

**DPPL-xx**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **KOS HUNTER**

untuk:

Pencari dan Pemilik Kost

Dipersiapkan oleh:

1301174683 – Rosmelina Deliani Satrisna

1301172747 – Dinda Fitri Irandi


1301174662 – Agnes Zahrani

1301174634 – Muhammad Yaumil Ihza

**Program Studi Informatika**

**Fakultas Informatika**

**Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung**

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-XX</b> <xx:no grp>		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: 21 Apr 2020

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

### Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

--	--	--	--

# Daftar Isi

Daftar Tabel	7
Daftar Gambar	8
BAB I Pendahuluan	9
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	9
1.2 Lingkup Masalah	9
1.3 Definisi dan Istilah	9
1.4 Referensi	10
1.5 Sistematika Pembahasan	10
BAB II Deskripsi Perancangan Global	11
1.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	11
1.2 Deskripsi Arsitektural	12
1.3 Deskripsi Komponen	12
BAB III Perancangan Rinci	14
3.1 Realisasi Use Case	14
1.1.1 Use Case #1 Login	14
1.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case #1 Login	16
1.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #1 Login	16
1.1.1.2 Identifikasi Object Baru Use Case #1 Login	17
1.1.1.3 Robustness Diagram Use Case #1 Login	17
1.1.1.4 Diagram Kelas Use Case #1 Login	18
1.1.1.5 Sequence Diagram Use Case #1 Login	18
1.1.2 Use Case #2 Registrasi	19
1.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case #2 Registrasi	20
1.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #2 Registrasi	20
1.1.2.2 Identifikasi Object Baru Use Case #2 Registrasi	21
1.1.2.3 Robustness Diagram Use Case #2 Registrasi	21
1.1.2.4 Diagram Kelas Use Case #2 Registrasi	21
1.1.2.5 Sequence Diagram Use Case #2 Registrasi	22
3.1.3 Use Case #3 View Kost	23
3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case #3 View Kost	24
3.1.3.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #3 View Kost	24
3.1.3.2 Identifikasi Object Baru Use Case #3 View Kost	25
3.1.3.3 Robustness Diagram Use Case #3 View Kost	26
3.1.3.4 Diagram Kelas Use Case #3 View Kost	26

3.1.3.5 Sequence Diagram Use Case #3 View Kost	27
3.1.4 Use Case #4 Input Kost	27
3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case #4 Input Kost	29
3.1.4.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #4 Input Kost	29
3.1.4.2 Identifikasi Object Baru Use Case #4 Input Kost	30
3.1.4.3 Robustness Diagram Use Case #4 Input Kost	30
3.1.4.4 Diagram Kelas Use Case #4 Input Kost	31
3.1.4.5 Sequence Diagram Use Case #4 Input Kost	32
3.1.5 Use Case #5 Edit Kost	32
3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Use Case #5 Edit Kost	34
3.1.5.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #5 Edit Kost	34
3.1.5.2 Identifikasi Object Baru Use Case #5 Edit Kost	35
3.1.5.3 Robustness Diagram Use Case #5 Edit Kost	35
3.1.5.4 Diagram Kelas Use Case #5 Edit Kost	36
3.1.5.5 Sequence Diagram Use Case #5 Edit Kost	37
3.1.6 Use Case #6 Remove Kost	37
3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case #6 Remove Kost	39
3.1.6.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #6 Remove Kost	39
3.1.6.2 Identifikasi Object Baru Use Case #6 Remove Kost	40
3.1.6.3 Robustness Diagram Use Case #6 Remove Kost	40
3.1.6.4 Diagram Kelas Use Case #6 Remove Kost	41
3.1.6.5 Sequence Diagram Use Case #6 Remove Kost	41
3.1.7 Use Case #7 Pencarian Kost	42
3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost	43
3.1.7.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost	43
3.1.7.2 Identifikasi Object Baru Use Case #7 Pencarian Kost	44
3.1.7.3 Robustness Diagram Use Case #7 Pencarian Kost	45
3.1.7.4 Diagram Kelas Use Case #7 Pencarian Kost	45
3.1.7.5 Sequence Diagram Use Case #7 Pencarian Kost	46
3.1.8 Use Case #8 Input Pesanan Kost	46
3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost	48
3.1.8.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost	48
3.1.8.2 Identifikasi Object Baru Use Case #8 Input Pesanan Kost	49
3.1.8.3 Robustness Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost	49
3.1.8.4 Diagram Kelas Use Case #8 Input Pesanan Kost	49
3.1.8.5 Sequence Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost	50
3.1.9 Use Case #9 Transaksi	50
3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case #9 Transaksi	53

3.1.9.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #9 Transaksi	53
3.1.9.2 Identifikasi Object Baru Use Case #9 Transaksi	54
3.1.9.3 Robustness Diagram Use Case #9 Transaksi	54
3.1.9.4 Diagram Kelas Use Case #9 Transaksi	55
3.1.9.5 Sequence Diagram Use Case #9 Transaksi	56
3.1.10 Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	56
3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	58
3.1.10.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	58
3.1.10.2 Identifikasi Object Baru Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	58
3.1.10.3 Robustness Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	59
3.1.10.4 Sequence Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	60
3.1.11 Use Case #11 Manajemen Pemesanan	60
3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan	61
3.1.11.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan	61
3.1.11.2 Identifikasi Object Baru Use Case #11 Manajemen Pemesanan	62
3.1.11.3 Robustness Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan	62
3.1.11.4 Sequence Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan	63
BAB IV Perancangan Detil	64
1.6 Perancangan Detil Kelas	64
1.6 Perancangan Algoritma	66
1.6.1 Algoritma #1	66
1.6.2 Algoritma #2	66
BAB IV Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)	67

## Daftar Tabel

<b>Prodi S1 Informatika Tel-U</b>	<b>DPPL-XXX</b>	<b>Halaman 8 dari 86</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		



## Daftar Gambar

Gambar 1. Deployment Diagram	11
Gambar 2. Component Diagram	12
Gambar 3. Antarmuka Login	16
Gambar 4. Robustness Diagram Login	17
Gambar 5. Class Diagram Login	18
Gambar 6. Sequence Diagram Login	19
Gambar 7. Antarmuka Registrasi	21
Gambar 8. Robustness Diagram Registrasi	22
Gambar 9. Class Diagram Registrasi	23
Gambar 10. Sequence Diagram Registrasi	24
Gambar 11. Antarmuka View Kost	26
Gambar 12. Robustness Diagram View Kost	27
Gambar 13. Class Diagram View Kost	28
Gambar 14. Sequence Diagram View Kost	29
Gambar 15. Antarmuka Input Kost	31
Gambar 16. Robustness Diagram Input Kost	33
Gambar 17. Class Diagram Input Kost	33
Gambar 18. Sequence Diagram Input Kost	34
Gambar 19. Antar Muka Edit Kost	36
Gambar 20. Robustness Diagram Edit Kost	38
Gambar 21. Class Diagram Edit Kost	38
Gambar 22. Sequence Diagram Edit Kost	39
Gambar 23. Antarmuka Remove Kost	42
Gambar 24. Robustness Diagram Remove Kost	43
Gambar 25. Class Diagram Remove Kost	44
Gambar 26. Sequence Diagram Remove Kost	44
Gambar 27. Antarmuka Pencarian Kost	46
Gambar 28. Robustness Diagram Pencarian Kost	48
Gambar 29. Class Diagram Pencarian Kost	49
Gambar 30. Sequence Diagram Pencarian Kost	49
Gambar 31. Antarmuka Input Pesanan Kost	52
Gambar 32. Robustness Diagram Input Pesanan Kost	53
Gambar 33. Class Diagram Input Pesanan Kost	54
Gambar 34. Sequence Diagram Input Pesanan Kost	54

Gambar 35. Antarmuka Transaksi	57
Gambar 36. Robustness Diagram Transaksi	59
Gambar 37. Class Diagram Transaksi	59
Gambar 38. Sequence Diagram Transaksi	60
Gambar 39. Antarmuka Konfirmasi Pemesanan	62
Gambar 40. Robustness Diagram Konfirmasi Pemesanan	63
Gambar 41. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan	64
Gambar 42. Antarmuka Manajemen Pemesanan	65
Gambar 43. Robustness Diagram Manajemen Pemesanan	67
Gambar 44. Sequence Diagram Manajemen Pemesanan	67
Gambar 45. Class Diagram Keseluruhan	68

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan Penulisan Dokumen**

Dokumen DPPL ini mengenai Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dalam pembuatan aplikasi ini khususnya pembuatan aplikasi Kos Hunter, dibutuhkan sebuah analisis perancangannya untuk memperjelas spesifikasi dan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga pembuat atau programmer dapat fokus dalam membuat aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan konsumen dan target pasarnya. Tujuan utama dari penulisan dokumen ini adalah sebagai pegangan untuk programmer dalam pembuatan aplikasi. Selain sebagai pegangan, penulisan dokumen ini juga memuat beberapa spesifikasi program sehingga programmer mempunyai pegangan yang jelas mengenai spesifikasi program yang harus dibuat. Selain itu penulisan dokumen ini bertujuan sebagai arsip dari deskripsi dan spesifikasi dasar atas program yang akan dibuat.

### **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat lunak yang kita kembangkan ini ditujukan untuk memudahkan orang yang ingin melakukan pencarian dan pemasaran kost. Dikarenakan terkadang mahasiswa kesulitan dalam mencari kost dan penyedia kesulitan dalam memasarkan kostnya, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan survey, booking, dan jasa angkut barang.

### **1.3 Definisi dan Istilah**

Terdapat beberapa definisi yang digunakan dalam dokumen DPPL Kos Hunter ini, antara lain:

1. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL), yaitu untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengkodean aplikasi
2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan

<b>Prodi S1 Informatika Tel-U</b>	<b>DPPL-XXX</b>	<b>Halaman 11 dari 86</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

3. Entity Relationship Diagram (ERD), yaitu suatu model untuk menjelaskan mengenai hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang memiliki hubungan antar relasi.
4. Unified Modeling Language (UML) merupakan metode pengembangan perangkat lunak (sistem informasi) dengan menggunakan metode grafis serta merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi serta dokumentasi

## 1.4 Referensi

Dalam pengembangan aplikasi Kost Hunter kami memiliki beberapa referensi yang sangat efisien untuk membantu pengerjaan DPPL Kost Hunter itu sendiri sehingga penulis mempunyai pegangan untuk menulis. Referensi yang kami gunakan antara lain:

1. Template Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) S1 Informatika, Universitas Telkom.
2. Aplikasi Koseeker.
3. Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Kost Hunter.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

DPPL ini berisi tentang penjelasan mengenai aplikasi Kost Hunter dimana merupakan penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun. Sehingga jika di implementasi, perangkat lunak tersebut dapat dikembangkan dengan jelas dan tetap menjadikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) sebagai acuan.

Pada dokumen ini terdiri dari empat pembahasan utama, yaitu :

- BAB 1 sebagai Pendahuluan yang berisi overview perangkat lunak yang akan dibangun, merupakan ringkasan terhadap deskripsi aplikasi umum yang meliputi tujuan, lingkup masalah, definisi dan istilah, referensi, serta sistematika pembahasan.
- BAB 2 sebagai Deskripsi Perancangan Global yang berisi perancangan global dari perangkat lunak yang dikembangkan, meliputi rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, deskripsi komponen.
- BAB 3 sebagai Perancangan Rinci yang berisi deskripsi lengkap dari kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan, meliputi realisasi use case, perancangan antar

<b>Prodi S1 Informatika Tel-U</b>	<b>DPPL-XXX</b>	<b>Halaman 12 dari 86</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

muka usecase, identifikasi object baru, robustness diagram, class diagram, sequence diagram.

- BAB 4 sebagai Matriks Keruntutan yang berisi mapping requirement dengan use case yang direalisasikan.

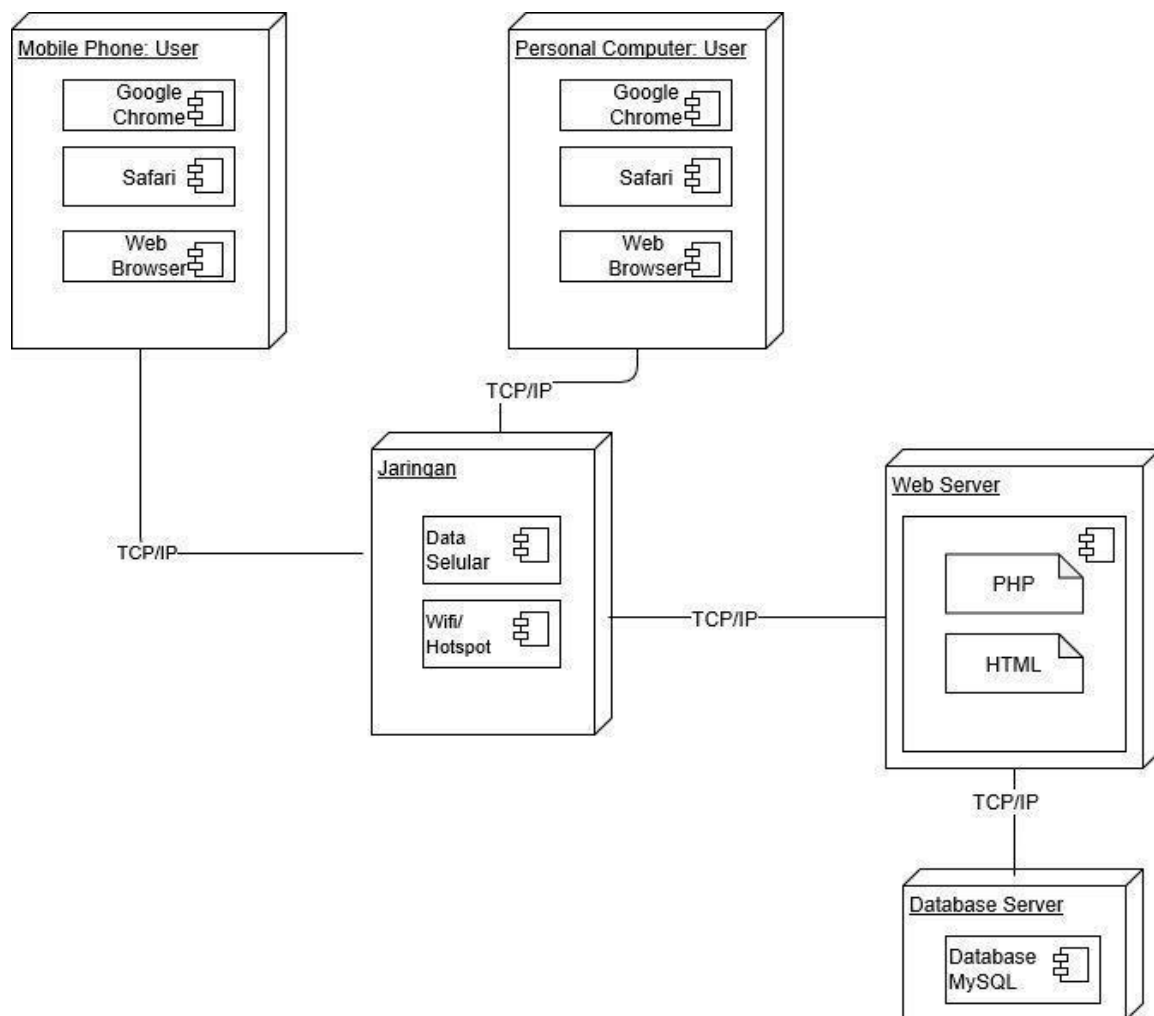
## **BAB II**

### **Deskripsi Perancangan Global**

#### **1.1 Rancangan Lingkungan Implementasi**

Lingkungan implementasi yang akan digunakan untuk pengembangan software ini, antara lain:

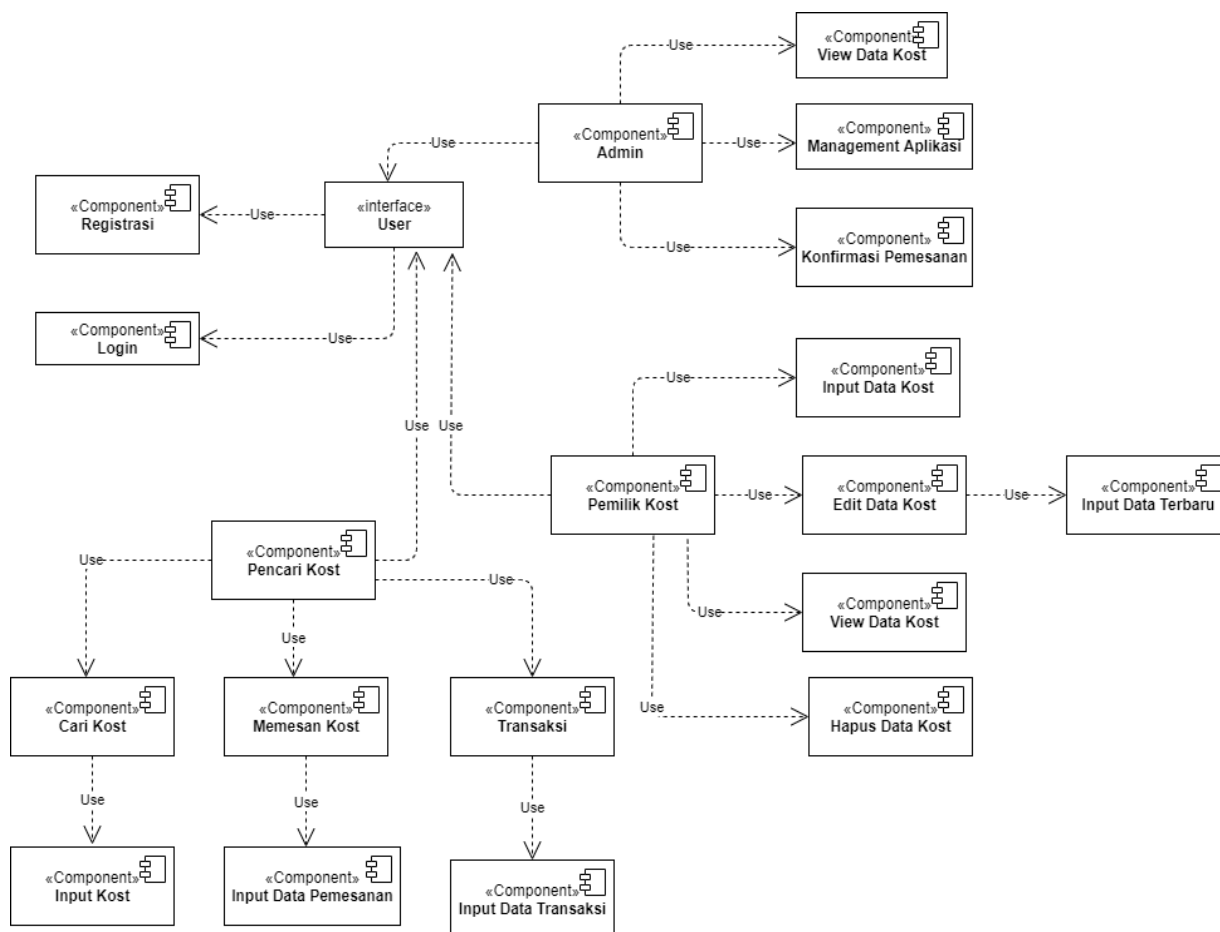
- Sistem Operasi : Microsoft Windows 7, 8, atau 10
- Development Tools : XAMPP, PHPMyAdmin (Database), Sublime Text
- Bahasa Pemrograman : HTML, CSS, dan PHP
- Database Management : MySQL
- Deployment Diagram :



Gambar 1. Deployment Diagram

## 1.2 Deskripsi Arsitektural

Deskripsi Arsitektural adalah deskripsi dari arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada aplikasi Kost Hunter ini yang digunakan untuk memudahkan pengembang dalam mengembangkan dan mengimplementasikan aplikasi web ini.



Gambar 2. Component Diagram

### 1.3 Deskripsi Komponen

Dalam konsep DPPL Kos Hunter yang kami buat, kami memiliki beberapa deskripsi komponen. Deskripsi komponen tersebut diantaranya :

No.	Nama Komponen	Keterangan
1.	Pencari Kost	Melakukan input pencarian kost, dapat melihat list kost dan melakukan booking kost
2.	Pemilik Kost	Melakukan input data kost, dapat mengedit data kost dan melakukan delete kost
3.	Admin	Melakukan konfirmasi pemesanan, dan kelola kost
4.	Registrasi	Untuk membuat akun sebelum melakukan login.

5.	Login	Untuk masuk pada aplikasi bagi yang sudah mempunyai akun.
6.	Cari Kost	Untuk mencari kost yang diinginkan.
7.	Input Kost	Untuk memilih kost yang telah dicari.
8.	Memesan Kost	Untuk melakukan booking terhadap kost yang telah dipilih.
9.	Input Data Pemesanan	Untuk melakukan input data pemesanan yang diinginkan.
10.	Transaksi	Untuk memproses pembayaran yang akan dilakukan.
11.	Input Data Transaksi	Untuk melakukan input data transaksi yang diinginkan.
12.	View Data Kost	Untuk melihat data kost yang telah ada.
13.	Management Aplikasi	Untuk mengelola aplikasi.
14.	Konfirmasi Pemesanan	Untuk melakukan konfirmasi pada transaksi yang telah dilakukan.
15.	Input Data Kost	Untuk melakukan input data kost yang akan dipasarkan.
16.	Edit Data Kost	Untuk mengedit atau memperbaharui data kost yang telah ada.
17.	View Data Kost	Untuk melihat data yang telah ada.
18.	Hapus Data Kost	Untuk menghapus data kost.



Dengan adanya deskripsi komponen tersebut diharapkan pembaca mengerti mengenai komponen komponen dalam program yang akan dibuat. Sehingga memudahkan dalam panduan penggunaan program tersebut nantinya.

<b>Prodi S1 Informatika Tel-U</b>	<b>DPPL-XXX</b>	<b>Halaman 17 dari 86</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

## BAB III

### Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Use Case yang ada pada aplikasi Kost Hunter adalah sebagai berikut.

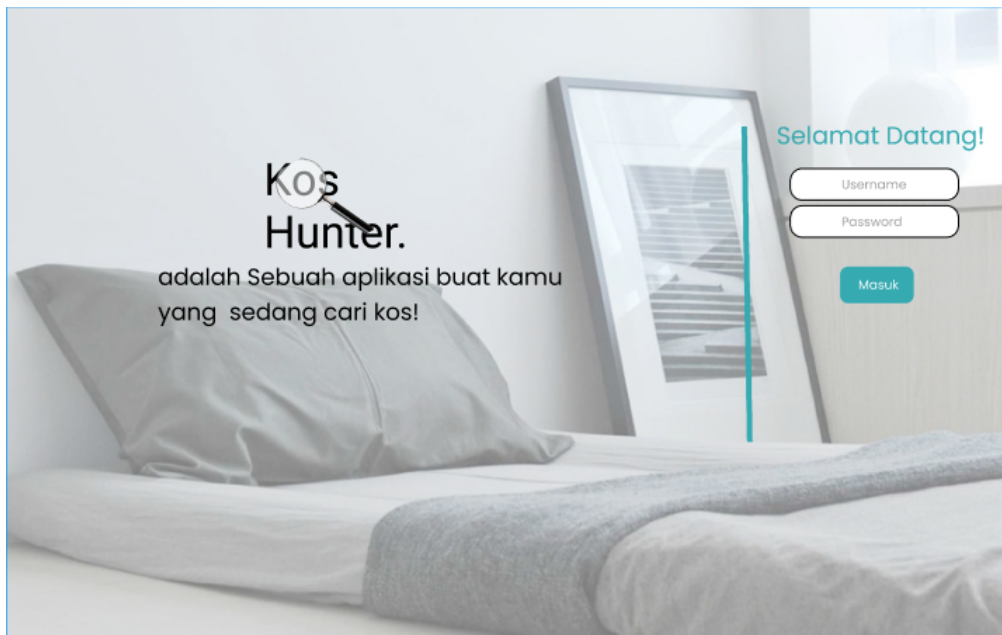
No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	Untuk masuk ke dalam aplikasi kost hunter
#2	Registrasi	Untuk melakukan pendaftaran terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam aplikasi kost hunter
#3	View Kost	Untuk melihat list kost yang tersedia.
#4	Input Kost	Untuk meng-inputkan data kost
#5	Edit Kost	Untuk memperbaharui data kost yang telah ada
#6	Remove Kost	Untuk menghapus data kost yang telah ada
#7	Pencarian Kost	Untuk mencari kost yang diinginkan
#8	Input Pesanan Kost	Untuk melakukan pemesanan kost yang diinginkan
#9	Transaksi	Untuk melakukan transaksi pemesanan
#10	Konfirmasi Pemesanan	Untuk melakukan konfirmasi pada transaksi yang telah dilakukan
#11	Manajemen Pemesanan	Untuk mengelola pemesanan yang telah ada

##### 1.1.1 Use Case #1 Login

Use Case	Login
----------	-------

Input	Username dan Password Pencari Kost, Pemilik Kost, Admin	
Output	Halaman Utama dari aplikasi perangkat lunak kost hunter	
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin	
Precondition	Kondisi sebelum aktor melakukan Login untuk membuka web	
Post Condition	Kondisi setelah aktor melakukan Login dan aktor berhasil membuka web	
Description	Seluruh Actor melakukan Login dengan akun yang sudah diregistrasi dan datanya disimpan dalam database	
Typical Course of Event		
	Actor	System
	1. Aktor menginputkan username dan password untuk login	
		2. Sistem berhasil menyimpan data Login
		3. Sistem menghubungkan Aktor ke dalam aplikasi kost hunter
	4. Aktor berhasil dihubungkan ke dalam aplikasi kost hunter	

#### 1.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case #1 Login



Gambar 3. Antarmuka Login

##### 1.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #1 Login

Tabel ID Layar Antarmuka Use Case #1 Login :

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI1	Halaman Login	Menu yang diinputkan untuk masuk ke halaman utama aplikasi perangkat lunak Kost Hunter

Tabel ID Objek Antarmuka Use case #Login :

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Box 1	Textbox	Username	Untuk mengisi username user
Box 2	Textbox	Password	Untuk mengisi password user
Button 1	Button	Login	Jika di klik, maka akan langsung menuju homepage

### 1.1.1.2 Identifikasi Object Baru Use Case #1 Login

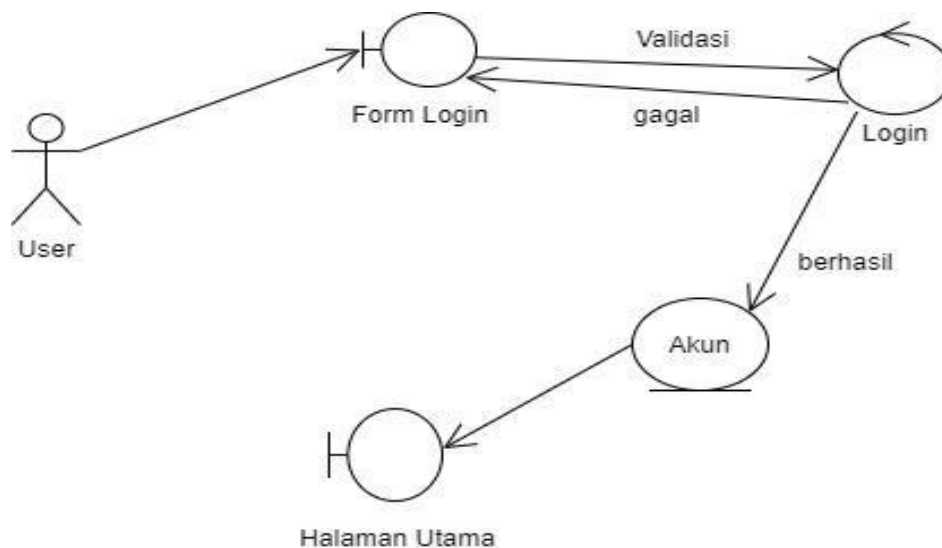
*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Login	Controller
2.	Login	Boundary(Interface)
3.	Akun	Entity(Database)
4.	Admin	Actor
5.	Pemilik Kost	Actor
6.	Pencari Kost	Actor

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

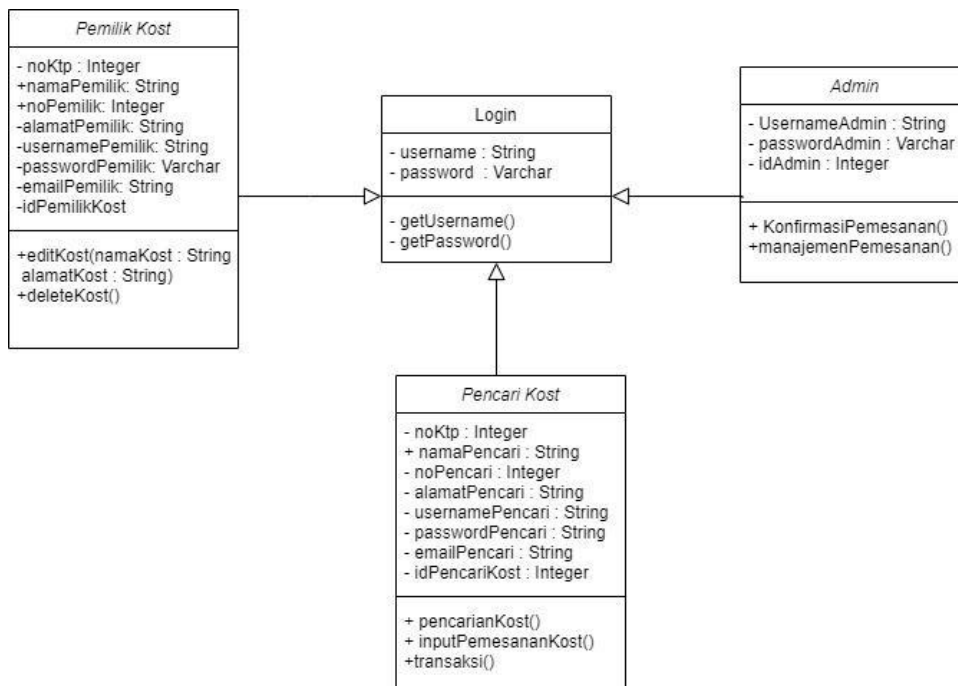
### 1.1.1.3 Robustness Diagram Use Case #1 Login

*Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case*



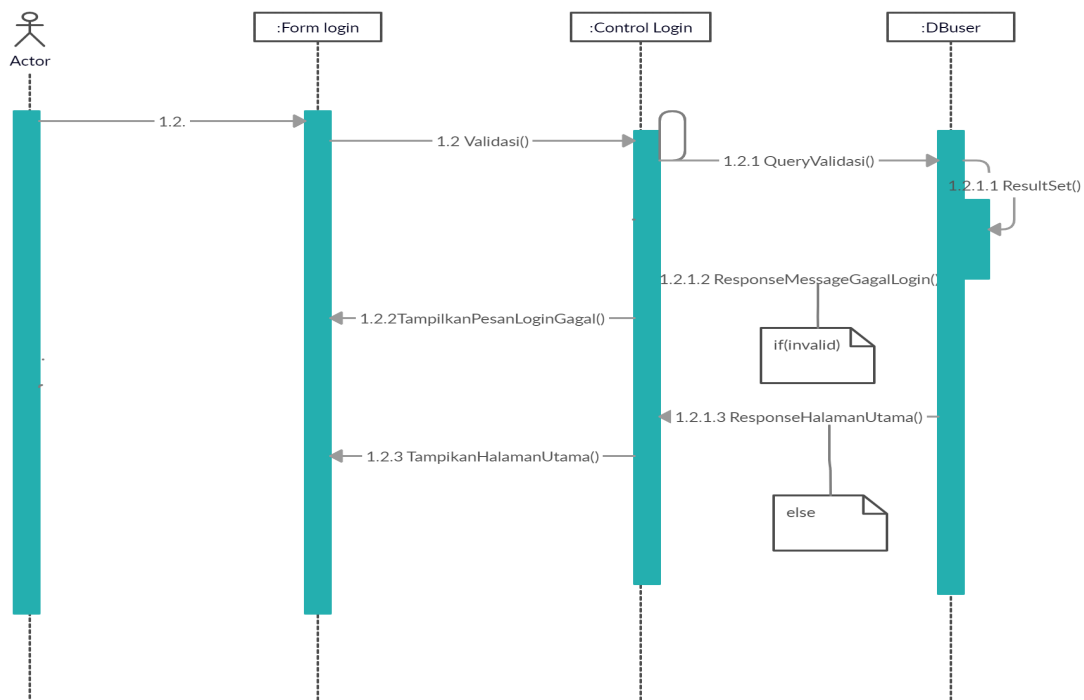
Gambar 4. Robustness Diagram Login

#### 1.1.1.4 Diagram Kelas Use Case #1 Login



Gambar 5. Class Diagram Login

### 1.1.1.5 Sequence Diagram Use Case #1 Login



Gambar 6. Sequence Diagram Login

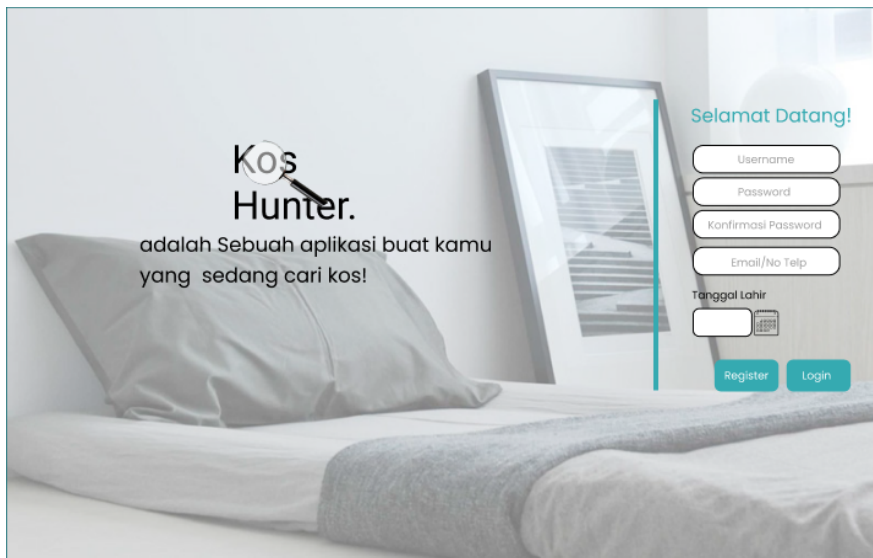
### 1.1.2 Use Case #2 Registrasi

Use Case	Registrasi
Input	Data pribadi Pencari Kost/ Pemilik Kost
Output	Data pribadi yang telah dikonfirmasi untuk melakukan registrasi
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost
Precondition	Aktor ingin menginputkan data untuk melakukan registrasi
Post Condition	Aktor yang sudah menginputkan data registrasi dan system berhasil menyimpan data di database

Description	Untuk melakukan login, pasien dan psikolog harus melakukan registrasi terlebih dahulu	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Aktor menginputkan data untuk melakukan registrasi	
		2. Sistem menyimpan data registrasi ke dalam database
		3. Sistem telah menyatakan registrasi berhasil
	4. Aktor berhasil membuat akun untuk web Student Psychology	



### 1.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case #2 Registrasi



Gambar 7. Antarmuka Registrasi

#### 1.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #2 Registrasi

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI2	Page Registrasi	Menu yang diinputkan untuk mendaftarkan akun ke aplikasi Kost Hunter

#### Page REGISTRASI

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Box 1	Textbox	Username	Untuk mengisi username dari user
Box 2	Textbox	Password	Untuk mengisi password dari username user
Box 3	Textbox	Confirm	Untuk mengkonfirmasi password yang telah dibuat user

Box 4	Textbox	Email/no HP	Untuk mengisi email atau nomor telepon user
Box 5	Textbox	Date Birth	Untuk mengisi dan mengkonfirmasi tanggal lahir dari user
Button 1	Button	Register	Untuk mengaktifkan dan input data user ke database
Button 2	Button	Login	Untuk tersambung ke Halaman Login

### 1.1.2.2 Identifikasi Object Baru Use Case #2 Registrasi

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

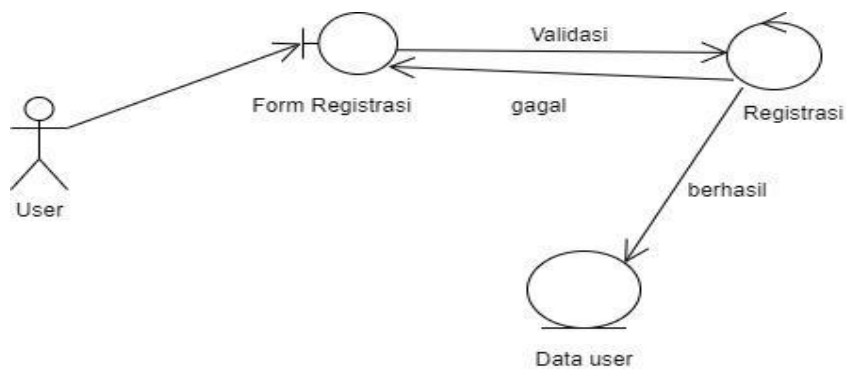
*Gunakan tabel di bawah:*

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Form Registrasi	Boundary(Interface)
2.	Registrasi	Controller
3.	Data User	Entity(Database)
4.	Pencari Kost	Actor
5.	Pemilik Kost	Actor

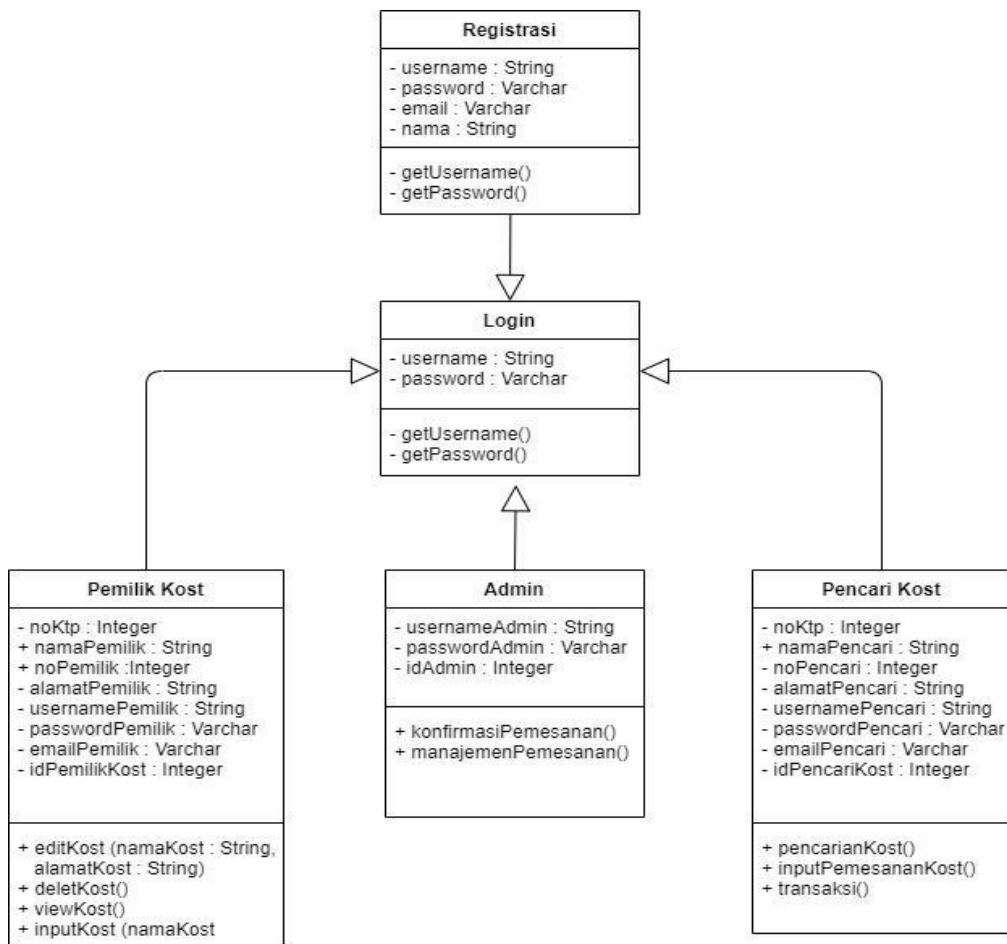
*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 1.1.2.3 Robustness Diagram Use Case #2 Registrasi



Gambar 8. Robustness Diagram Registrasi

### 1.1.2.4 Diagram Kelas Use Case #2 Registrasi

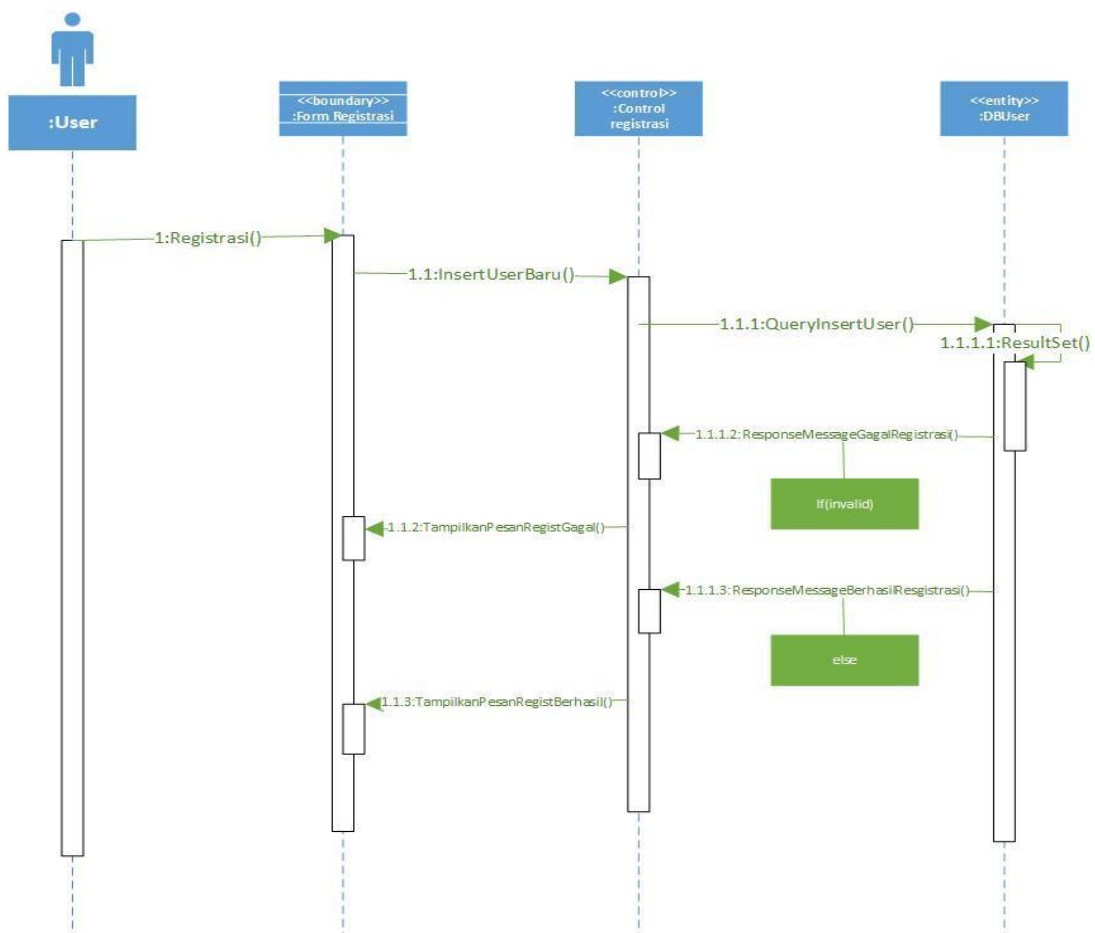


Gambar 9. Class Diagram Registrasi

#### 1.1.2.5 Sequence Diagram Use Case #2 Registrasi

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

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



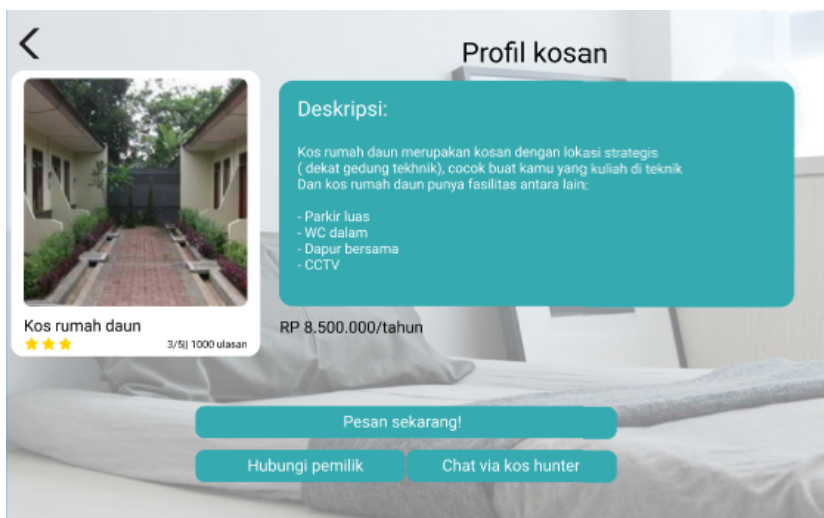
Gambar 10. Sequence Diagram Registrasi

### 3.1.3 Use Case #3 View Kost

Use Case	View Kost
Input	-
Output	List Kost yang tersedia
Actor	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin
Precondition	-
Post Condition	-

Description	Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin dapat melihat list kost yang tersedia	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Pemilik Kost, Pencari Kost, Admin membuka Menu List Kost	
		2. Menampilkan List Kost yang tersedia

### 3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case #3 View Kost



Gambar 11. Antarmuka View Kost

#### 3.1.3.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #3 View Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI3	View Kost	Halaman untuk melihat profil kosan yang dipilih

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

*Page VIEW KOST*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Box 1	Box	Foto Kos	Untuk melihat foto kos yang dipilih oleh pencari kost
Box 2	Textbox	Deskripsi	Untuk melihat Deskripsi dari profil kost
Button1	Button	Pesan	Untuk pemesanan kos dan melanjutkan ke halaman transaksi
Button2	Button	Hubungi	Untuk menghubungi pemilik kos via telepon
Button3	Button	Chat	Untuk menghubungi admin kos hunter

#### 3.1.3.2 Identifikasi Object Baru Use Case #3 View Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

*Gunakan tabel di bawah:*

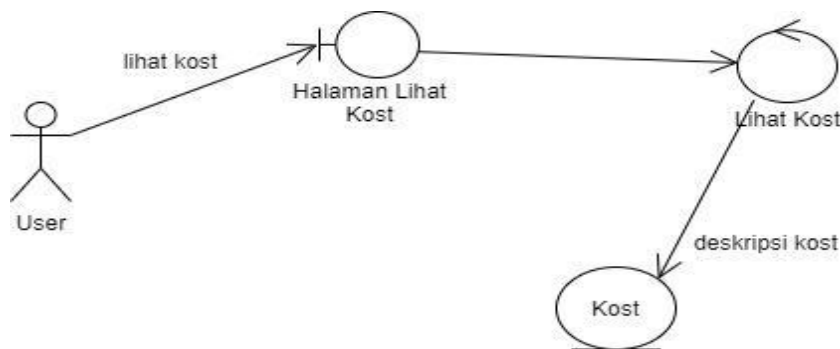
Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 31 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman lihat kost	Boundary (Interface)
2.	Lihat Kost	Controller
3.	Kost	Entity (Database)
4.	Pemilik Kost	Actor
5.	Pencari Kost	Actor
6.	Admin	Actor

\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

### 3.1.3.3 Robustness Diagram Use Case #3 View Kost



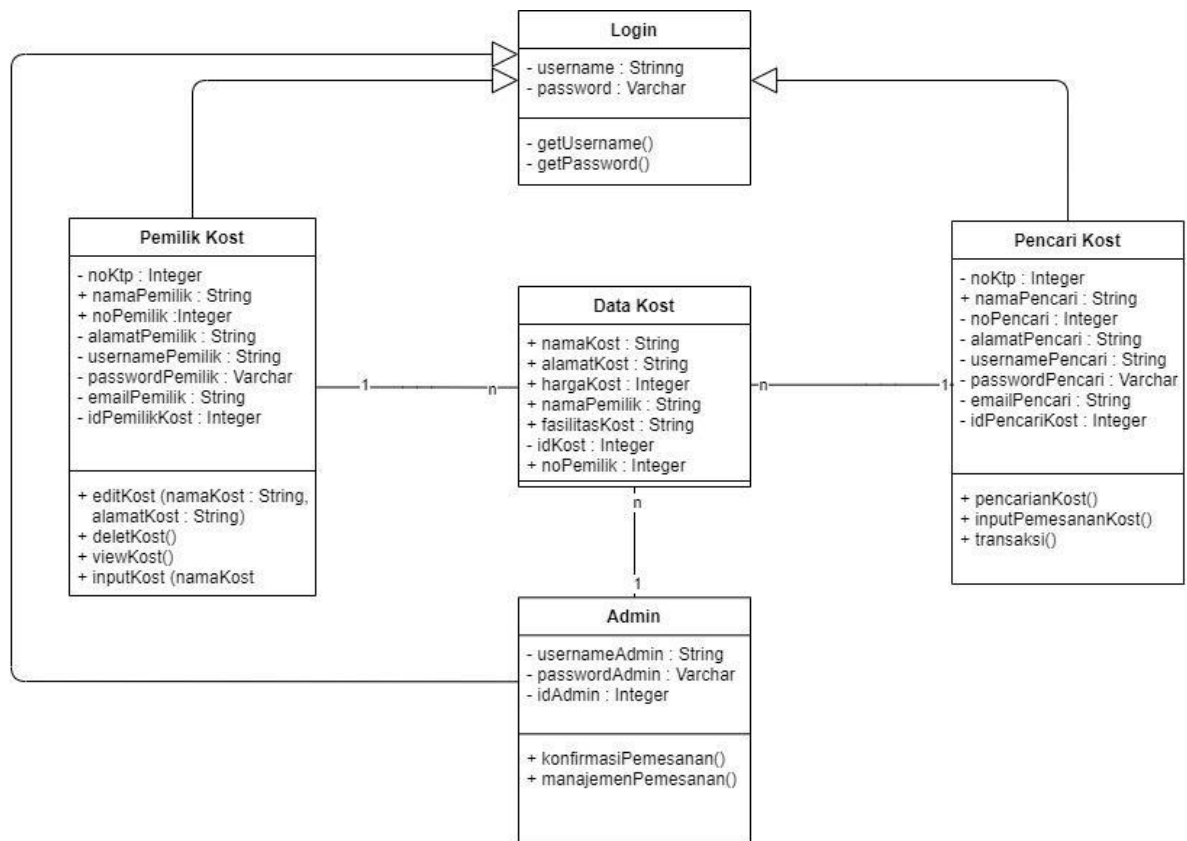
Gambar 12. Robustness Diagram View Kost

### 3.1.3.4 Diagram Kelas Use Case #3 View Kost

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

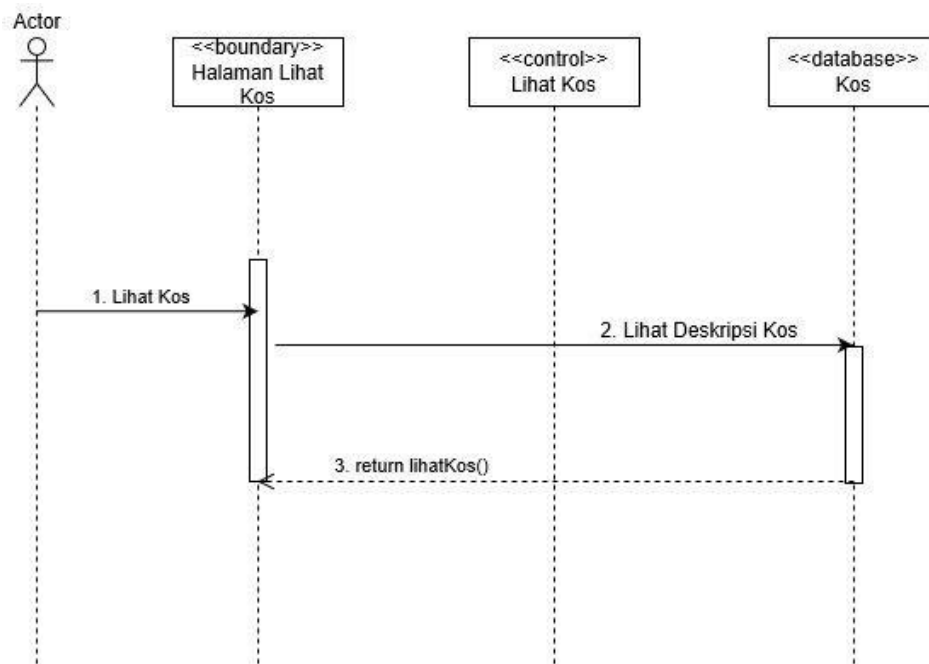
Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis





Gambar 13. Class Diagram View Kost

### 3.1.3.5 Sequence Diagram Use Case #3 View Kost



Gambar 14. Sequence Diagram View Kost

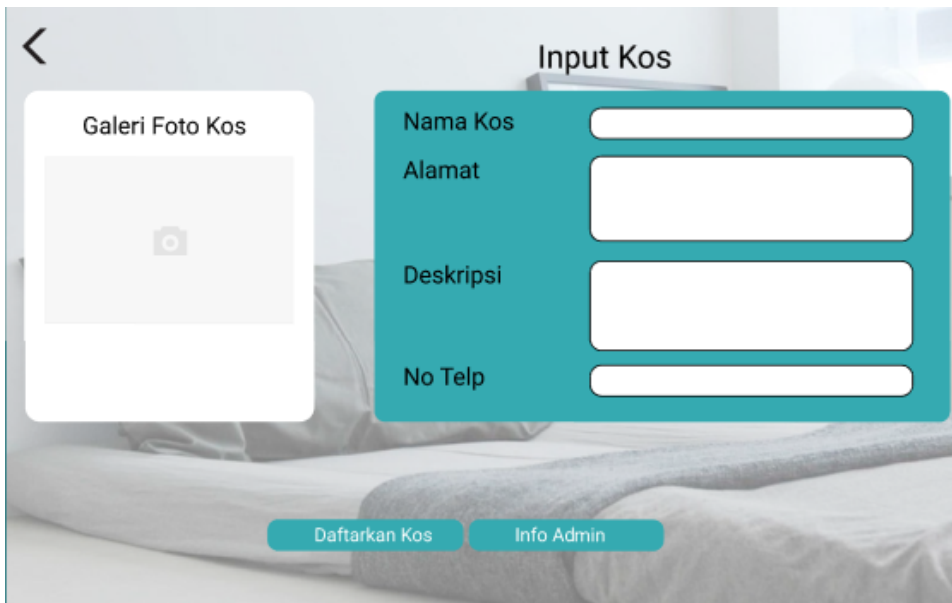
### 3.1.4 Use Case #4 Input Kost

Use Case	Input Kost
Input	Data Kost
Output	Data Kost Yang Sudah Terinput
Actor	Pemilik Kost
Precondition	Pemilik Kost yang sudah login ingin menginputkan data kost
Post Condition	Pemilik Kost yang sudah menginputkan data kost dan system berhasil menyimpan data kost di database
Description	Untuk mencatat data kost Pemilik Kost harus melakukan input kost

Typical Course of Event	Actor	System
	1. Membuka menu kelola Kost	
		2. Menampilkan Menu kelola Kost
	3. Memilih tombol input kost	
		4. Menampilkan tampilan form input
	5. Memasukkan data kost yang akan diinput 6. Menekan tombol simpan	
		7. Jika data kost sudah tersedia maka akan menampilkan notifikasi “data kost sudah ada!” dan kembali ke langkah 2 8. Merekam data kost yang diinputkan pemilik kost. 9. Memproses dan menyimpan data kost ke dalam database kost 10. Menampilkan data kost yang telah disimpan

	11. Mengecek kembali data kost yang telah diinputkan	
--	--	--

#### 3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case #4 Input Kost



Gambar 15. Antarmuka Input Kost

##### 3.1.4.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #4 Input Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI4	Input Kost	Halaman untuk pemilik kos, yang akan mendaftarkan kos-nya

*Page INPUT KOST*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
----------	-------	--------	--------------

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 36 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

Box 1	Box	Galeri	Untuk mengupload foto kos
Box 2	Textbox	Box Input	Untuk tempat mengisi identifikasi dari kos yang akan didaftarkan
Box 3	Textbox	Nama Kos	Untuk mengisi nama kos yang akan didaftarkan
Box 4	Textbox	Alamat	Untuk mengisi alamat kos yang akan didaftarkan
Box 5	TextBox	Deskripsi	Untuk mengisi deskripsi kos secara rinci
Box 6	TextBox	Nomor	Untuk mengisi nomor telepon pemilik kost
Button 1	Button	Daftar	Klik untuk menginputkan pendaftaran kost
Button 2	Button	Info	Untuk menghubungi admin terkait pertanyaan kos hunter

### 3.1.4.2 Identifikasi Object Baru Use Case #4 Input Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

*Gunakan tabel di bawah:*

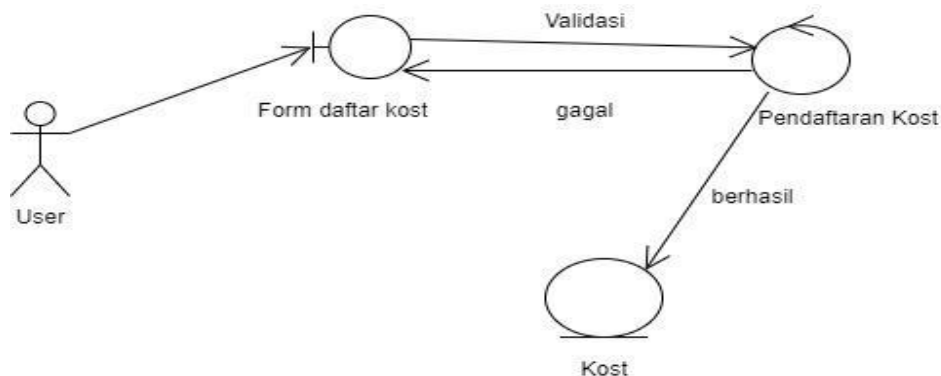
**TABEL OBJECT PERANCANGAN**

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Form daftar kost	Boundary(Interface)
2.	Pendaftaran Kost	Controller

3.	Kost	Entity(Database)
4.	Pemilik Kost	Actor

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.4.3 Robustness Diagram Use Case #4 Input Kost

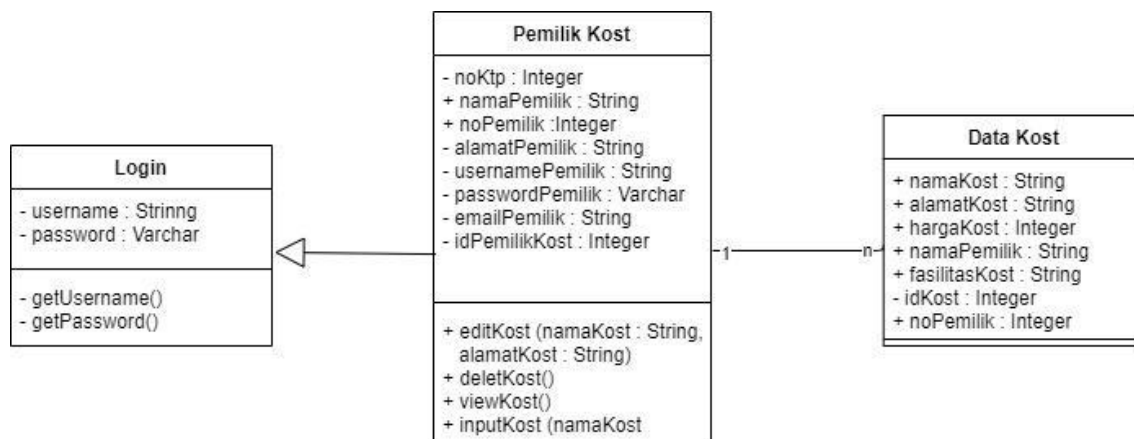


*Gambar 16. Robustness Diagram Input Kost*

### 3.1.4.4 Diagram Kelas Use Case #4 Input Kost

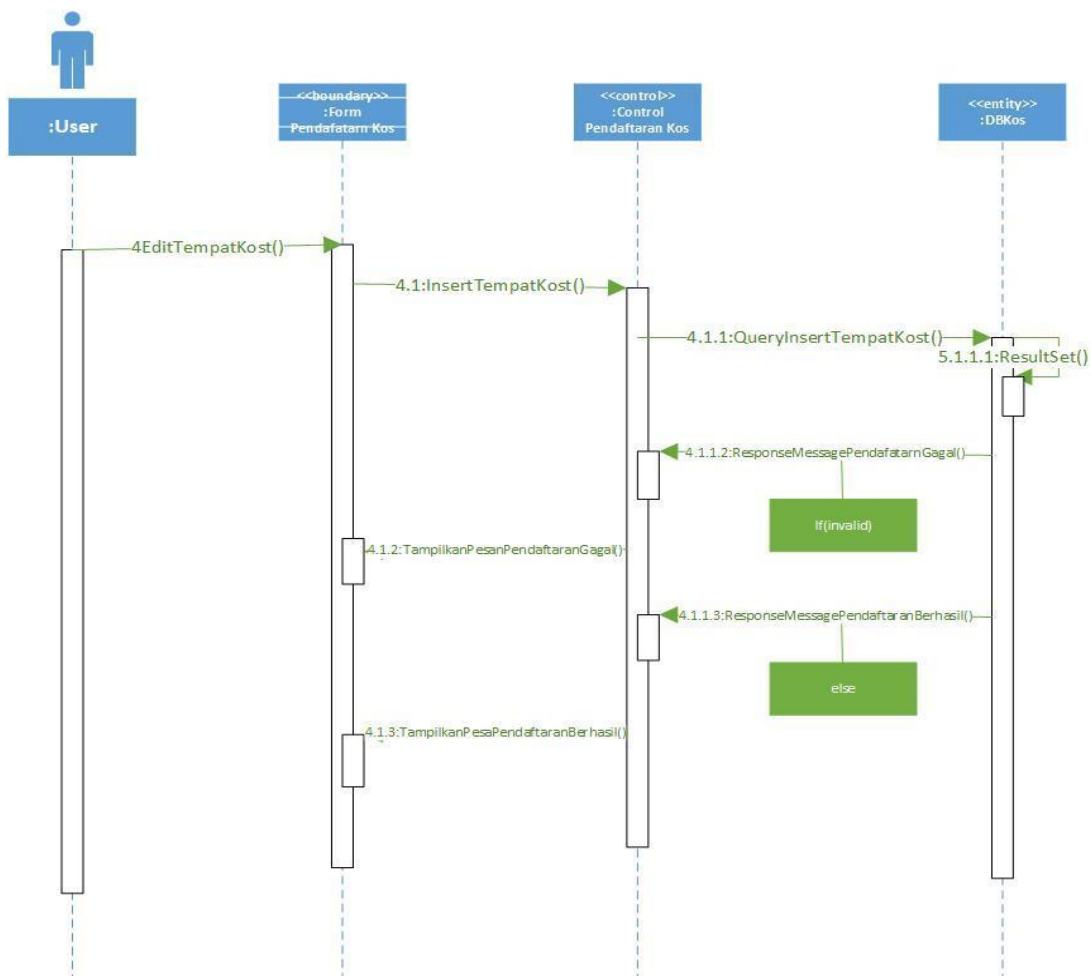
*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



*Gambar 17. Class Diagram Input Kost*

### 3.1.4.5 Sequence Diagram Use Case #4 Input Kost



Gambar 18. Sequence Diagram Input Kost

### 3.1.5 Use Case #5 Edit Kost

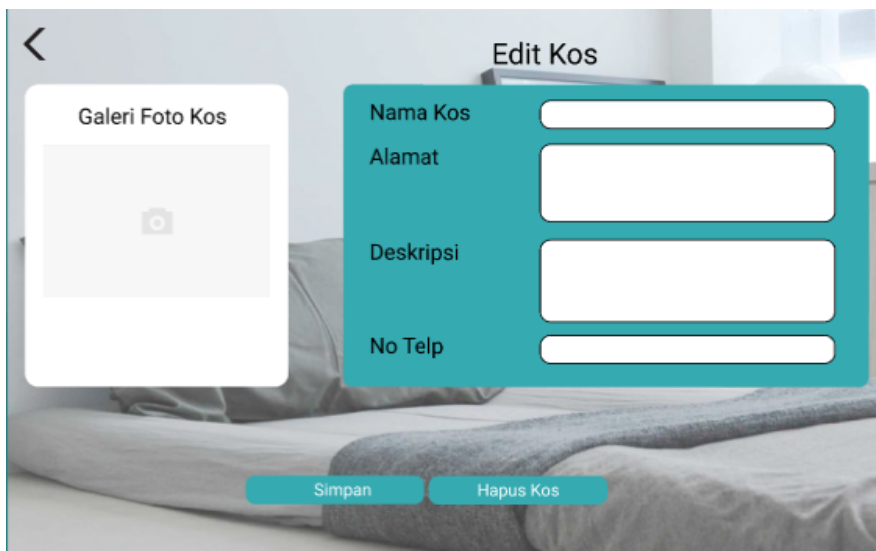
Use Case	Edit Kost
Input	Data Kost
Output	Data Kost yang sudah diperbaharui atau diedit
Actor	Pemilik Kost

Precondition	Pemilik Kost yang sudah login ingin melakukan pembaharuan atau edit data kost	
Post Condition	Pemilik Kost yang sudah memperbaharui atau edit data kost dan system berhasil menyimpan data kost di database	
Description	Untuk mencatat data kost Pemilik Kost harus melakukan input kost	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Membuka menu kelola Kost	
		2. Menampilkan Menu kelola Kost
	3. Memilih tombol edit kost	
		4. Menampilkan tampilan form edit kost
	5. Memasukkan data kost yang akan diedit 6. Menekan tombol simpan	
		7. Merekam data kost yang diedit pemilik kost. 8. Memproses dan menyimpan data kost ke dalam database kost



		9. Menampilkan data kost yang telah disimpan
	10. Mengecek kembali data kost yang telah diedit	

### 3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Use Case #5 Edit Kost



Gambar 19. Antar Muka Edit Kost

#### 3.1.5.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #5 Edit Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI5	Edit Kos	Halaman untuk mengedit kost dan memperbaharui deskripsi kost

*Page EDIT KOS*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
Box 1	Box	Galeri	Untuk mengedit foto kos
Box 2	Textbox	Box Input	Untuk tempat mengedit identifikasi dari kos yang akan didaftarkan
Box 3	Textbox	Nama Kos	Untuk mengedit nama kos yang didaftarkan
Box 4	Textbox	Alamat	Untuk mengedit alamat kos yang didaftarkan
Box 5	TextBox	Deskripsi	Untuk mengedit deskripsi kos secara rinci
Box 6	TextBox	Nomor	Untuk mengedit nomor telepon pemilik kost
Button 1	Button	Daftar	Klik untuk menyimpan pembaharuan deskripsi kost
Button 2	Button	Hapus	Klik untuk menghapus data kos dari kos hunter

### 3.1.5.2 Identifikasi Object Baru Use Case #5 Edit Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

*Gunakan tabel di bawah:*

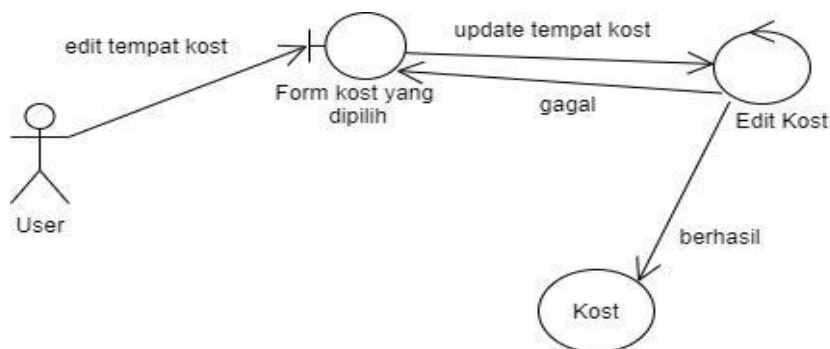
TABEL OBJECT PERANCANGAN

<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
-----------	-------------------------	---------------------------

1.	Form kost yang dipilih	Boundary (Interface)
2.	Edit Kost	Controller
3.	Kost	Entity (Database)
4.	Pemilik kost	Actor

\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

### 3.1.5.3 Robustness Diagram Use Case #5 Edit Kost

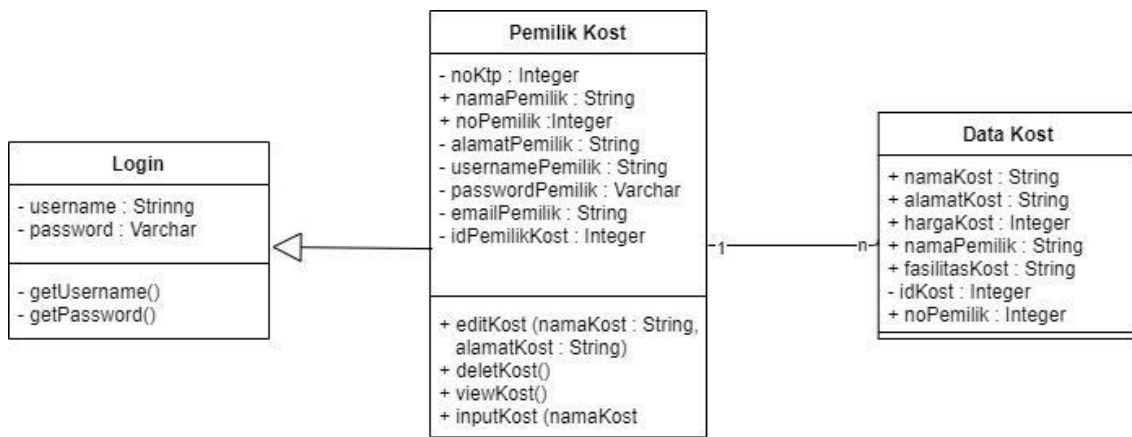


Gambar 20. Robustness Diagram Edit Kost

### 3.1.5.4 Diagram Kelas Use Case #5 Edit Kost

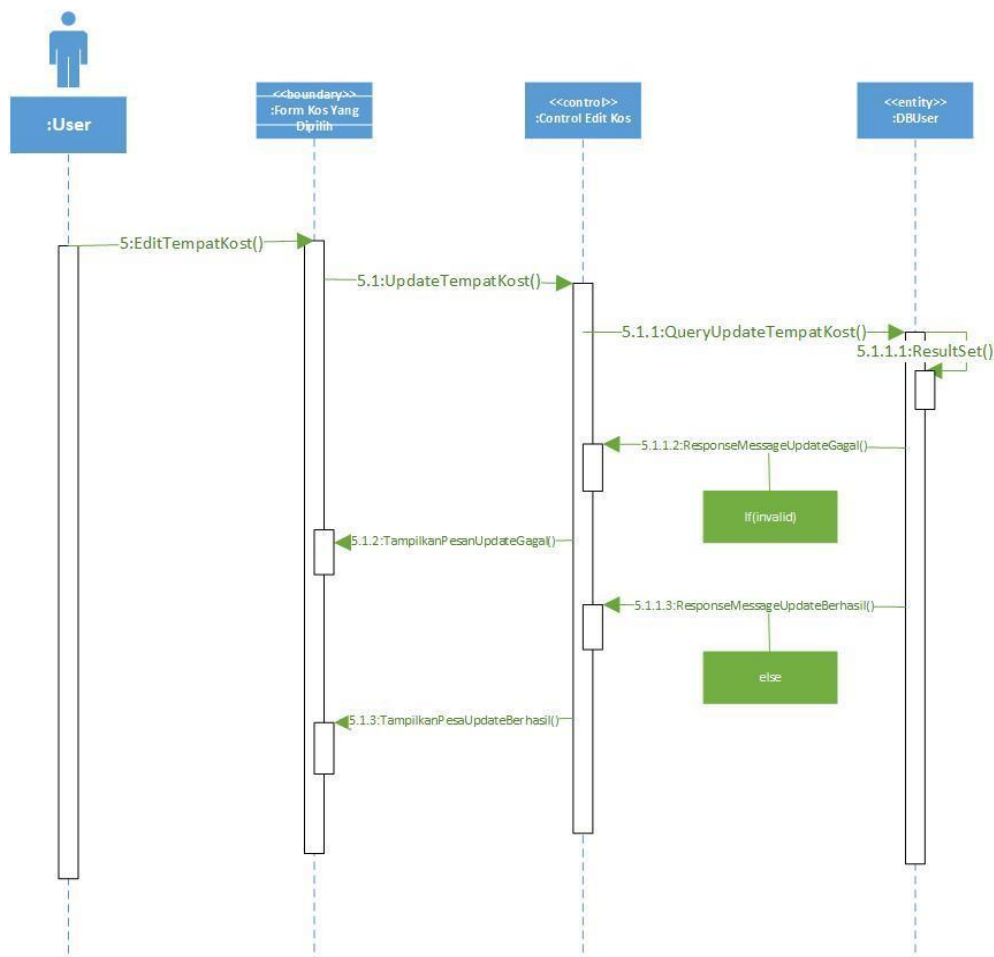
*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



Gambar 21. Class Diagram Edit Kost

### 3.1.5.5 Sequence Diagram Use Case #5 Edit Kost



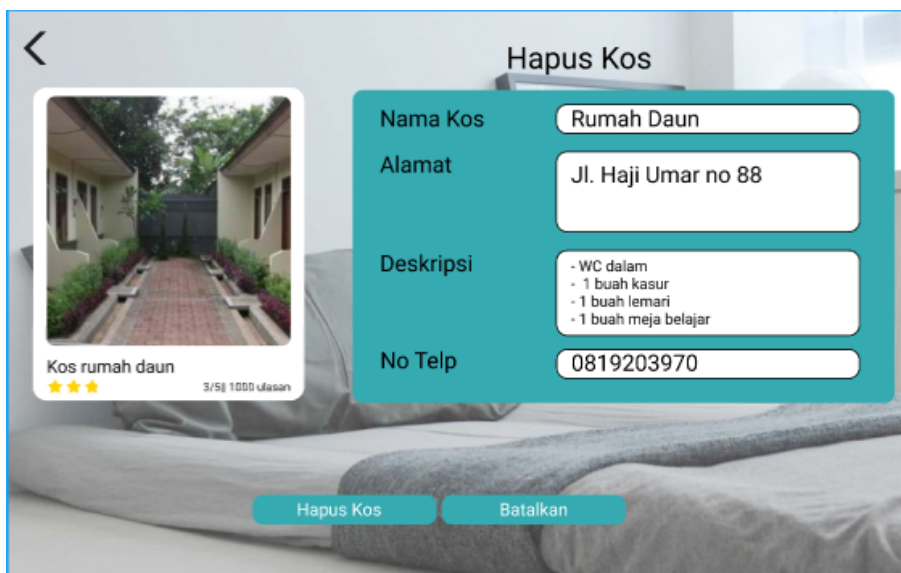
Gambar 22. Sequence Diagram Edit Kost

### 3.1.6 Use Case #6 Remove Kost

Use Case	Remove Kost	
Input	Data Kost	
Output	Data Kost Terbaru	
Actor	Pemilik Kost, Admin	
Precondition	Pemilik Kost dan Admin yang sudah login ingin melakukan remove kost yang sudah tidak didaftarkan di Web Kost Hunter	
Post Condition	Pemilik Kost dan Admin yang sudah remove data kost dan system berhasil memperbaharui data kost di database	
Description	Untuk menghapus data kost Pemilik Kost dan Admin harus melakukan remove kost	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Membuka menu kelola Kost	
		2. Menampilkan Menu kelola Kost
	3. Memilih tombol remove kost	
		4. Menampilkan tampilan form remove kost

	5. Memasukkan data kost yang akan diremove	
	6. Menekan tombol simpan	
		7. Merekam data kost yang diremove pemilik kost/admin 8. Menampilkan data kost yang telah diperbaharui
	9. Mengecek kembali data kost yang telah diperbaharui	

### 3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case #6 Remove Kost



Gambar 23. Antarmuka Remove Kost

### 3.1.6.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #6 Remove Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI6	Remove Kost	Halaman Konfirmasi penghapusan data kos dari kos hunter

*Page REMOVE KOST*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Box 1	Box	Galeri	Untuk menampilkan galeri foto kos
Box 2	Box	Deskripsi	Untuk menampilkan deskripsi kos yang akan dihapus
Button 1	Button	Hapus	Klik untuk penghapusan data kos dari Kos Hunter
Button 2	Button	Batalan	Klik untuk membatalkan penghapusan data kos dari kos hunter

### 3.1.6.2 Identifikasi Object Baru Use Case #6 Remove Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

*Gunakan tabel di bawah:*

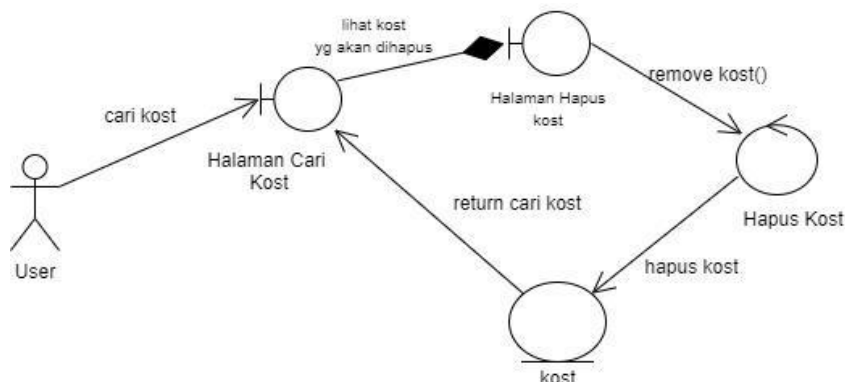
TABEL OBJECT PERANCANGAN

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 47 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman cari kost	Boundary(Interface)
2.	Halaman hapus kost	Boundary(Interface)
3.	Hapus kost	Controller
4.	Kost	Entity(Database)
5	Pemilik kost	Actor
6.	Admin	Actor

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.6.3 Robustness Diagram Use Case #6 Remove Kost



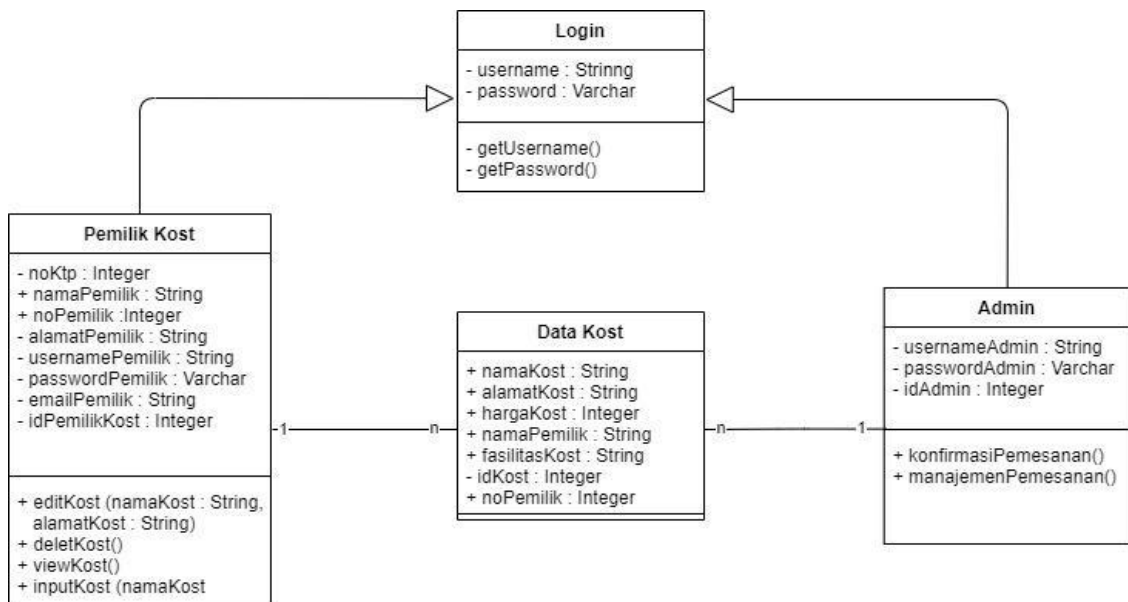
*Gambar 24. Robustness Diagram Remove Kost*

### 3.1.6.4 Diagram Kelas Use Case #6 Remove Kost

*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

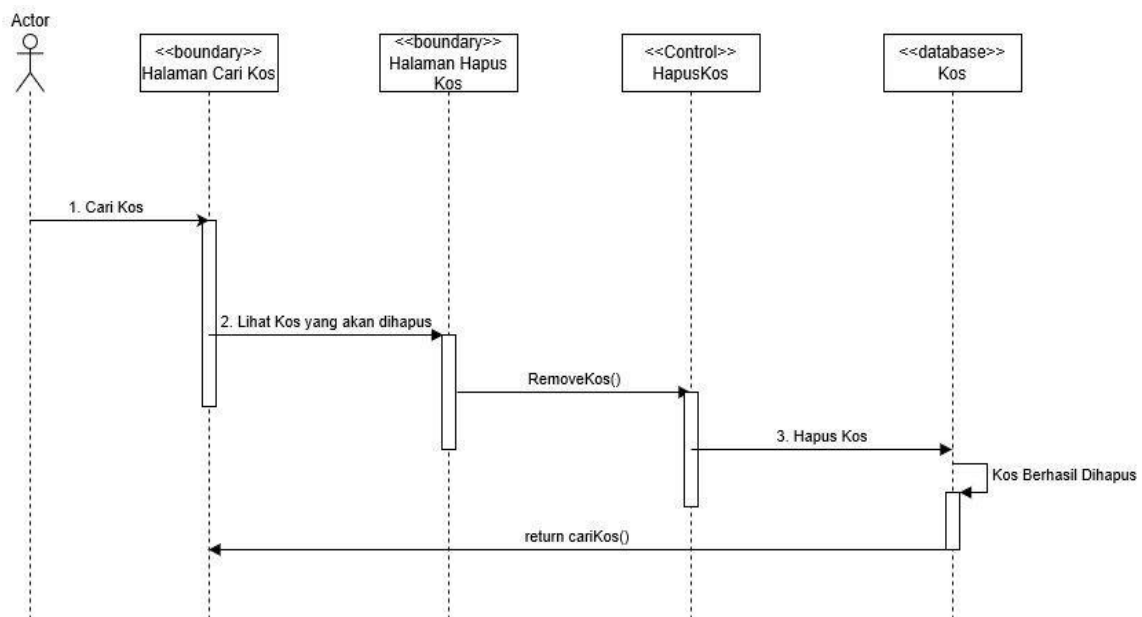
*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*





Gambar 25. Class Diagram Remove Kost

### 3.1.6.5 Sequence Diagram Use Case #6 Remove Kost



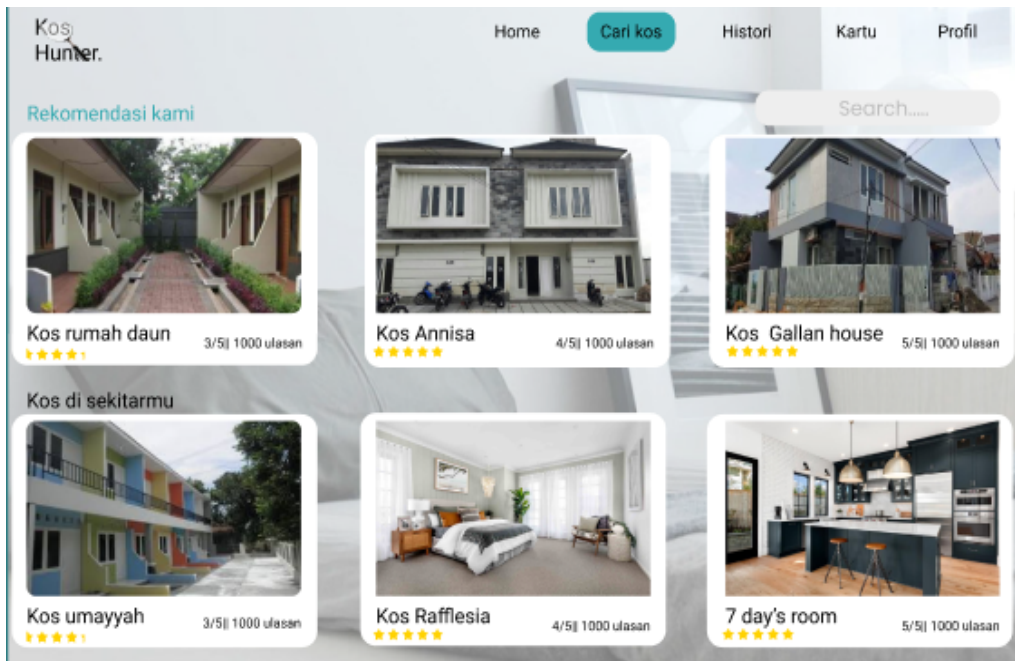
Gambar 26. Sequence Diagram Remove Kost

### 3.1.7 Use Case #7 Pencarian Kost

Use Case	Pencarian Kost
----------	----------------

Input	Nama Kost										
Output	Pilihan kost yang telah tersedia										
Actor	Pencari Kost										
Precondition	Pencari Kost yang sudah login ingin melakukan pencarian kost										
Post Condition	Pencari Kost yang sudah melakukan pencarian kost dan sistem menampilkan hasil pencarian dari pencari kost										
Description	Untuk melakukan pencarian kost sesuai dengan nama kost yang telah diinputkan oleh pencari kost										
Typical Course of Event	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th><th>System</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Membuka menu Pencarian Kost</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Menampilkan output dari pencarian kost</td></tr> <tr> <td>3. Memilih kost yang tersedia oleh sistem</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Menampilkan kost yang telah dipilih oleh pencari kost</td></tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Membuka menu Pencarian Kost			2. Menampilkan output dari pencarian kost	3. Memilih kost yang tersedia oleh sistem			4. Menampilkan kost yang telah dipilih oleh pencari kost
Actor	System										
1. Membuka menu Pencarian Kost											
	2. Menampilkan output dari pencarian kost										
3. Memilih kost yang tersedia oleh sistem											
	4. Menampilkan kost yang telah dipilih oleh pencari kost										

### 3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost



Gambar 27. Antarmuka Pencarian Kost

#### 3.1.7.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI7	Pencarian Kost	Halaman untuk pencari kos mencari kos yang diinginkan

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Page *PENCARIAN KOST*

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 51 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
Button1	Button Box	Kos Rumah Daun	Untuk melihat deskripsi dari kos Rumah Daun
Button2	Button Box	Kos Annisa	Untuk melihat deskripsi dari kos Annisa
Button3	Button Box	Kos Galan	Untuk melihat deskripsi dari kos Galan
Button4	Button Box	Kos Umayah	Untuk melihat deskripsi dari kos Umayah
Button5	Button Box	Kos Rafflesia	Untuk melihat deskripsi dari kos Rafflesia
Button6	Button Box	Kos 7 Days	Untuk melihat deskripsi dari kos 7 Days
Button 7	Button	Home	Untuk tersambung ke Home Page
Button8	Button	Cari Kos	Untuk tersambung ke Halaman Cari Kos
Button9	Button	Histori	Untuk tersambung ke Halaman Histori
Button10	Button	Kartu	Untuk tersambung ke Halaman Kartu
Butoon11	Button	Profil	Untuk tersambung ke Halaman Profil
SearchBox	SearchBox	Search	Untuk menginput pencarian kos yang akan dicari oleh Pencari kost

### 3.1.7.2 Identifikasi Object Baru Use Case #7 Pencarian Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

*Gunakan tabel di bawah:*

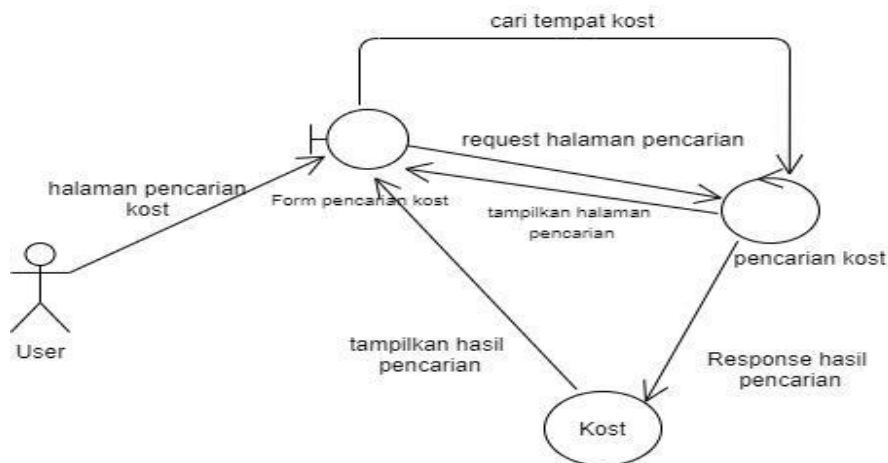
**TABEL OBJECT PERANCANGAN**

<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
-----------	-------------------------	---------------------------

1.	Form Pencarian Kost	Boundary(Interface)
2.	Pencarian kost	Controller
3.	Data Kost	Entity(Database)
4.	Pencari kost	Actor

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.7.3 Robustness Diagram Use Case #7 Pencarian Kost

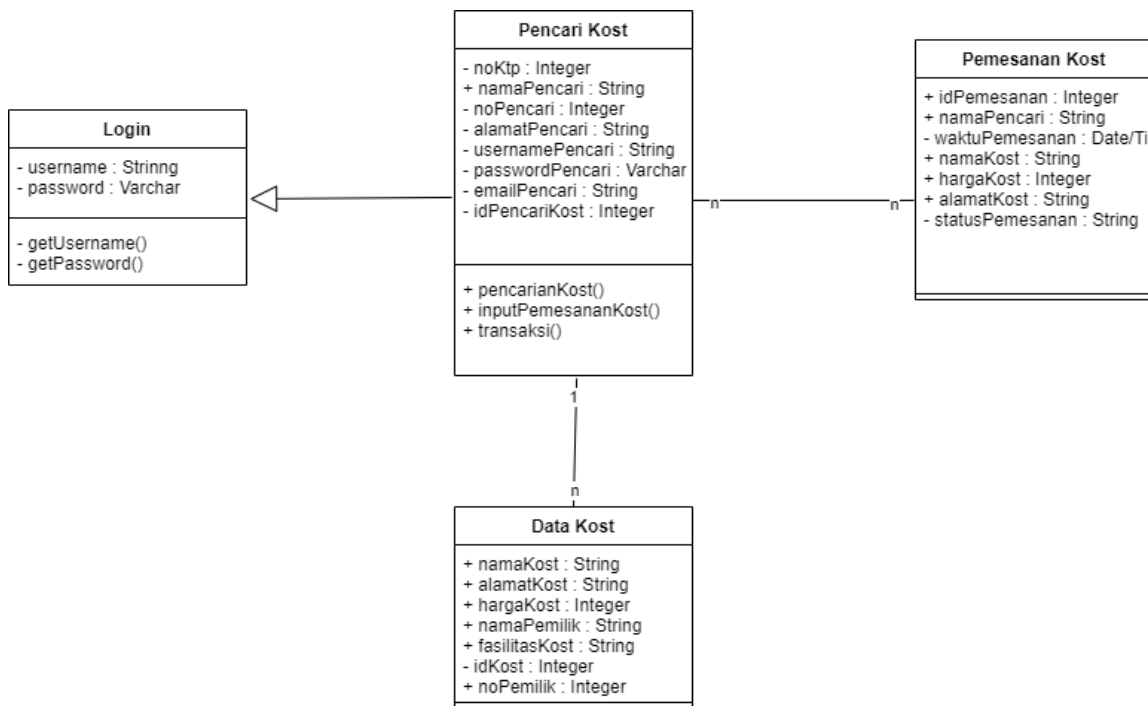


*Gambar 28. Robustness Diagram Pencarian Kost*

### 3.1.7.4 Diagram Kelas Use Case #7 Pencarian Kost

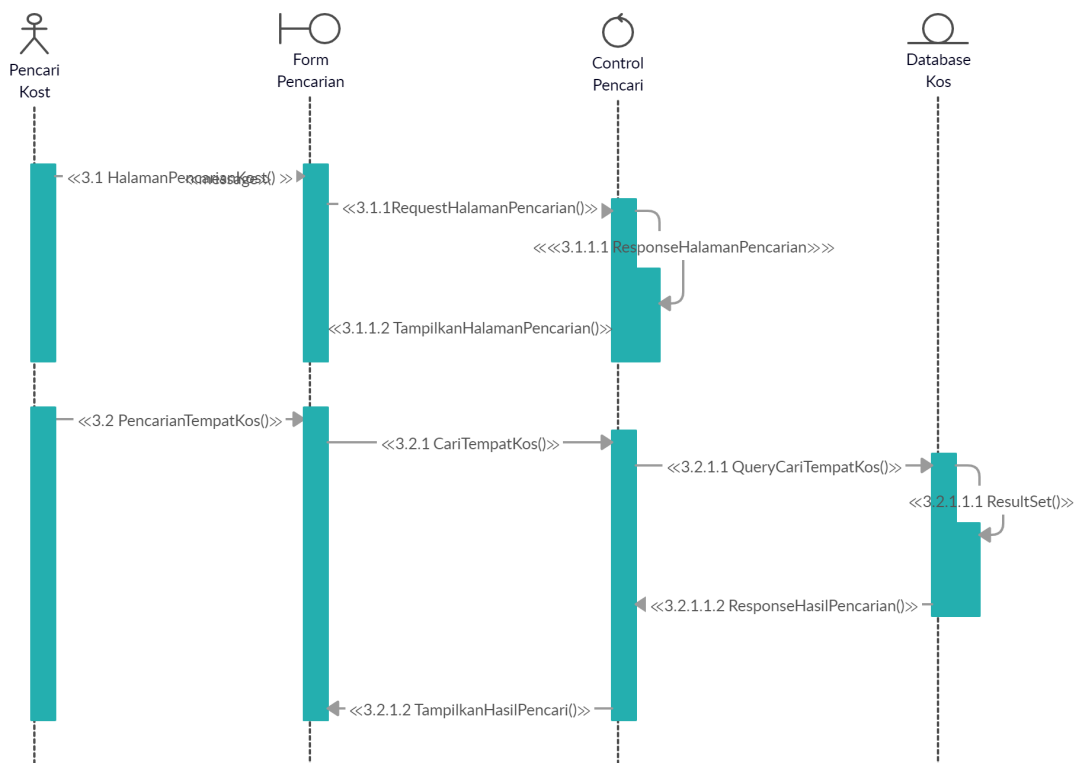
*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



Gambar 29. Class Diagram Pencarian Kost

### 3.1.7.5 Sequence Diagram Use Case #7 Pencarian Kost



Gambar 30. Sequence Diagram Pencarian Kost

### 3.1.8 Use Case #8 Input Pesanan Kost

Use Case	Input Pesanan Kost
Input	Menginputkan Data Kost yang ingin dipesan seperti memilih kamar, jumlah kamar
Output	Berhasil melakukan pesanan kost
Actor	Pencari Kost
Precondition	Pencari kost yang sudah login ingin melakukan pesan kost
Post Condition	Pencari Kost yang sudah menginputkan data kost dan system berhasil menyimpan data yang telah diinputkan
Description	Untuk melakukan input pesanan kost , yang kost nya telah dipilih terlebih dahulu oleh pencari kost

Typical Course of Event	Actor	System
	1. Membuka menu pencarian Kost	
		2. Menampilkan Menu pencarian kost
	3. Memilih tombol input kost yang akan dicari	
		4. Menampilkan Kost yang telah dipilih oleh pencari kost
	5. Pencari kost masuk ke dalam tampilan kost yang telah dipilih, lalu menginputkan data kost yang akan dipesan	
		6. Sistem berhasil menyimpan data pesanan kost yang telah diinputkan oleh pencari kost
	7. Pencari kost menekan tombol “pesan”	



### 3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost



Gambar 31. Antarmuka Input Pesanan Kost

#### 3.1.8.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI8	Input Pesanan Kost	Halaman untuk melakukan pemesanan Kos

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

*Page INPUT PESANAN KOST*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
----------	-------	--------	--------------

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 57 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

Box 1	Box	Galeri	Untuk menampilkan galeri foto kos
Box 2	Box	Deskripsi	Untuk menampilkan deskripsi kos
Button 1	Button	Pesan	Klik untuk melakukan pesanan kos
Button 2	Button	Hubungi	Klik untuk menghubungi pemilik kos
Button 3	Button	Chat	Untuk menghubungi admin terkait pertanyaan kos hunter

### 3.1.8.2 Identifikasi Object Baru Use Case #8 Input Pesanan Kost

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.*

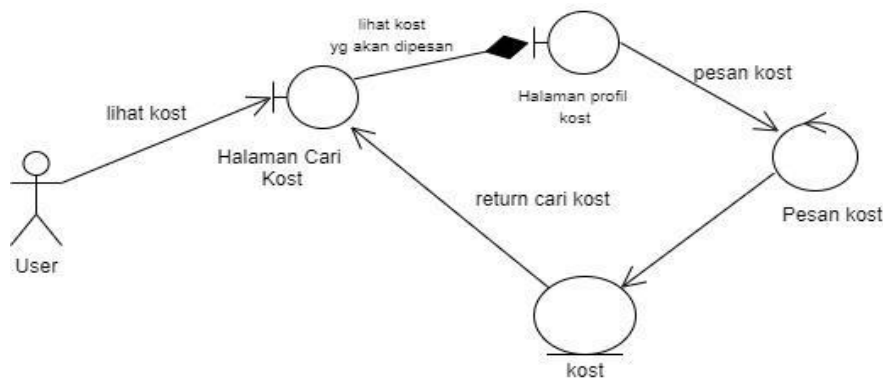
*Gunakan tabel di bawah:*

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman cari kost	Boundary(Interface)
2.	Halaman profil kost	Boundary(Interface)
3.	Pesan kost	Controller
4.	Kost	Entity(Database)
5.	Pencari kost	Actor

\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

### 3.1.8.3 Robustness Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost

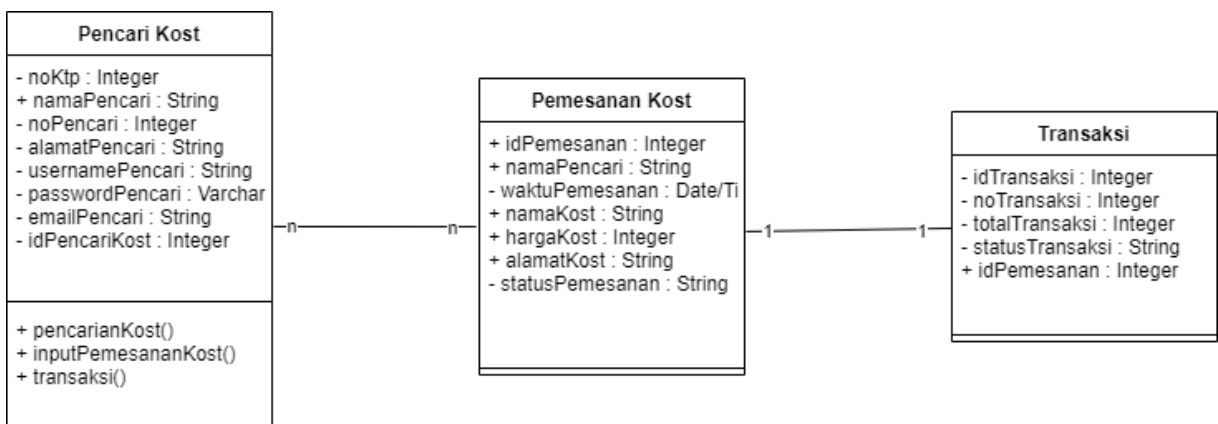


Gambar 32. Robustness Diagram Input Pesanan Kost

### 3.1.8.4 Diagram Kelas Use Case #8 Input Pesanan Kost

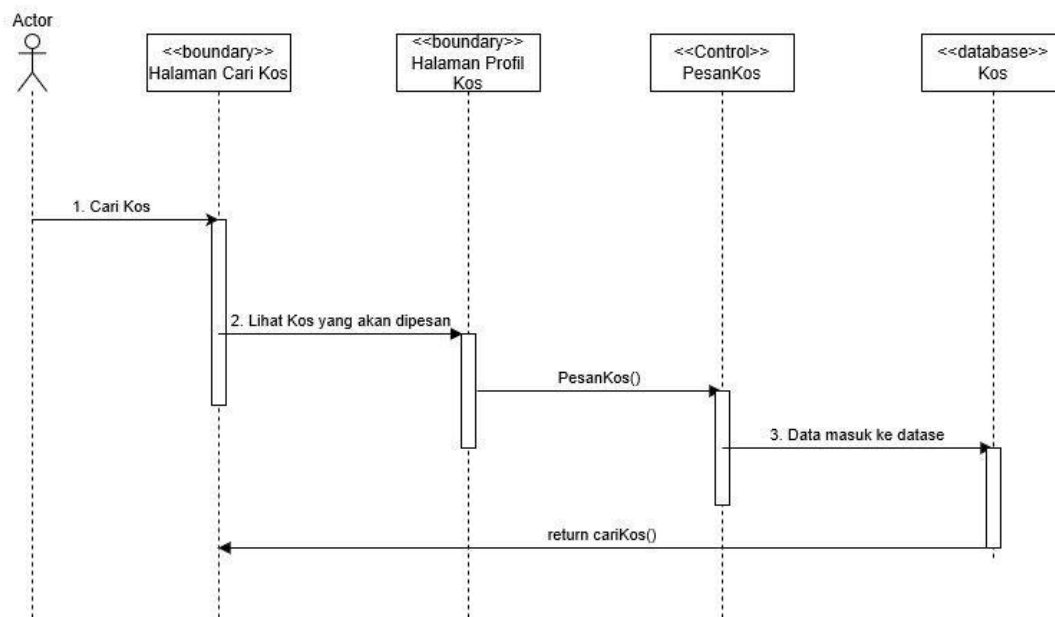
Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



Gambar 33. Class Diagram Input Pesanan Kost

### 3.1.8.5 Sequence Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost



Gambar 34. Sequence Diagram Input Pesanan Kost

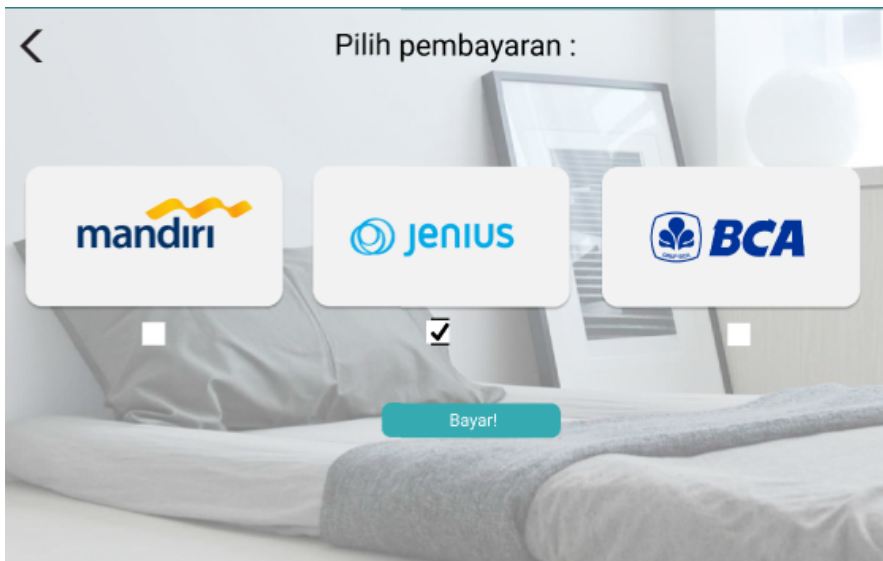
### 3.1.9 Use Case #9 Transaksi

Use Case	Transaksi
Input	Data Pencari Kost dan metode pembayaran yang dipilih
Output	Transaksi yang dilakukan oleh pencari kost telah berhasil
Actor	Pencari Kost
Precondition	Pencari kost yang sudah login ingin melakukan transaksi kepada pemilik kost
Post Condition	Sistem berhasil menyimpan data yang telah diinputkan oleh pencari kost
Description	Untuk melakukan transaksi kost

Typical Course of Event	Actor	System
	1. Membuka menu pencarian Kost	
		2. Menampilkan Menu pencarian kost
	3. Memilih tombol input kost yang akan dicari	
		4. Menampilkan Kost yang telah dipilih oleh pencari kost
	5. Pencari kost masuk ke dalam tampilan kost yang telah dipilih, lalu menginputkan data kost yang akan dipesan	
		6. Sistem berhasil menyimpan data pesanan kost yang telah diinputkan oleh pencari kost
	7. Pencari kost menekan tombol “pesan”	
		8. Sistem mengarahkan ke dalam tampilan transaksi

	9. Pencari kost menginputkan data diri dan metode pembayaran yang dipilih	
		10. Sistem berhasil menyimpan data yang telah diinputkan
	11. Pencari kost menekan tombol “bayar sekarang”	
		12. Sistem menampilkan nomor transaksi yang akan dituju durasi waktu melakukan pembayaran

### 3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case #9 Transaksi



Gambar 35. Antarmuka Transaksi

#### 3.1.9.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #9 Transaksi

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI9	Transaksi	Halaman untuk melakukan transaksi setelah pemesan kost

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

*Page TRANSAKSI*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
----------	-------	--------	--------------

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 63 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

Box 1	Box	Mandiri	Untuk Menampilkan transfer melalui Mandiri
Box 2	Box	Jenius	Untuk Menampilkan transfer melalui Jenius
Box 3	Box	BCA	Untuk Menampilkan transfer melalui BCA
CheckBox 1	Check Box	Mandiri	Untuk Memilih transfer melalui Mandiri
CheckBox2	Check Box	Jenius	Untuk Memilih transfer melalui Jenius
CheckBox3	Check Box	BCA	Untuk Memilih transfer melalui BCA
Button1	Button	Bayar	Klik untuk menyetujui metode pembayaran menggunakan rekening yang sudah dipilih

### 3.1.9.2 Identifikasi Object Baru Use Case #9 Transaksi

*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

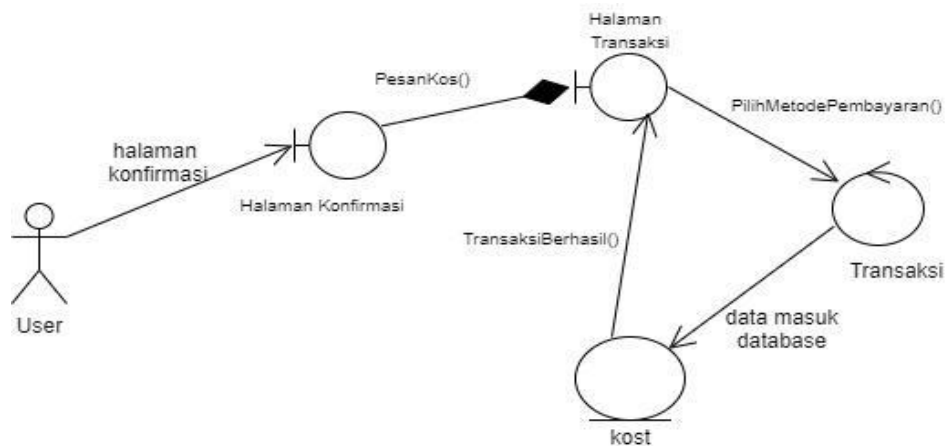
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman konfirmasi	Boundary(Interface)
2.	Halaman Transaksi	Boundary(Interface)



3.	Transaksi	Controller
4.	Kost	Entity(Database)
5.	Pencari kost	Actor

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.9.3 Robustness Diagram Use Case #9 Transaksi

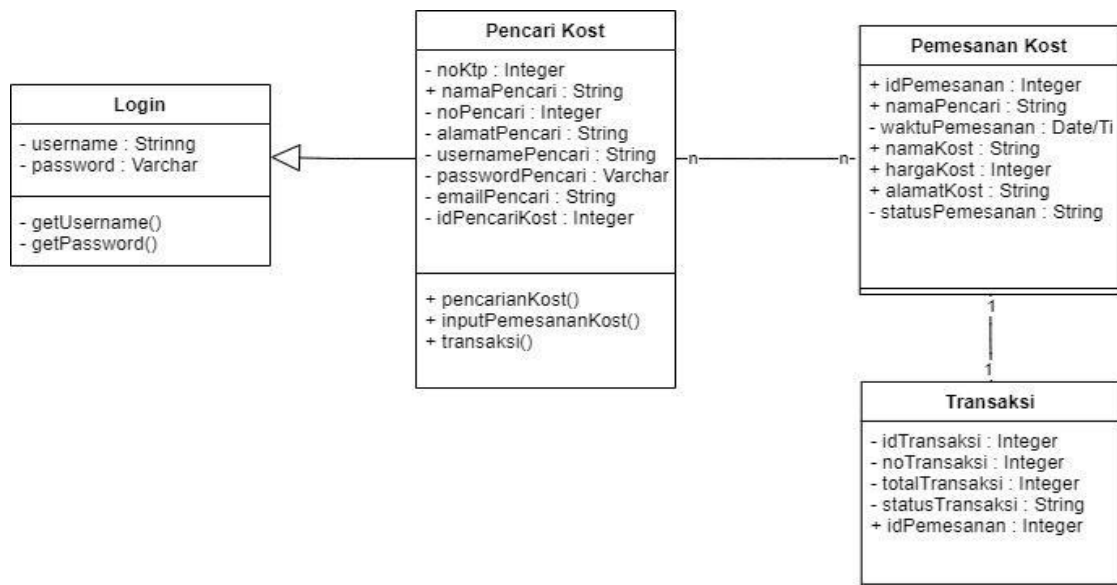


*Gambar 36. Robustness Diagram Transaksi*

### 3.1.9.4 Diagram Kelas Use Case #9 Transaksi

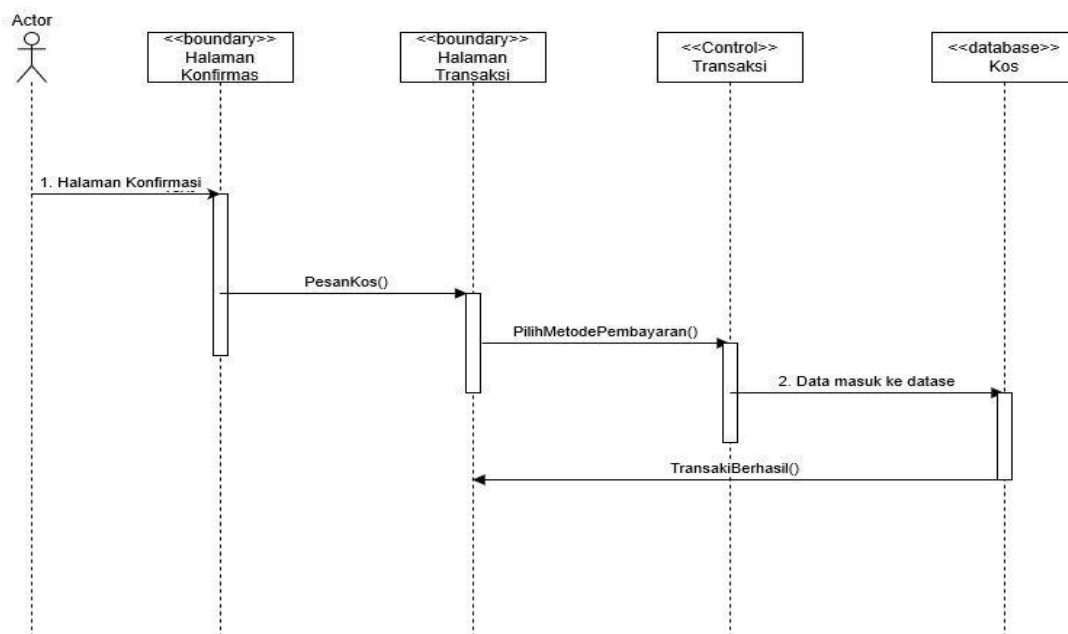
*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



Gambar 37. Class Diagram Transaksi

### 3.1.9.5 Sequence Diagram Use Case #9 Transaksi



Gambar 38. Sequence Diagram Transaksi

### 3.1.10 Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

Use Case	Konfirmasi Pemesanan	
Input	Data Pemesanan	
Output	Data Pemesanan yang telah dikonfirmasi untuk melakukan transaksi	
Actor	Admin	
Precondition	Admin yang telah login ingin mengkonfirmasi data pemesanan	
Post Condition	Admin telah melakukan konfirmasi data pemesanan	
Description	Admin melakukan konfirmasi data pemesanan	
Typical Course of Event	<div>Actor</div>	<div>System</div>
	1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan	
		2. Menampilkan Data-data pemesanan yang belum dikonfirmasi
	3. Admin melakukan konfirmasi data pemesanan jika pemesanan sudah sesuai dengan prosedur	
		4. Konfirmasi data pemesanan telah tersimpan

	5. Mengecek kembali data pemesanan yang telah terkonfirmasi	
--	---	--

#### 3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



Gambar 39. Antarmuka Konfirmasi Pemesanan

##### 3.1.10.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI10	Konfirmasi Pemesanan	Halaman untuk mengkonfirmasi Pemesanan yang telah dibuat

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
Box 1	Textbox	Deskripsi	Untuk mendeskripsikan keterangan kos yang akan dipesan
Button1	Button	Home	Untuk menuju halaman home page
Button2	Button	Konfirmasi	Klik untuk mengkonfirmasi pemesanan yang telah dibuat
Button3	Button	Hubungi	Klik untuk menghubungi pemilik kost

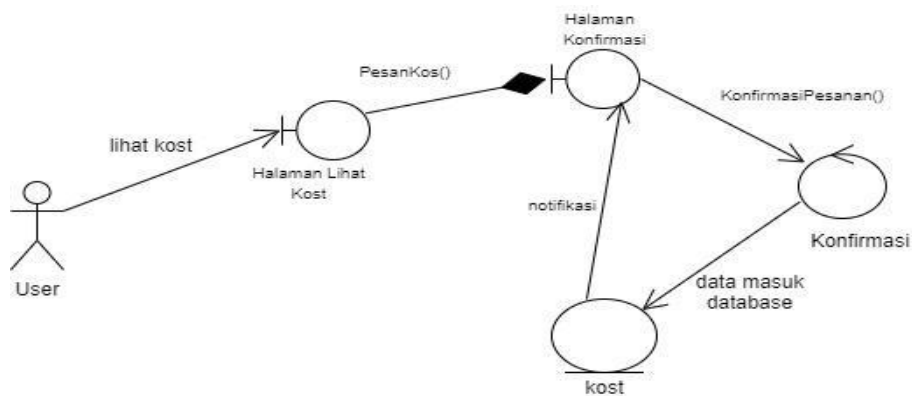
### 3.1.10.2 Identifikasi Object Baru Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

TABEL OBJECT PERANCANGAN

<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
1.	Halaman lihat kost	Boundary(Interface)
2.	Halaman konfirmasi	Boundary(Interface)
3.	Konfirmasi	Controller
4.	Kost	Entity(Database)
5.	Admin	Actor

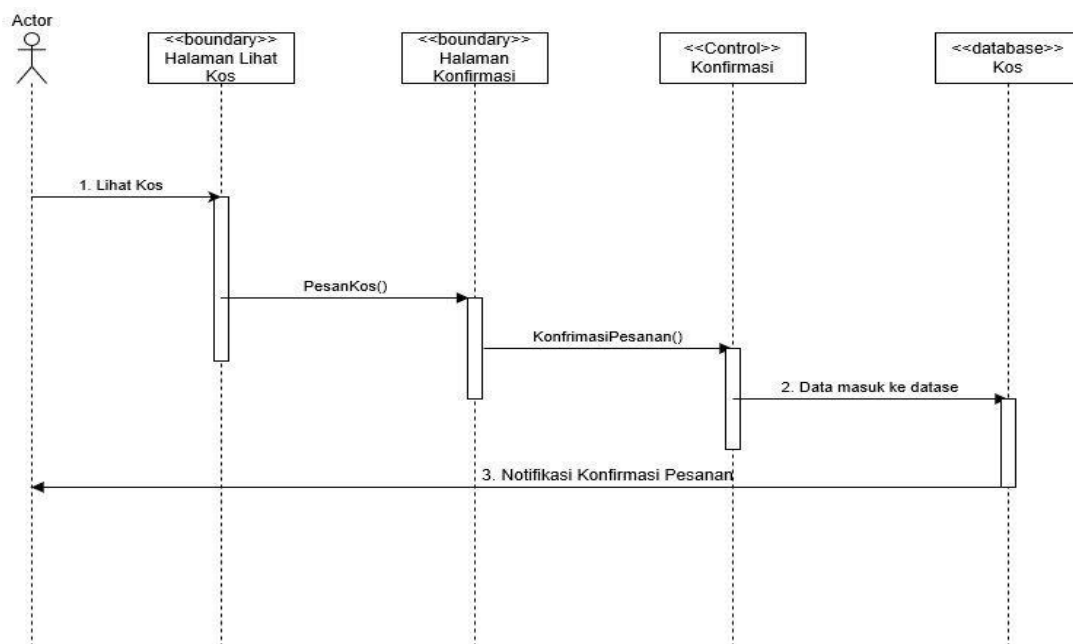
*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.10.3 Robustness Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



Gambar 40. Robustness Diagram Konfirmasi Pemesanan

### 3.1.10.4 Sequence Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



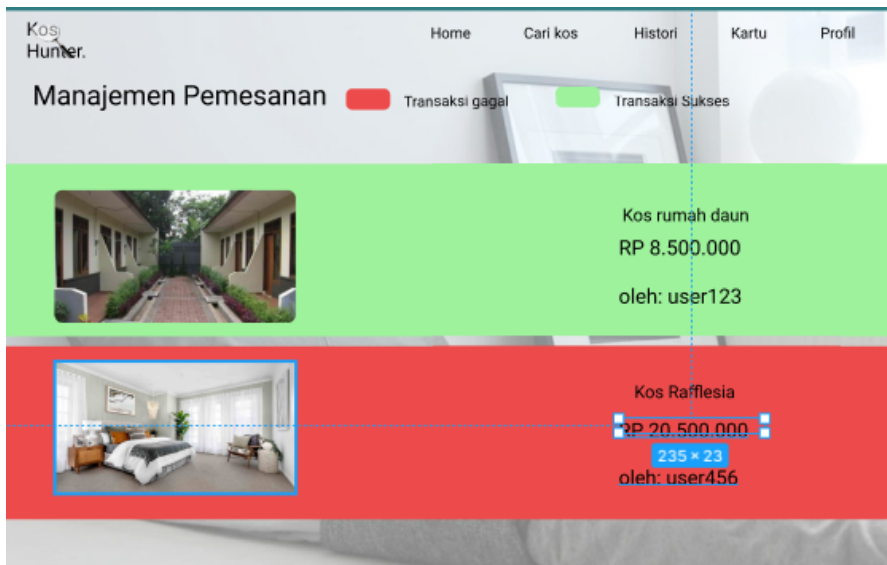
Gambar 41. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan

### 3.1.11 Use Case #11 Manajemen Pemesanan

Use Case	Manajemen Pemesanan
----------	---------------------

Input	-						
Output	-						
Actor	Admin						
Precondition	Admin yang telah login ingin mengelola data pemesanan						
Post Condition	Admin telah mengelola data pemesanan						
Description	Manajemen pemesanan digunakan oleh admin yang bertujuan agar dapat mengelola pemesanan						
Typical Course of Event	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th><th>System</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Menampilkan Data-data pemesanan yang tersedia</td></tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan			2. Menampilkan Data-data pemesanan yang tersedia
Actor	System						
1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan							
	2. Menampilkan Data-data pemesanan yang tersedia						

### 3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan



Gambar 42. Antarmuka Manajemen Pemesanan

#### 3.1.11.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
UI11	Manajemen Pemesanan	Halaman untuk admin mengelola manajemen pemesanan dari pencari kos

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

*Page MANAJEMEN PEMESANAN*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Home	Untuk tersambung ke Home Page
Button2	Button	Cari Kos	Untuk tersambung ke Halaman Cari Kos

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 72 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		



Button3	Button	Histori	Untuk tersambung ke Halaman Histori
Button4	Button	Kartu	Untuk tersambung ke Halaman Kartu
Button5	Button	Profil	Untuk tersambung ke Halaman Profil
Box1	TextBox	Merah	Untuk menjelaskan notifikasi transaksi gagal
Box2	TextBox	Hijau	Untuk menjelaskan notifikasi transaksi berhasil
Box3	TextBox	Berhasil	Untuk menjelaskan Kos tersebut berhasil dipesan
Box4	TextBox	Gagal	Untuk menjelaskan Kos tersebut gagal dipesan

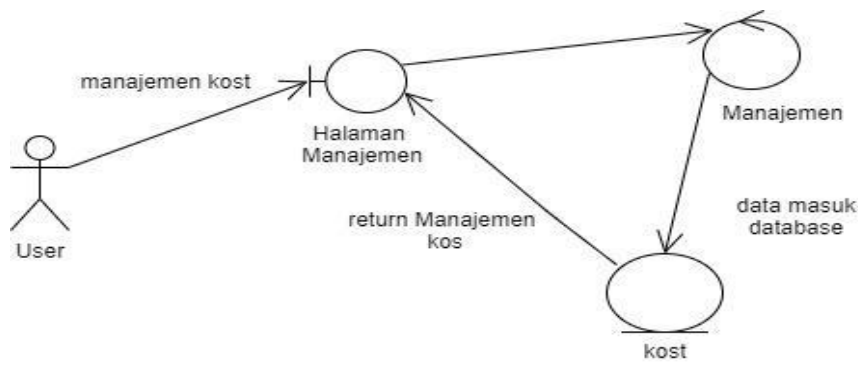
### 3.1.11.2 Identifikasi Object Baru Use Case #11 Manajemen Pemesanan

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman Manajemen	Boundary(Interface)
2.	Manajemen	Controller
3.	Kost	Entity(Database)
4.	Admin	Actor

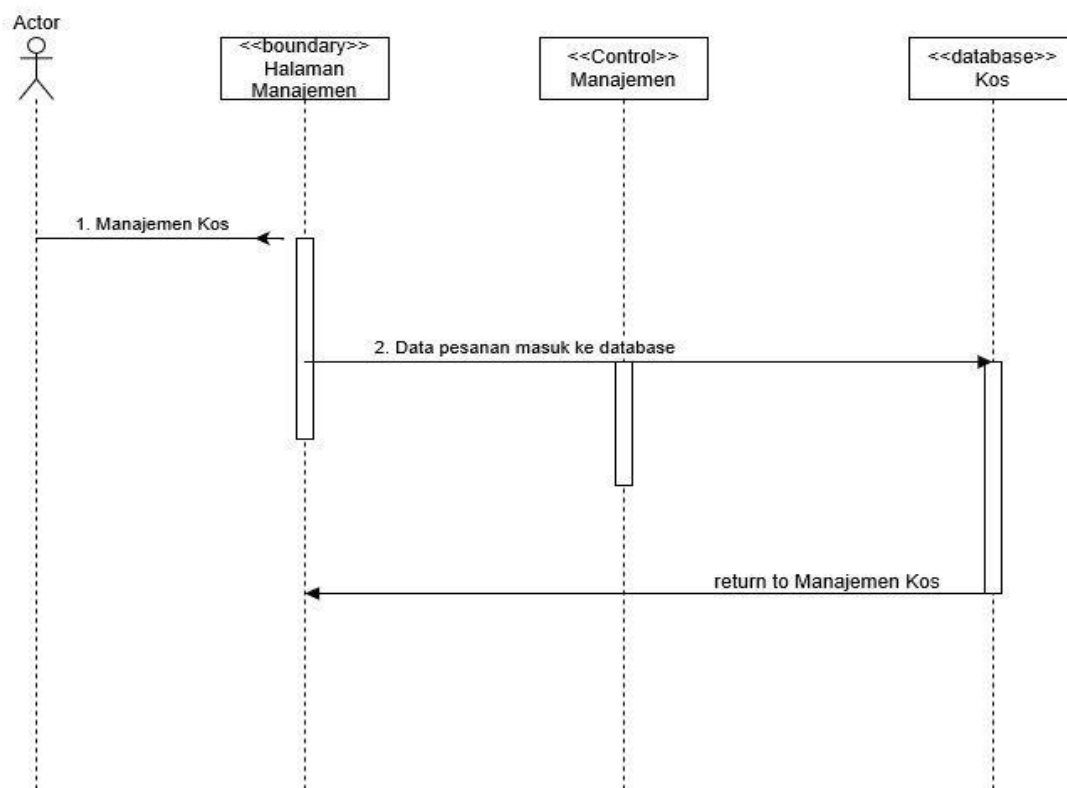
*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.11.3 Robustness Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan



Gambar 43. Robustness Diagram Manajemen Pemesanan

### 3.1.11.4 Sequence Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan



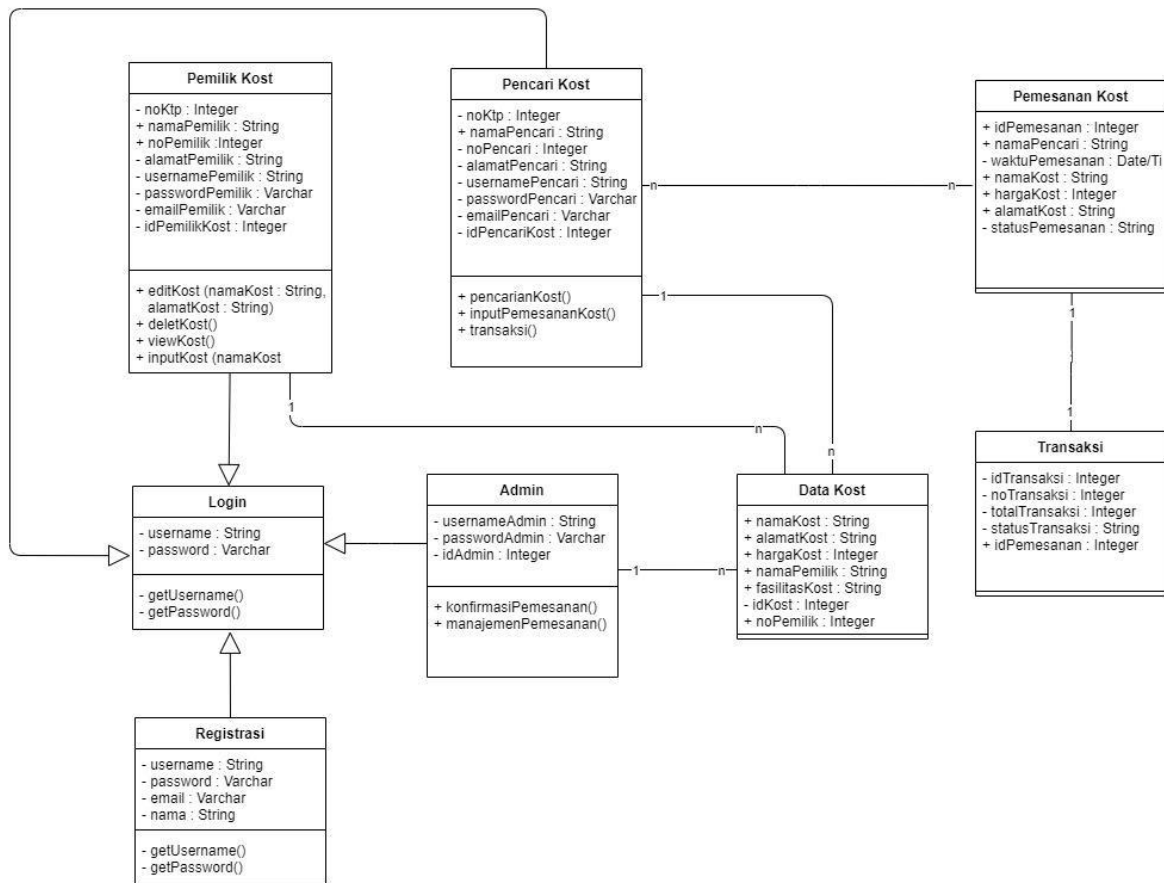
Gambar 44. Sequence Diagram Manajemen Pemesanan

## BAB III

### Perancangan Detil

#### 1.6 Perancangan Detil Kelas

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



Gambar 45. Class Diagram Keseluruhan

#### TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas	Attribute (visibility)	Method / Operation
	<b>Perancangan</b>		

KEL1	Registrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- username (private)</li> <li>- password (private)</li> <li>- email (private)</li> <li>- nama (private)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- getUsername()</li> <li>- getPassword()</li> </ul>
KEL2	Login	<ul style="list-style-type: none"> <li>- username (private)</li> <li>- password (private)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- getUsername()</li> <li>- getPassword()</li> </ul>
KEL3	Pemilik Kost	<ul style="list-style-type: none"> <li>- noKtp (private)</li> <li>- namaPemilik (public)</li> <li>- noPemilik (public)</li> <li>- alamatPemilik (private)</li> <li>- usernamePemilik (private)</li> <li>- passwordPemilik (private)</li> <li>- emailPemilik(private)</li> <li>- idPemilikKost (private)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- editKost()</li> <li>- deleteKost()</li> <li>- viewKost()</li> <li>- inputKost()</li> </ul>
KEL4	Pencari Kost	<ul style="list-style-type: none"> <li>- noKtp (private)</li> <li>- namaPencari (public)</li> <li>- noPencari (private)</li> <li>- alamatPencari (private)</li> <li>- usernamePencari (private)</li> <li>- passwordPencari (private)</li> <li>- emailPencari (private)</li> <li>- idPencarikKost (private)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pencarianKost()</li> <li>- inputPemesananKost()</li> <li>- transaksi()</li> </ul>
KEL5	Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- usernameAdmin (private)</li> <li>- passwordAdmin (private)</li> <li>- idAdmin (private)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- konfirmasiPemesanan()</li> <li>- manajemenPemesanan()</li> </ul>
KEL6	Data Kost	<ul style="list-style-type: none"> <li>- namaKost (public)</li> <li>- alamatKost (public)</li> </ul>	-

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- hargaKost (public)</li> <li>- namaPemilik (public)</li> <li>- fasilitasKost (public)</li> <li>- idKost (private)</li> <li>- noPemilik (public)</li> </ul>	
KEL7	Pemesanan Kost	<ul style="list-style-type: none"> <li>- idPemesanan (public)</li> <li>- namaPencari (public)</li> <li>- waktuPemesanan (private)</li> <li>- namaKost (public)</li> <li>- hargaKost (public)</li> <li>- alamatKost (public)</li> <li>- statusPemesanan (private)</li> </ul>	-
KEL8	Transaksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- idTransaksi (private)</li> <li>- noTransaksi (private)</li> <li>- totalTransaksi (private)</li> <li>- statusTransaksi (private)</li> <li>- idPemesanan (public)</li> </ul>	-

## 1.6 Perancangan Algoritma

### 1.6.1 Algoritma #1

*Nama Kelas : Transaksi*

*Nama Operasi : Pembayaran*

*Algoritma :*

```

While (nama = null) do
    Input (nama);
    If (nama <> null) then
        Output(jenisPembayaran)
  
```

```
Repeat
    Input(no_rekening)
    Input(jenisrekening)
Until (jenisPembayaran <> null)

End.
```

### 1.6.2 Algoritma #2

*Nama Kelas : Searching*

*Nama Operasi : Search*

*Algoritma :*

```
Input(n);
Select * from kosan where nama_kos LIKE '%n%';
```

## BAB IV

### Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

#### 4.1 Matriks Kerunutan

Matriks kerunutan atau mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan adalah sebagai berikut.

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
KK-01	Login username dan password user	Login
KK-02	Registrasi data diri	Registrasi
KK-03	Melihat Kost	View Kost
KK-04	Input data kost	Input Kost
KK-05	Edit data kost	Edit Kost
KK-06	Menghapus data kost	Remove Kost
KK-07	Mencari kost	Pencarian Kost
KK-08	Input pesanan kost	Input Pesanan Kost
KK-09	Mengelola pembayaran	Transaksi
KK-10	Mengkonfirmasi Pesanan	Konfirmasi Pemesanan

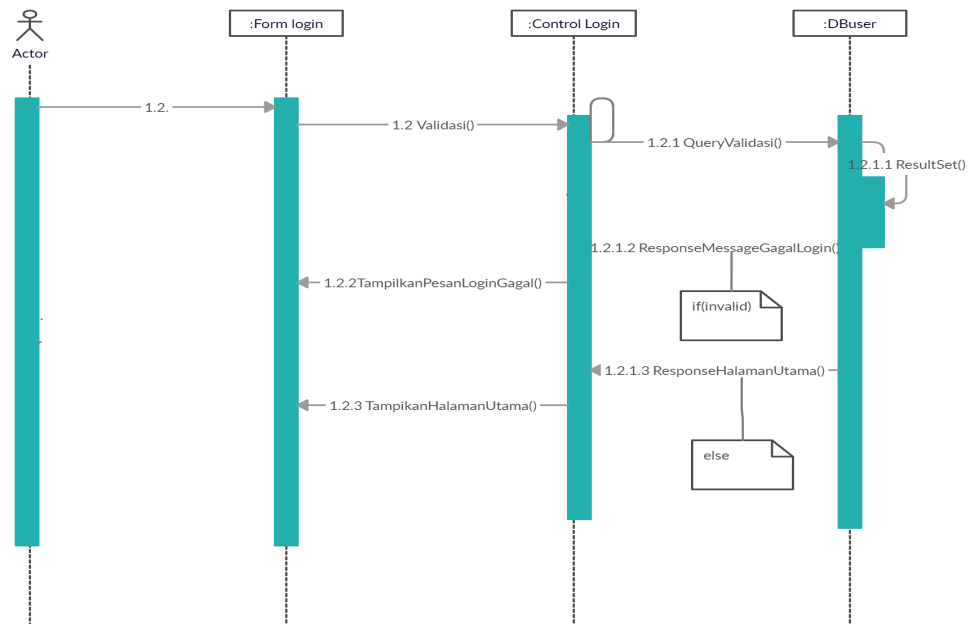
KK-11	Memajemen Pesanan	Manajemen Pemesanan
-------	-------------------	---------------------



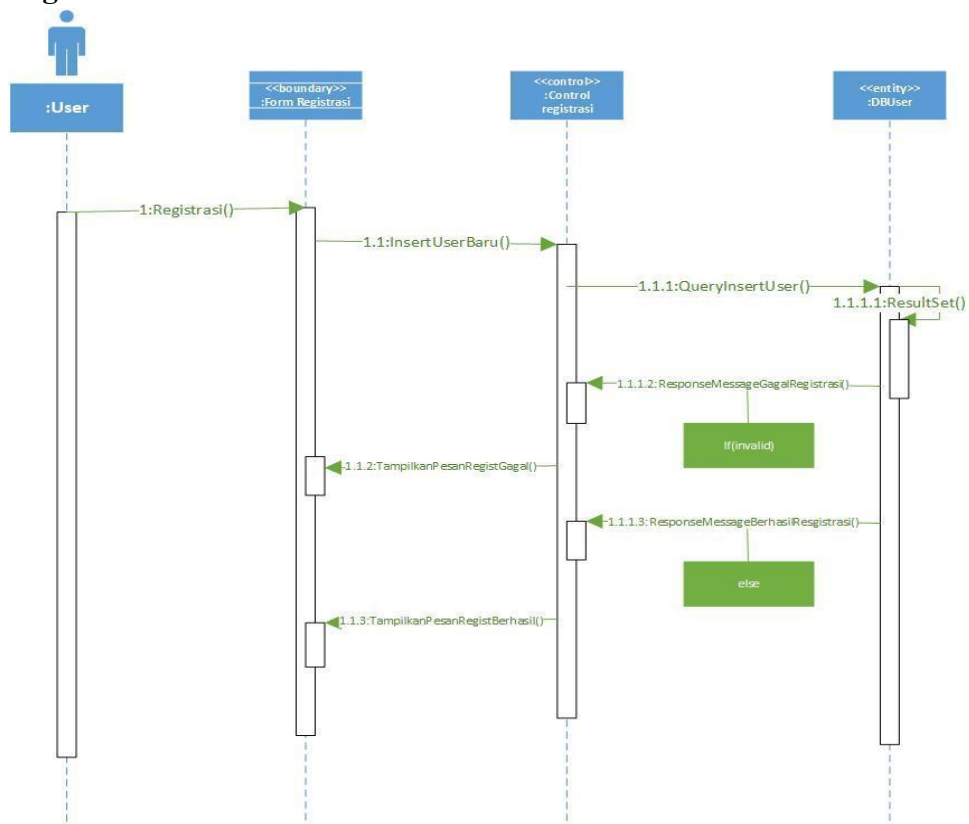
# BAB VI

## SEQUENCE DIAGRAM

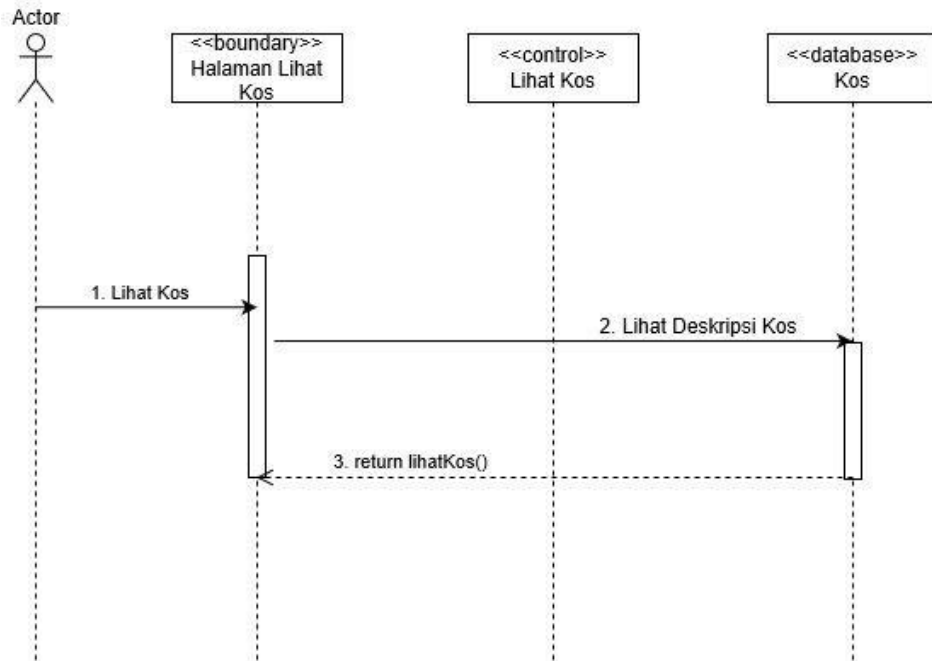
### 1. Login



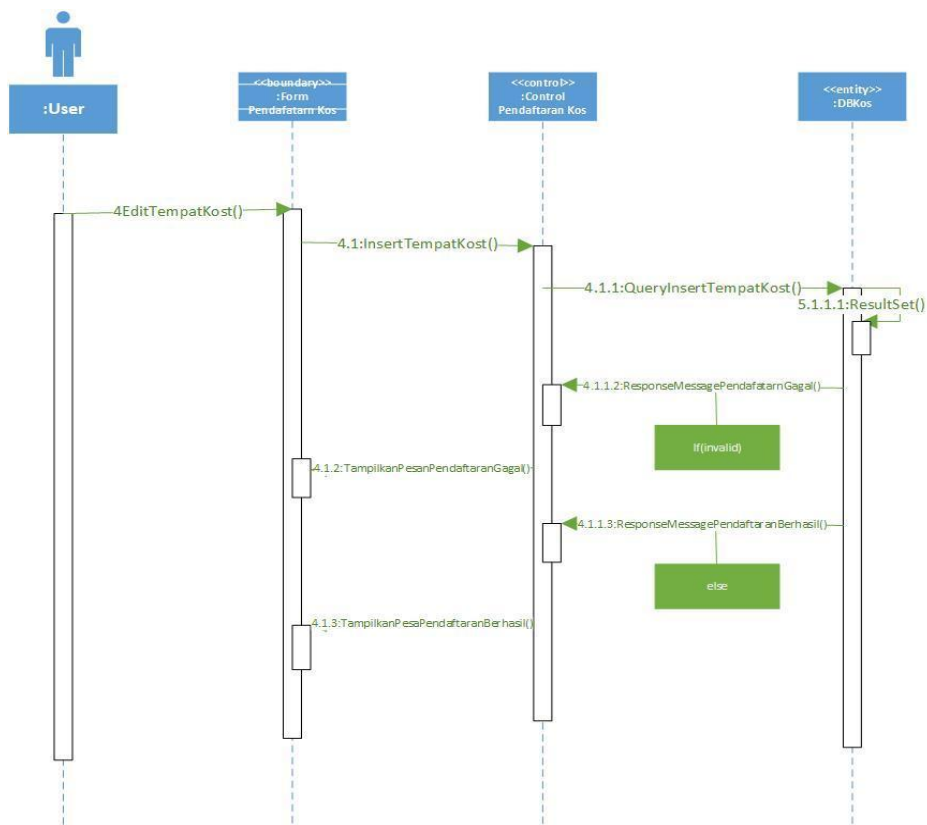
### 2. Registrasi



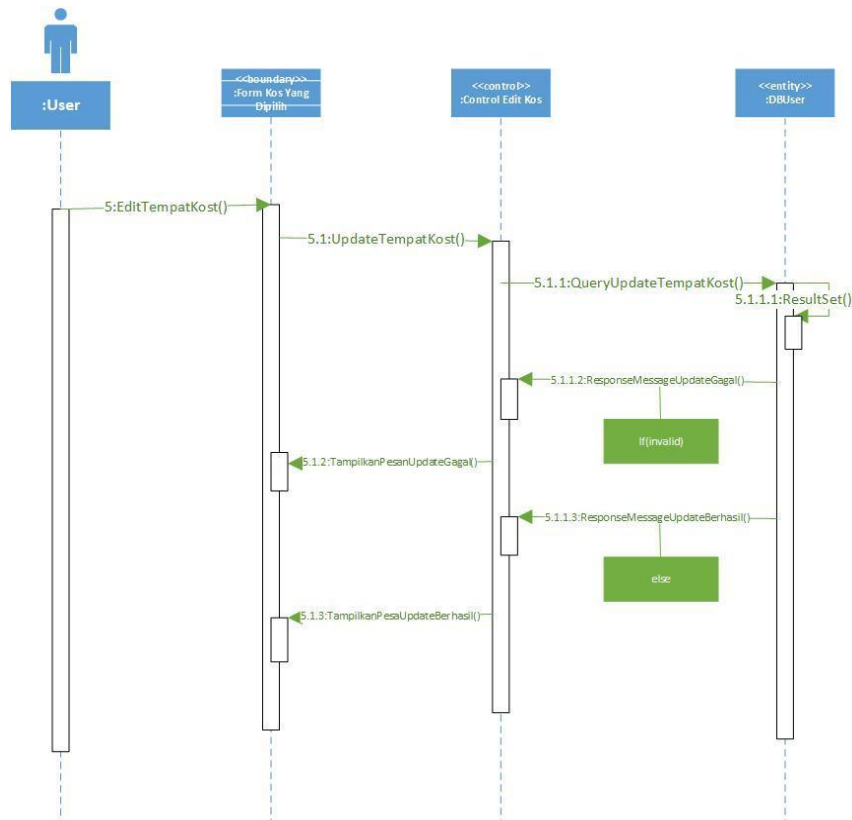
### 3. View Kos



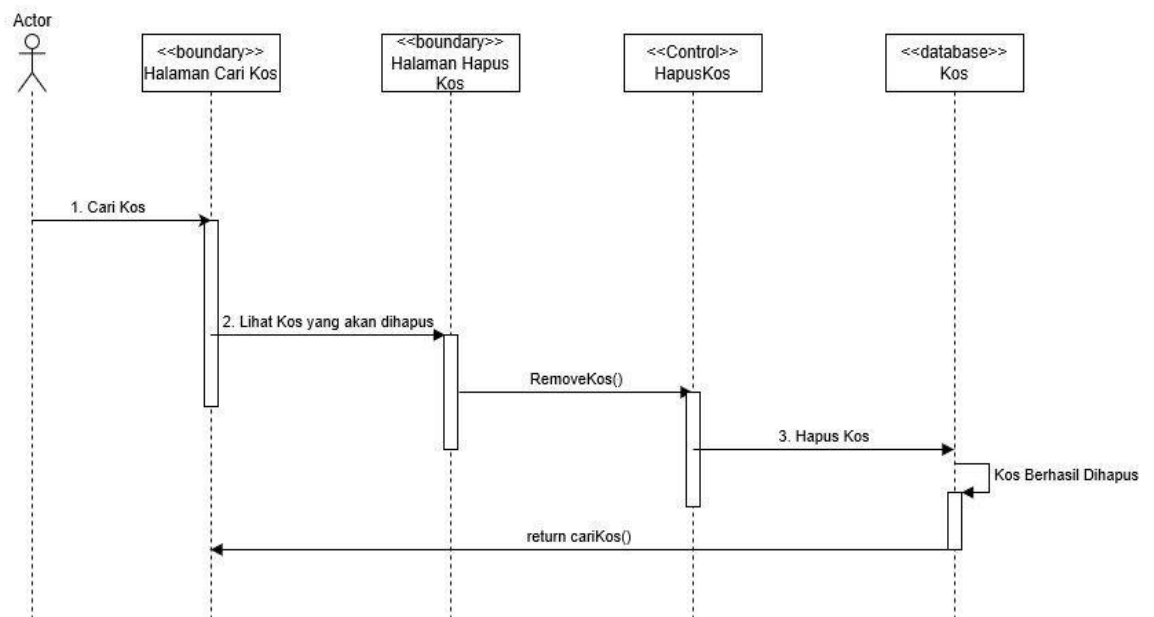
### 4. Input Kost



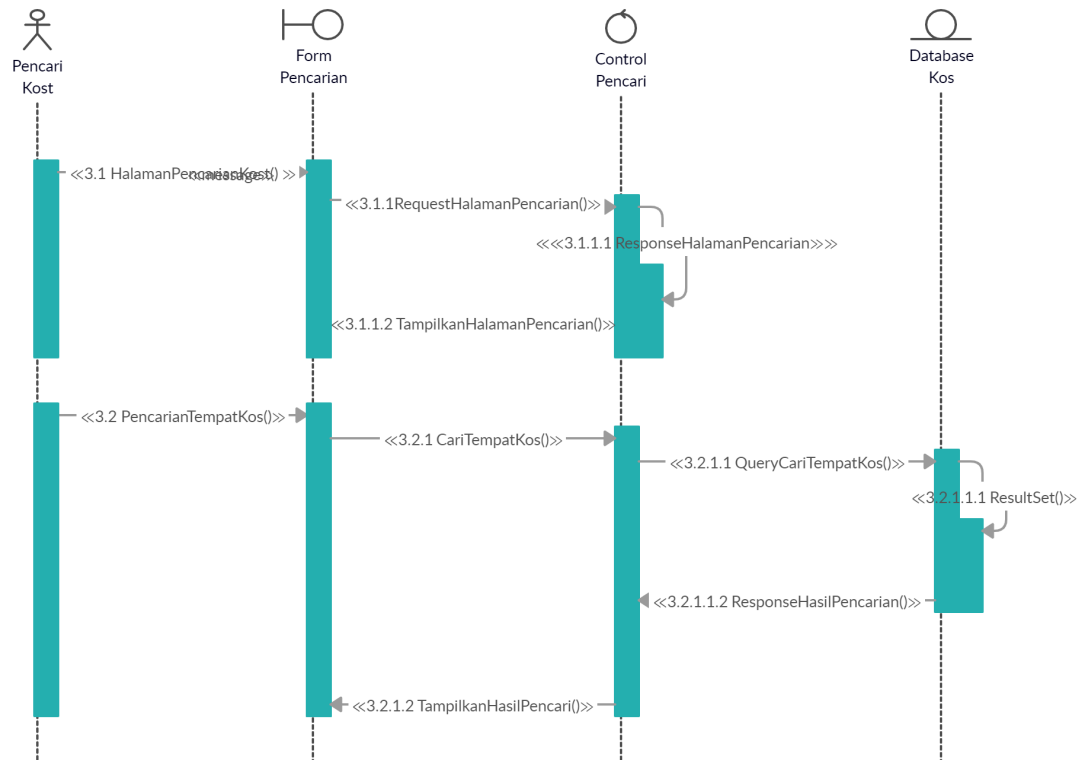
## 5. Edit Kost



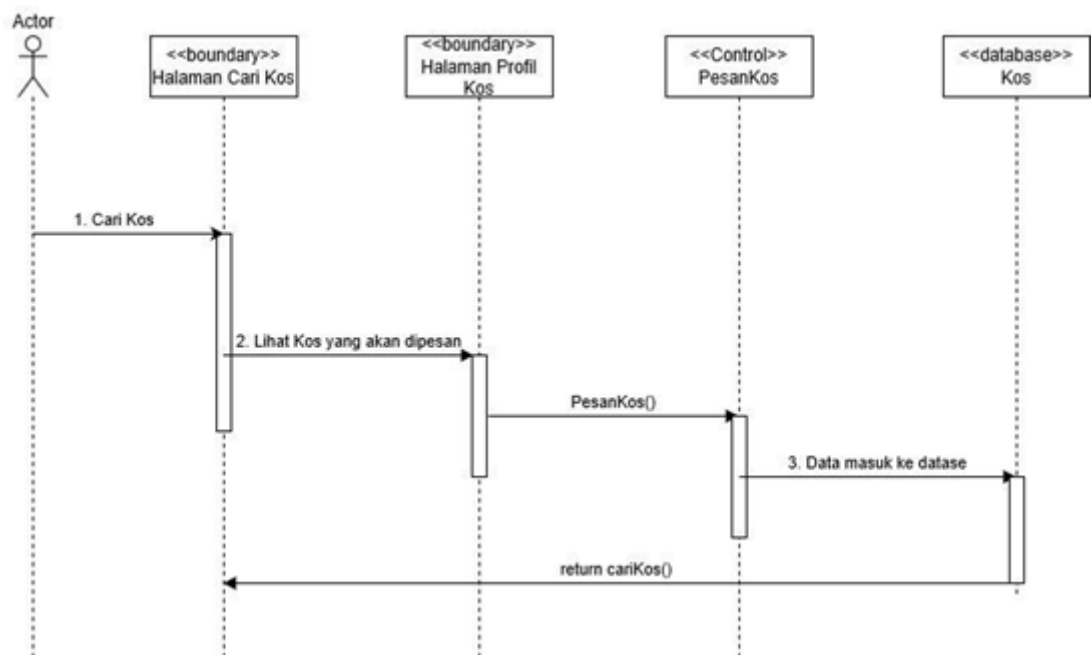
## 6. Remove Kost



## 7. Pencarian Kost

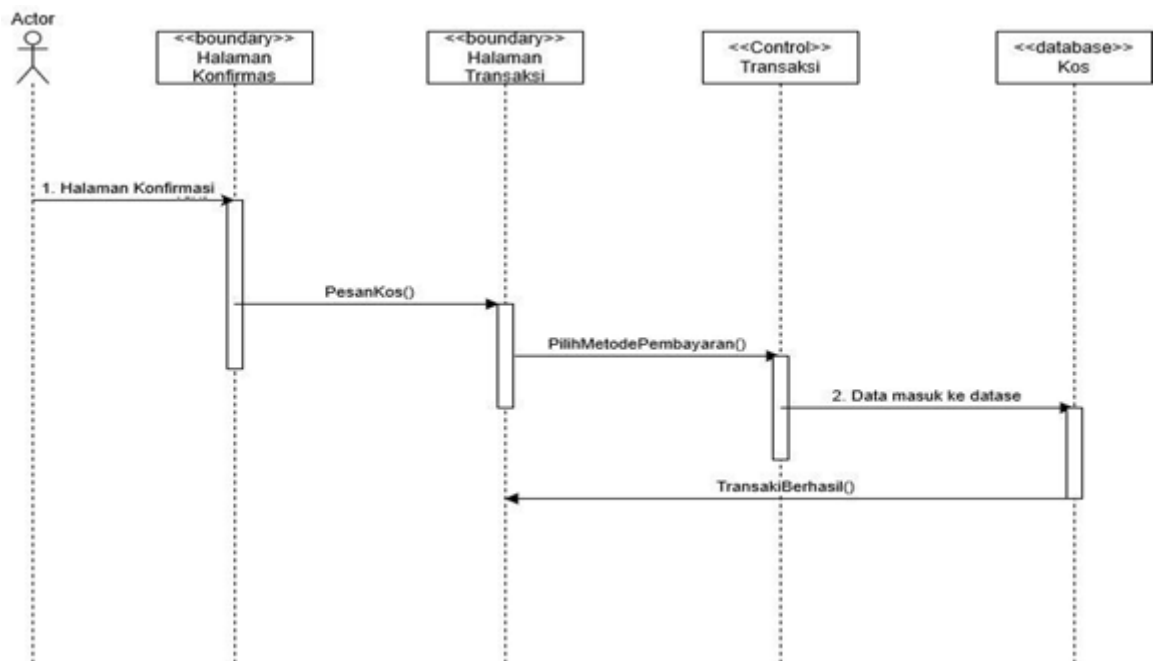


## 8. Input Pemesanan Kost

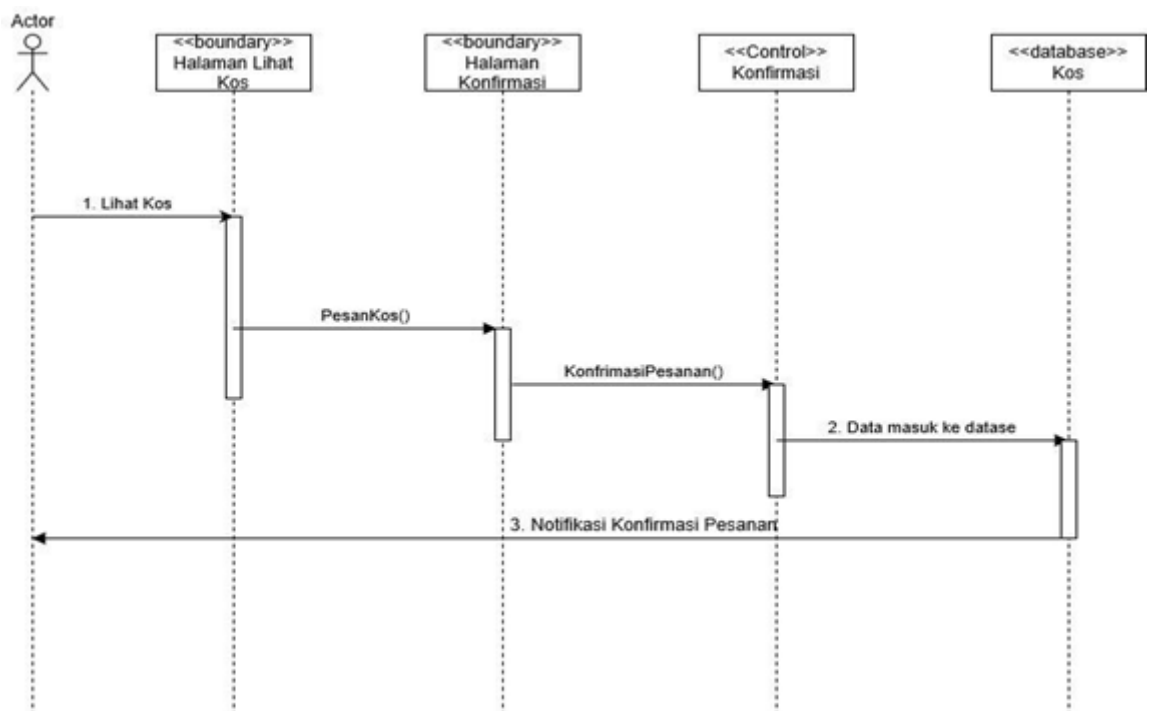


## 9. Transaksi

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 84 dari 86
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		



## 10. Konfirmasi Pemesanan



## 11. Manajemen Pemesanan

