksternal seperti database. Dengan pemisahan ini, perubahan dalam data atau logika bisnis dapat diimplementasikan secara terpisah dari tampilan (View) dan logika pengendalian (Controller).
2. View adalah tampilan pengguna akhir dari aplikasi. Ini adalah bagian yang bertanggung jawab untuk menampilkan informasi kepada pengguna dalam bentuk antarmuka pengguna yang dapat dilihat dan digunakan. View tidak memiliki logika bisnis dalam dirinya sendiri; sebaliknya, itu menerima data dari Model dan menampilkannya sesuai dengan tampilan yang didefinisikan.
3. Controller adalah komponen yang bertindak sebagai perantara antara Model dan View. Ini adalah tempat di mana logika pengendalian aplikasi ditempatkan. Controller menerima input dari pengguna melalui View, memprosesnya dengan memanipulasi Model jika diperlukan, dan kemudian memperbarui View untuk menampilkan hasilnya. Controller juga dapat berisi logika aplikasi, seperti menentukan alur kerja dan mengatur tindakan-tindakan tertentu.