

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

KOST 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

 Telkom University	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-xx</i> <xx:no grp>		62 halaman
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: 21 Apr 2020

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

Daftar Tabel	7
Daftar Gambar	9
BAB I Pendahuluan	11
1.1	10
1.2	10
1.3	10
1.4	11
1.5	11
BAB II Deskripsi Perancangan Global	13
2.1	12
2.2	13
2.3	13
BAB III Perancangan Rinci	16
3.1 Realisasi Use Case	16
3.1.1 Use Case #1 Login	17
3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case #1 Login	18
3.1.1.2 Identifikasi Object Baru Use Case #1 Login	19
3.1.1.3 Robustness Diagram Use Case #1 Login	19
3.1.1.4 Diagram Kelas Use Case #1 Login	20
3.1.1.5 Sequence Diagram Use Case #1 Login	20
3.1.2 Use Case #2 Registrasi	21
3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case #2 Registrasi	22
3.1.2.2 Identifikasi Object Baru Use Case #2 Registrasi	23
3.1.2.3 Robustness Diagram Use Case #2 Registrasi	23
3.1.2.4 Diagram Kelas Use Case #2 Registrasi	24
3.1.2.5 Sequence Diagram Use Case #2 Registrasi	25
3.1.3 Use Case #3 View Kost	25
3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case #3 View Kost	26
3.1.3.2 Identifikasi Object Baru Use Case #3 View Kost	27
3.1.3.3 Robustness Diagram Use Case #3 View Kost	27
3.1.3.4 Diagram Kelas Use Case #3 View Kost	28
3.1.3.5 Sequence Diagram Use Case #3 View Kost	28
3.1.4 Use Case #4 Input Kost	29
3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case #4 Input Kost	30
3.1.4.2 Identifikasi Object Baru Use Case #4 Input Kost	31
3.1.4.3 Robustness Diagram Use Case #4 Input Kost	31
3.1.4.4 Diagram Kelas Use Case #4 Input Kost	32

3.1.4.5 Sequence Diagram Use Case #4 Input Kost	32
3.1.5 Use Case #5 Edit Kost	33
3.1.5.1 Perancangan 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	36
3.1.6 Use Case #6 Remove Kost	37
3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case #6 Remove Kost	38
3.1.6.2 Identifikasi Object Baru Use Case #6 Remove Kost	39
3.1.6.3 Robustness Diagram Use Case #6 Remove Kost	39
3.1.6.4 Diagram Kelas Use Case #6 Remove Kost	40
3.1.6.5 Sequence Diagram Use Case #6 Remove Kost	40
3.1.7 Use Case #7 Pencarian Kost	40
3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost	41
3.1.7.2 Identifikasi Object Baru Use Case #7 Pencarian Kost	42
3.1.7.3 Robustness Diagram Use Case #7 Pencarian Kost	43
3.1.7.4 Diagram Kelas Use Case #7 Pencarian Kost	43
3.1.7.5 Sequence Diagram Use Case #7 Pencarian Kost	44
3.1.8 Use Case #8 Input Pesanan Kost	44
3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost	46
3.1.8.2 Identifikasi Object Baru Use Case #8 Input Pesanan Kost	46
3.1.8.3 Robustness Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost	47
3.1.8.4 Diagram Kelas Use Case #8 Input Pesanan Kost	47
3.1.8.5 Sequence Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost	48
3.1.9 Use Case #9 Transaksi	48
3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case #9 Transaksi	50
3.1.9.2 Identifikasi Object Baru Use Case #9 Transaksi	51
3.1.9.3 Robustness Diagram Use Case #9 Transaksi	51
3.1.9.4 Diagram Kelas Use Case #9 Transaksi	52
3.1.9.5 Sequence Diagram Use Case #9 Transaksi	52
3.1.10 Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	52
3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	54
3.1.10.2 Identifikasi Object Baru Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	54
3.1.10.3 Robustness Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	55
3.1.10.4 Sequence Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan	55
3.1.11 Use Case #11 Manajemen Pemesanan	56
3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan	56
3.1.11.2 Identifikasi Object Baru Use Case #11 Manajemen Pemesanan	57
3.1.11.3 Robustness Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan	58

3.1.11.4 Sequence Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan	58
BAB IV Perancangan Detil	59
4.1 Perancangan Detil Kelas	59
4.2 Perancangan Algoritma	61
4.3.1 Algoritma #1	61
4.3.2 Algoritma #2	61
BAB V Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)	62

Daftar Tabel

Tabel 1. Deskripsi Component Diagram	14
Tabel 2. Deskripsi Use Case Diagram	16
Tabel 3. Use Case Scenario Login	17
Tabel 4. Id Layar Antarmuka Use Case Login	17
Tabel 5. Id Objek Antarmuka Use Case Login	18
Tabel 6. Object Perancangan Use Case Login	18
Tabel 7. Use Case Scenario Registrasi	20
Tabel 8. Id Layar Antarmuka Use Case Registrasi	21
Tabel 9. Id Objek Antarmuka Use Case Registrasi	21
Tabel 10. Object Perancangan Use Case Registrasi	22
Tabel 11. Use Case Scenario View Kost	25
Tabel 12. Id Layar Antarmuka Use Case View Kost	25
Tabel 13. Id Objek Antarmuka Use Case View Kost	26
Tabel 14. Tabel Object Perancangan Use Case View Kost	26
Tabel 15. Use Case Scenario Input Kost	29
Tabel 16. Id Layar Antarmuka Use Case Input Kost	29
Tabel 17. Id Objek Antarmuka Use Case Input Kost	30
Tabel 18. Object Perancangan Use Case Input Kost	30
Tabel 19. Use Case Scenario Edit Kost	33
Tabel 20. Id Layar Antarmuka Use Case Edit Kost	33
Tabel 21. Id Objek Antarmuka Use Case Edit Kost	34
Tabel 22. Object Perancangan Use Case Edit Kost	34
Tabel 23. Use Case Scenario Remove Kost	36
Tabel 24. Id Layar Antarmuka Use Case Remove Kost	37
Tabel 25. Id Objek Antarmuka Use Case Remove Kost	37
Tabel 26. Object Perancangan Use Case Remove Kost	38
Tabel 27. Use Case Scenario Pencarian Kost	40
Tabel 28. Id Layar Antarmuka Use Case Pencarian Kost	41
Tabel 29. Id Objek Antarmuka Use Case Pencarian Kost	41
Tabel 30. Object Perancangan Use Case Pencarian Kost	42
Tabel 31. Use Case Scenario Input Pesanan Kost	44
Tabel 32. Id Layar Antarmuka Use Case Input Pesanan Kost	45
Tabel 33. Id Objek Antarmuka Use Case Input Pesanan Kost	45
Tabel 34. Object Perancangan Use Case Input Pesanan Kost	46
Tabel 35. Use Case Scenario Transaksi	48
Tabel 36. Id Layar Antarmuka Use Case Transaksi	49
Tabel 37. Id Objek Antarmuka Use Case Transaksi	50
Tabel 38. Object Perancangan Use Case Transaksi	50
Tabel 39. Use Case Scenario Konfirmasi Pemesanan	52
Tabel 40. Id Layar Antarmuka Use Case Konfirmasi Pemesanan	53
Tabel 41. Id Objek Antarmuka Use Case Konfirmasi Pemesanan	53
Tabel 42. Object Perancangan Use Case Konfirmasi Pemesanan	54
Tabel 43. Use Case Scenario Manajemen Pemesanan	55
Tabel 44. Id Layar Antarmuka Use Case Manajemen Pemesanan	56
Tabel 45. Id Objek Antarmuka Use Case Manajemen Pemesanan	56
Tabel 46. Object Perancangan Use Case Manajemen Pemesanan	56
Tabel 47. Tabel Kelas	60

Daftar Gambar

Gambar 1. Deployment Diagram	12
Gambar 2. Component Diagram	13
Gambar 3. Use Case Diagram	15
Gambar 4. Antarmuka Login	17
Gambar 5. Robustness Diagram Login	18
Gambar 6. Class Diagram Login	19
Gambar 7. Sequence Diagram Login	19
Gambar 8. Antarmuka Registrasi	21
Gambar 9. Robustness Diagram Registrasi	22
Gambar 10. Class Diagram Registrasi	23
Gambar 11. Sequence Diagram Registrasi	24
Gambar 12. Antarmuka View Kost	25
Gambar 13. Robustness Diagram View Kost	26
Gambar 14. Class Diagram View Kost	27
Gambar 15. Sequence Diagram View Kost	27
Gambar 16. Antarmuka Input Kost	29
Gambar 17. Robustness Diagram Input Kost	30
Gambar 18. Class Diagram Input Kost	31
Gambar 19. Sequence Diagram Input Kost	31
Gambar 20. Antar Muka Edit Kost	33
Gambar 21. Robustness Diagram Edit Kost	34
Gambar 22. Class Diagram Edit Kost	35
Gambar 23. Sequence Diagram Edit Kost	35
Gambar 24. Antarmuka Remove Kost	37
Gambar 25. Robustness Diagram Remove Kost	38
Gambar 26. Class Diagram Remove Kost	39
Gambar 27. Sequence Diagram Remove Kost	39
Gambar 28. Antarmuka Pencarian Kost	40
Gambar 29. Robustness Diagram Pencarian Kost	42
Gambar 30. Class Diagram Pencarian Kost	42
Gambar 31. Sequence Diagram Pencarian Kost	43
Gambar 32. Antarmuka Input Pesanan Kost	45
Gambar 33. Robustness Diagram Input Pesanan Kost	46
Gambar 34. Class Diagram Input Pesanan Kost	46
Gambar 35. Sequence Diagram Input Pesanan Kost	47
Gambar 36. Antarmuka Transaksi	49
Gambar 37. Robustness Diagram Transaksi	50
Gambar 38. Class Diagram Transaksi	51
Gambar 39. Sequence Diagram Transaksi	51
Gambar 40. Antarmuka Konfirmasi Pemesanan	53
Gambar 41. Robustness Diagram Konfirmasi Pemesanan	54
Gambar 42. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan	54
Gambar 43. Antarmuka Manajemen Pemesanan	55

Gambar 44. Robustness Diagram Manajemen Pemesanan	57
Gambar 45. Sequence Diagram Manajemen Pemesanan	57
Gambar 46. Class Diagram Keseluruhan	58

BAB I

Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen 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 Kost 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 Kost 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
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.

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 10 dari 77
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

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 muka usecase, identifikasi object baru, robustness diagram, class diagram, sequence diagram.
- BAB 4 sebagai Perancangan Detil yang berisi deskripsi lengkap dari kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan mengenai class diagram.
- BAB 5 sebagai Matriks Keruntutan yang berisi mapping requirement dengan use case yang direalisasikan.

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 11 dari 77
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

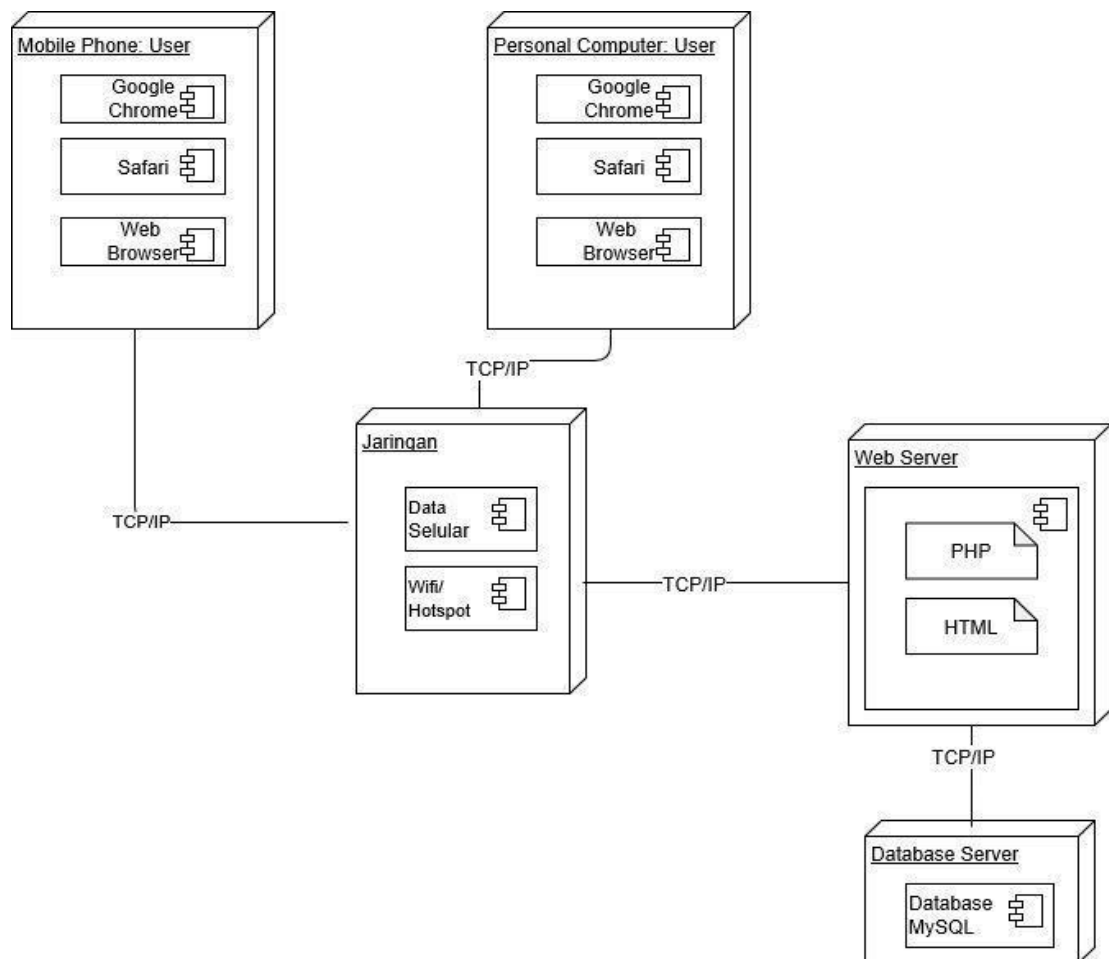
BAB II

Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

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

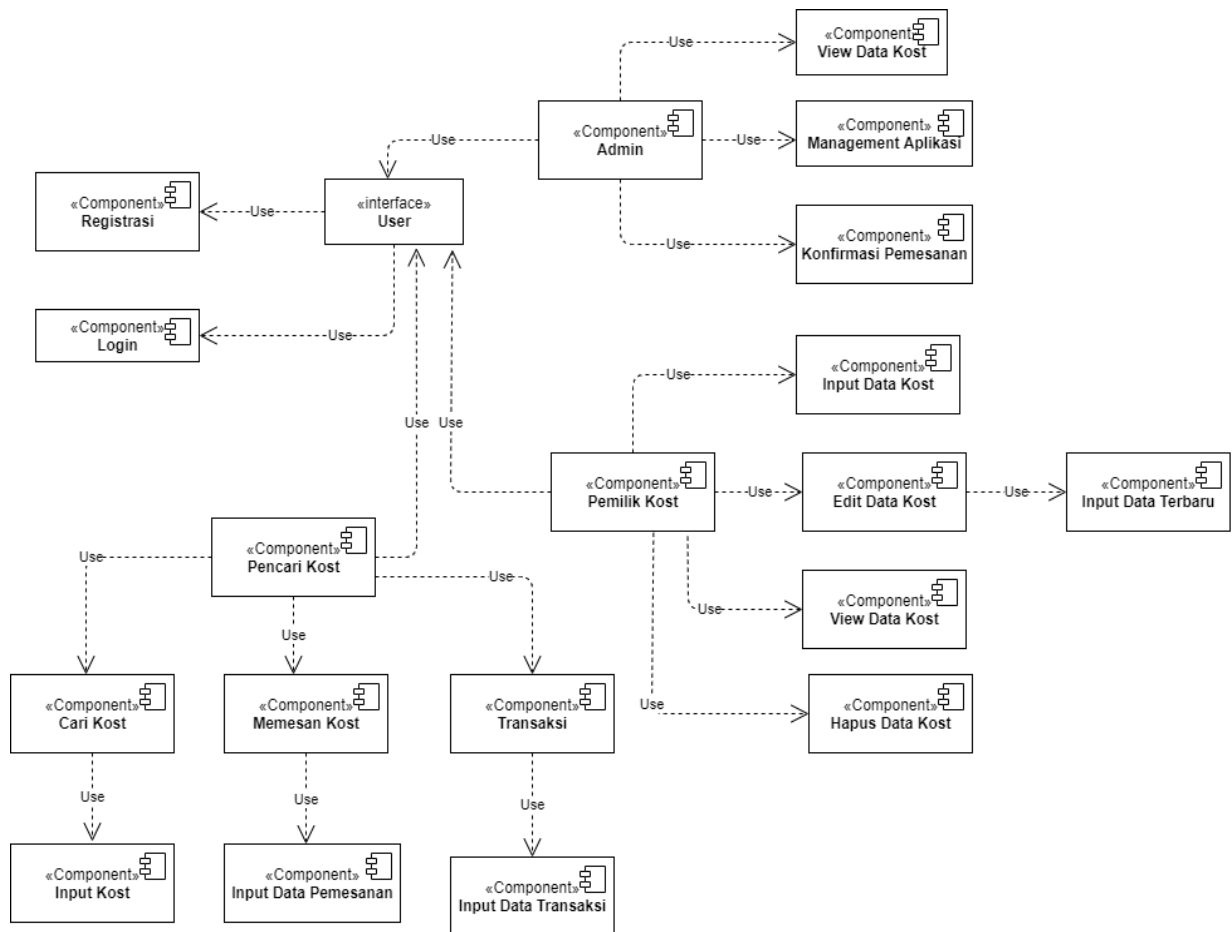
- Sistem Operasi : Microsoft Windows 7, 8, atau 10
- Development Tools : XAMPP, PHPMyAdmin (Database), Sublime Text
- Bahasa Pemrograman : HTML, CSS, dan PHP
- Database Management : MySQL
- Deployment Diagram :



Gambar 1. Deployment Diagram

2.2 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

2.3 Deskripsi Komponen

Dalam konsep DPPL Kost 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.

Tabel 1. Deskripsi Component Diagram

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

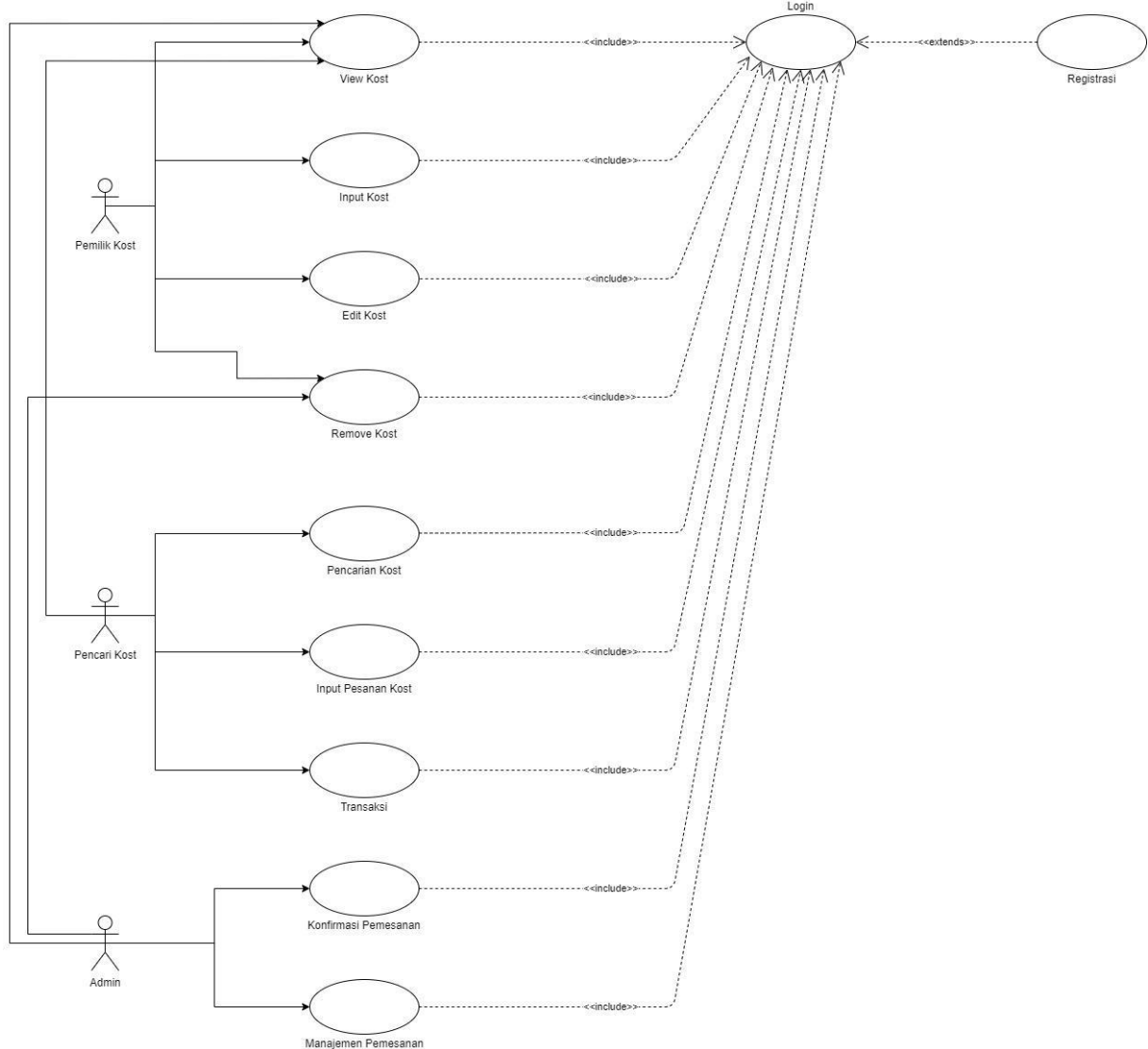
Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 15 dari 77
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

BAB III

Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

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



Gambar 3. Use Case Diagram

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

Tabel 2. Deskripsi Use Case Diagram

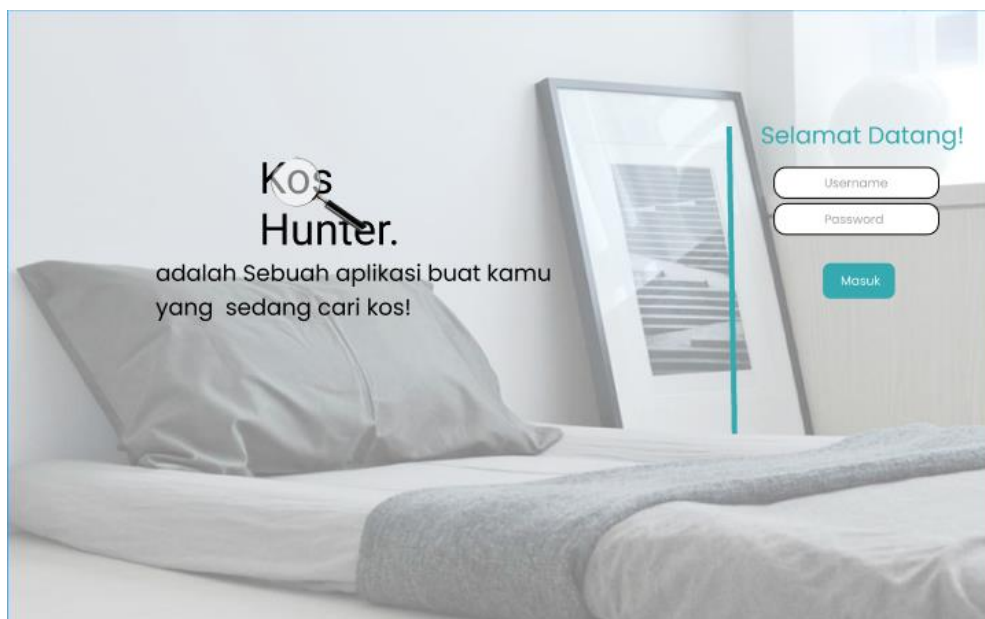
3.1.1 Use Case #1 Login

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	

Tabel 3. Use Case Scenario Login

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case #1 Login



Gambar 4. Antarmuka Login

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
-----------	------------	-----------

UI1	Halaman Login	Menu yang diinputkan untuk masuk ke halaman utama aplikasi perangkat lunak Kost Hunter
-----	---------------	--

Tabel 4. Id Layar Antarmuka Use Case Login

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 1	Textbox	Username	Untuk mengisi <i>username</i> user
Box 2	Textbox	Password	Untuk mengisi <i>password</i> user
Button 1	Button	Masuk	Jika di klik, maka akan langsung menuju homepage

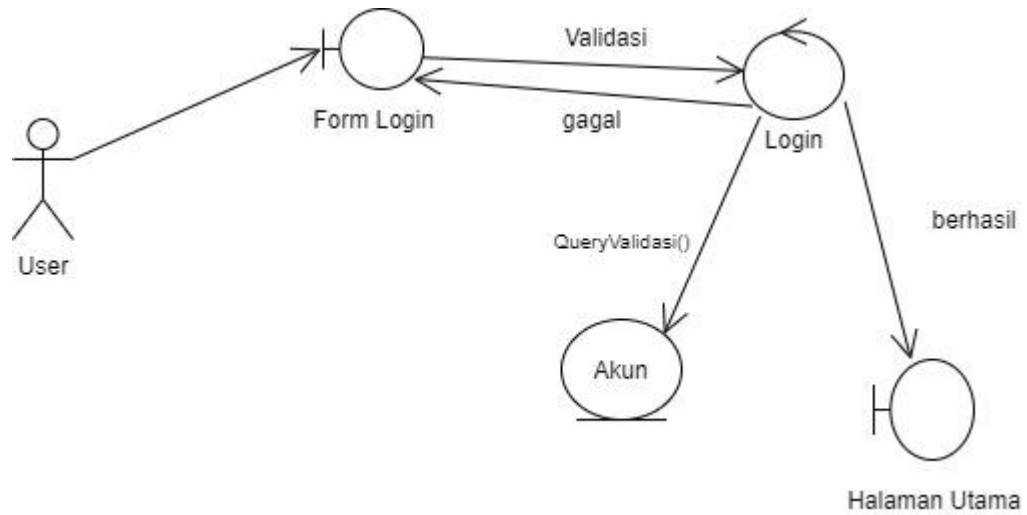
Tabel 5. Id Objek Antarmuka Use Case Login

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru Use Case #1 Login

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

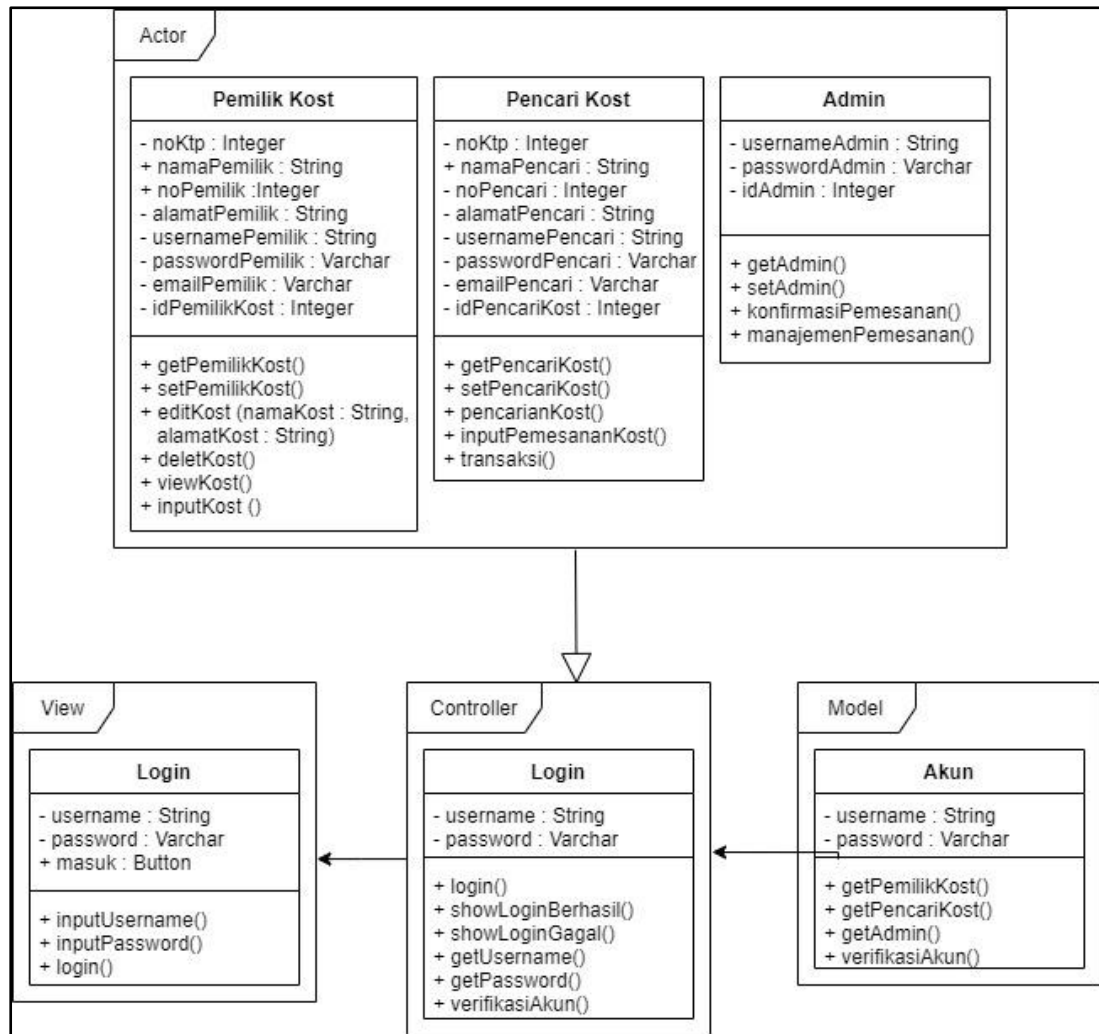
Tabel 6. Object Perancangan Use Case Login

3.1.1.3 Robustness Diagram Use Case #1 Login



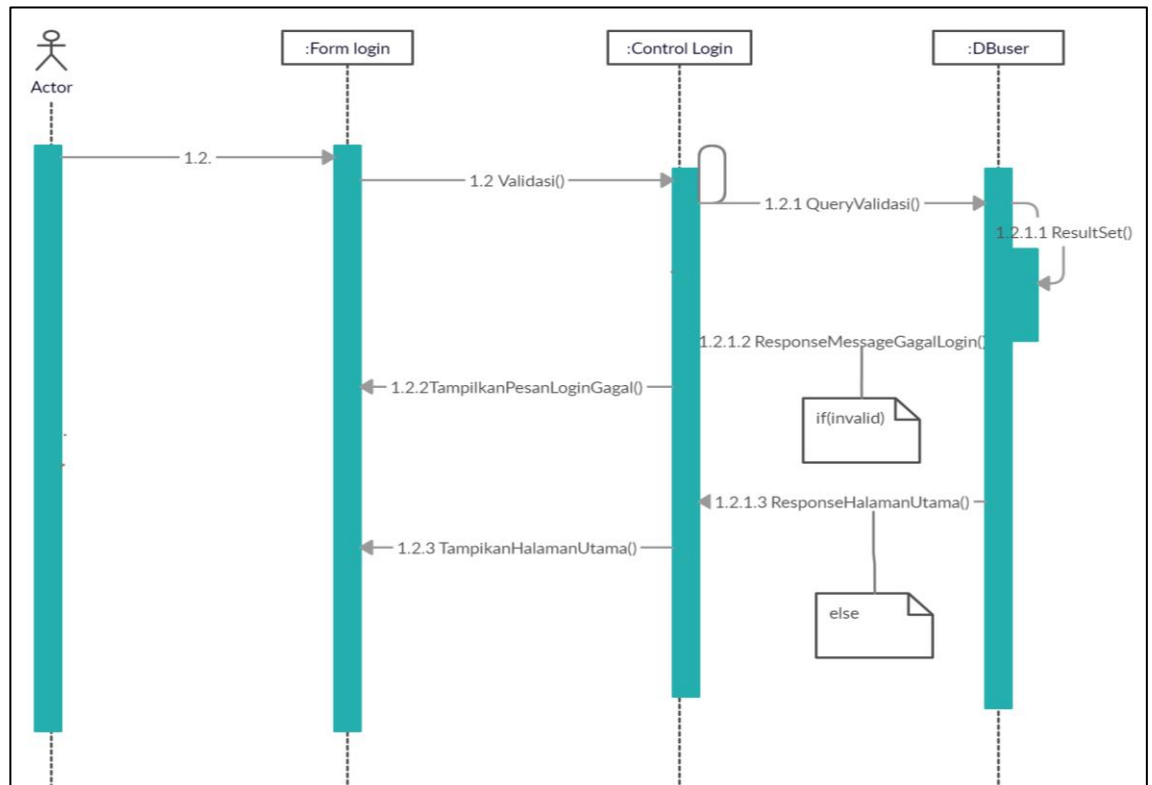
Gambar 5. Robustness Diagram Login

3.1.1.4 Diagram Kelas Use Case #1 Login



Gambar 6. Class Diagram Login

3.1.1.5 Sequence Diagram Use Case #1 Login



Gambar 7. Sequence Diagram Login

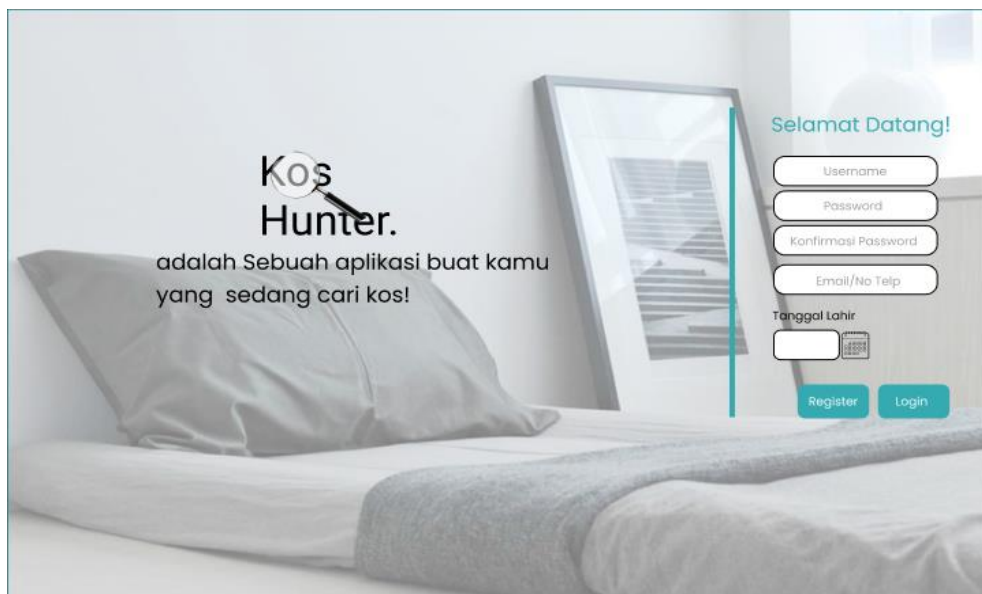
3.1.2 Use Case #2 Registrasi

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 sistem berhasil menyimpan data di database
Description	Untuk melakukan login, Pemilik Kost dan Pencari Kost 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.	

Tabel 7. Use Case Scenario Registrasi

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case #2 Registrasi



Gambar 8. Antarmuka Registrasi

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI2	Registrasi	Menu yang diinputkan untuk mendaftarkan akun ke aplikasi Kost Hunter

Tabel 8. Id Layar Antarmuka Use Case Registrasi

ID Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 3	Textbox	Username	Untuk mengisi username dari user
Box 4	Textbox	Password	Untuk mengisi password dari user
Box 5	Textbox	Confirm	Untuk mengkonfirmasi password yang telah dibuat user
Box 6	Textbox	Email/NoHP	Untuk mengisi email atau nomor telepon user
Box 7	Textbox	Date Birth	Untuk mengisi dan mengkonfirmasi tanggal lahir dari user
Button 2	Button	Register	Untuk mengaktifkan dan input data user ke database
Button 3	Button	Login	Untuk tersambung ke Halaman Login

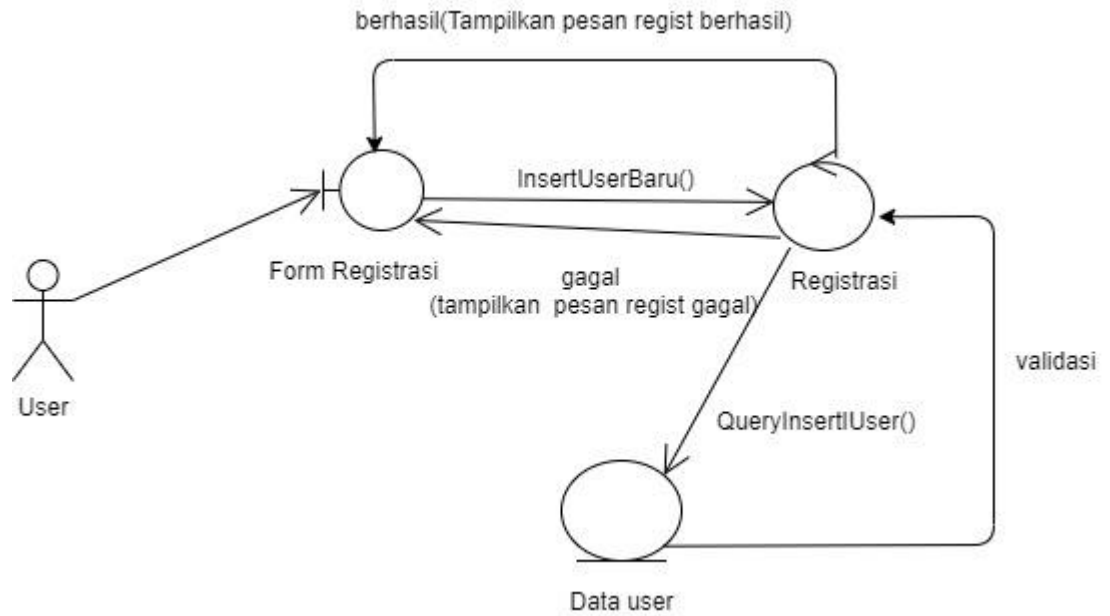
Tabel 9. Id Objek Antarmuka Use Case Registrasi

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru Use Case #2 Registrasi

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

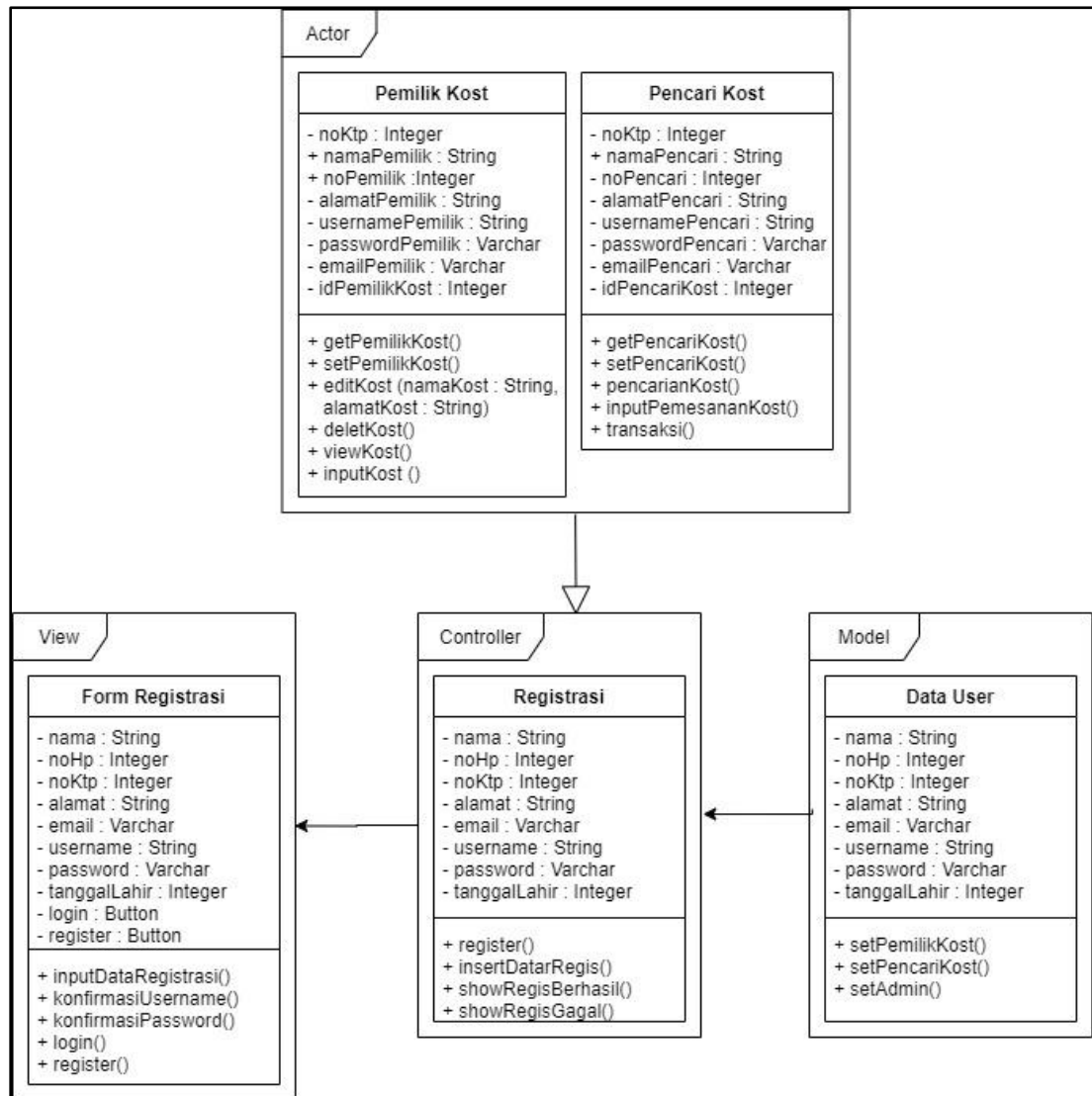
Tabel 10. Object Perancangan Use Case Registrasi

3.1.2.3 Robustness Diagram Use Case #2 Registrasi



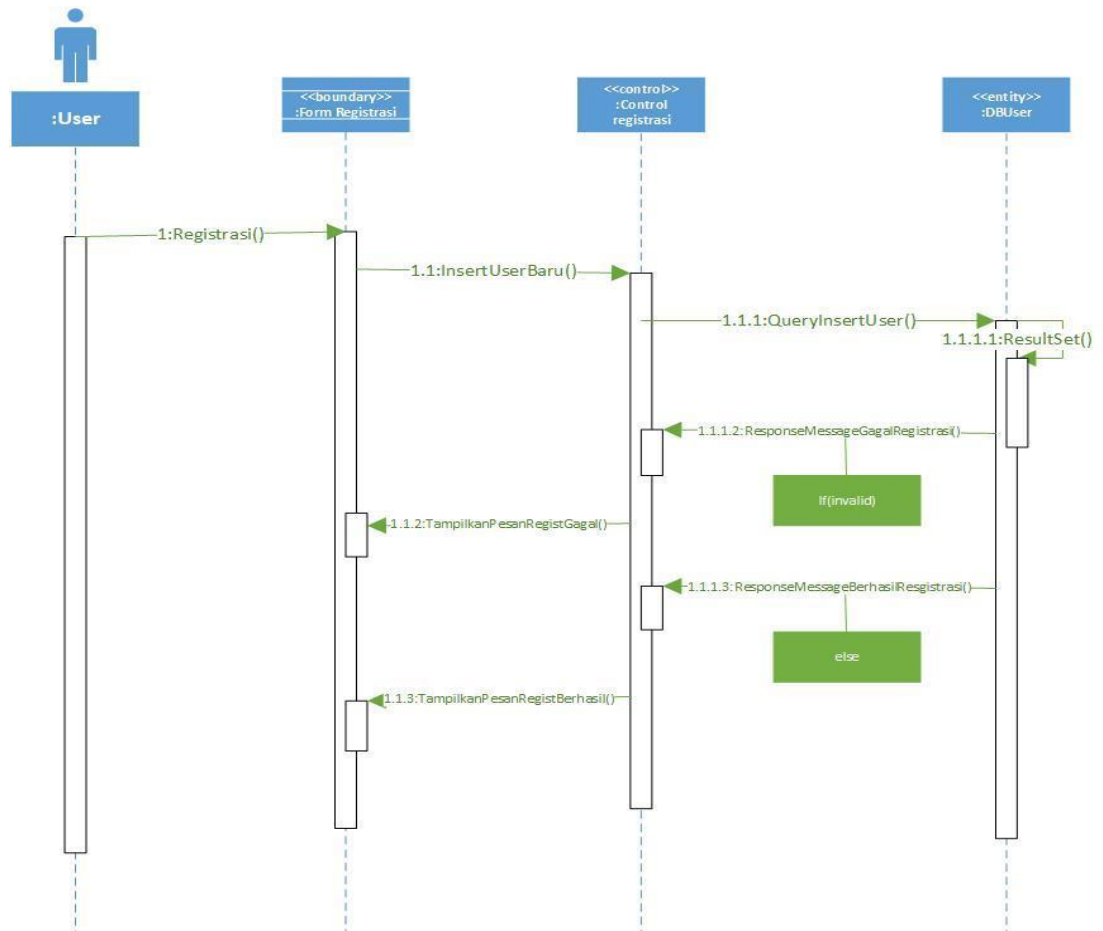
Gambar 9. Robustness Diagram Registrasi

3.1.2.4 Diagram Kelas Use Case #2 Registrasi



Gambar 10. Class Diagram Registrasi

3.1.2.5 Sequence Diagram Use Case #2 Registrasi



Gambar 11. Sequence Diagram Registrasi

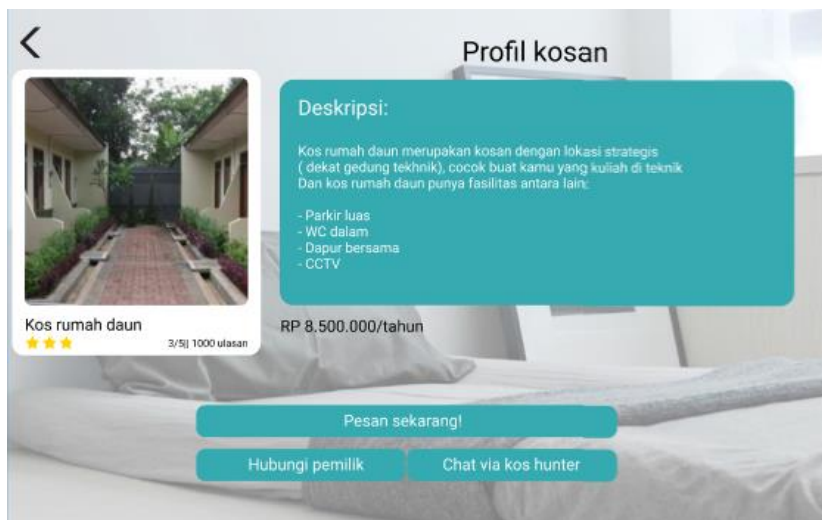
3.1.3 Use Case #3 View Kost

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

Tabel 11. Use Case Scenario View Kost

3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case #3 View Kost



Gambar 12. Antarmuka View Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI3	View Kost	Halaman untuk melihat profil kosan yang dipilih

Tabel 12. Id Layar Antarmuka Use Case View Kost

Id_Objek	Jenis	Label	Keterangan
----------	-------	-------	------------

Box 8	Box	Foto Kos	Untuk melihat foto kost yang dipilih oleh pencari kost
Box 9	Textbox	Deskripsi	Untuk melihat Deskripsi dari profil kost
Button4	Button	Pesan	Untuk pemesanan kost dan melanjutkan ke halaman transaksi
Button5	Button	Hubungi	Untuk menghubungi pemilik kost via telepon
Button6	Button	Chat	Untuk menghubungi admin kost hunter

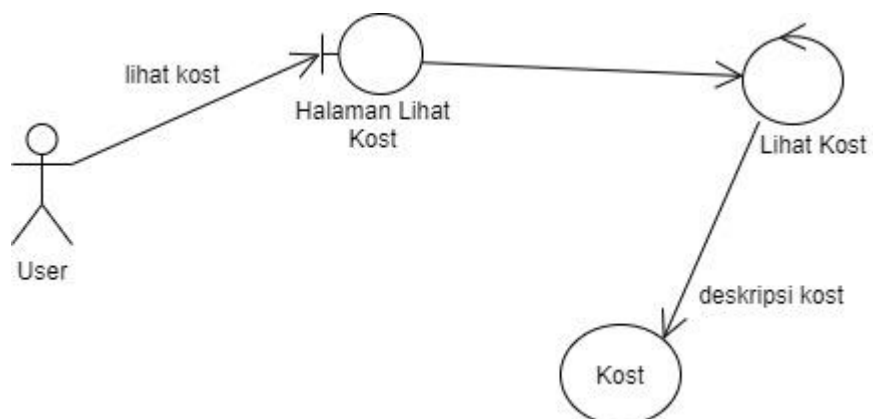
Tabel 13. Id Objek Antarmuka Use Case View Kost

3.1.3.2 Identifikasi Object Baru Use Case #3 View Kost

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

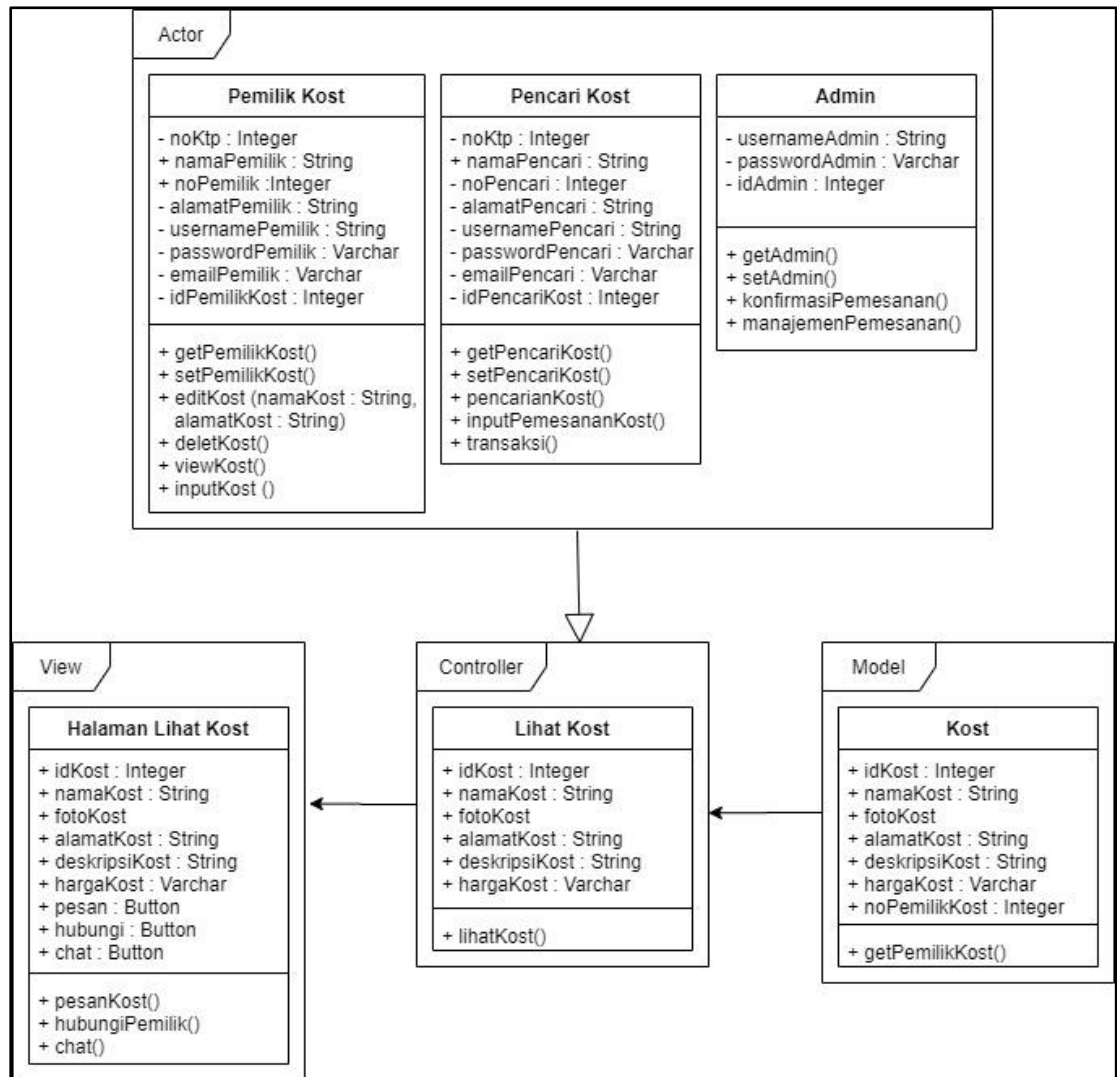
Tabel 14. Tabel Object Perancangan Use Case View Kost

3.1.3.3 Robustness Diagram Use Case #3 View Kost



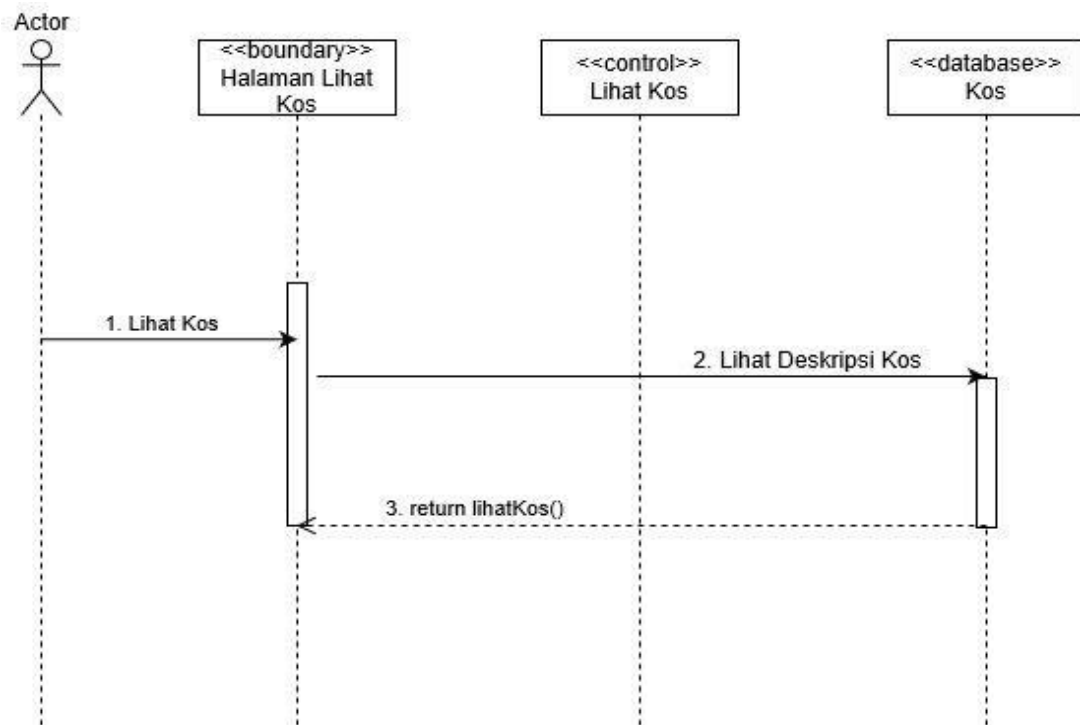
Gambar 13. Robustness Diagram View Kost

3.1.3.4 Diagram Kelas Use Case #3 View Kost



Gambar 14. Class Diagram View Kost

3.1.3.5 Sequence Diagram Use Case #3 View Kost



Gambar 15. Sequence Diagram View Kost

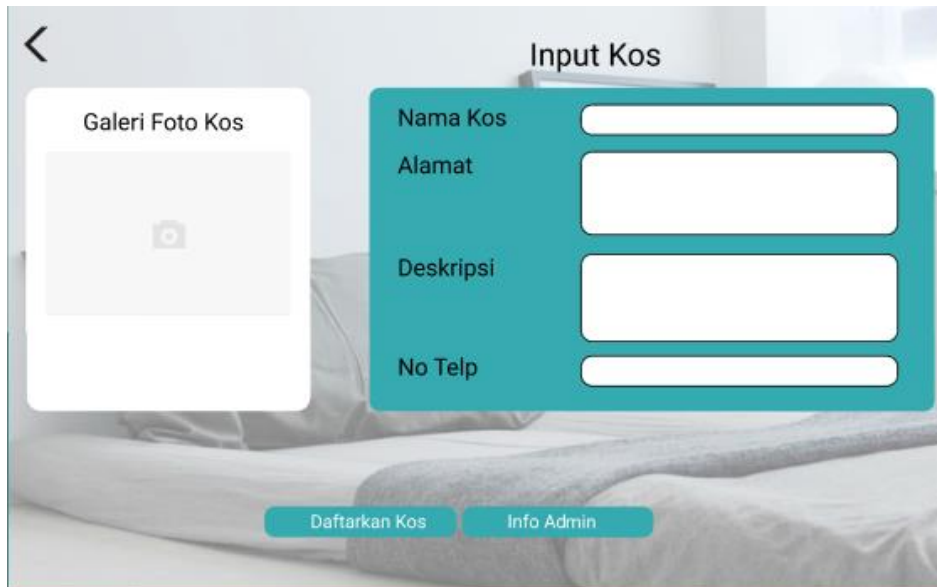
3.1.4 Use Case #4 Input Kost

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		

Tabel 15. Use Case Scenario Input Kost

3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case #4 Input Kost



Gambar 16. Antarmuka Input Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI4	Input Kost	Halaman untuk pemilik kos, yang akan mendaftarkan kos-nya

Tabel 16. Id Layar Antarmuka Use Case Input Kost

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 10	Box	Galeri	Untuk mengupload foto kost
Box 11	Textbox	Box Input	Untuk tempat mengisi identifikasi dari kost yang akan didaftarkan
Box 12	Textbox	Nama Kos	Untuk mengisi nama kost yang akan didaftarkan
Box 13	Textbox	Alamat	Untuk mengisi alamat kost yang akan didaftarkan

Box 14	TextBox	Deskripsi	Untuk mengisi deskripsi kost secara rinci
Box 15	TextBox	Nomor	Untuk mengisi nomor telepon pemilik kost
Button 7	Button	Daftar	Klik untuk menginputkan pendaftaran kost
Button 8	Button	Info	Untuk menghubungi admin terkait pertanyaan Kost Hunter

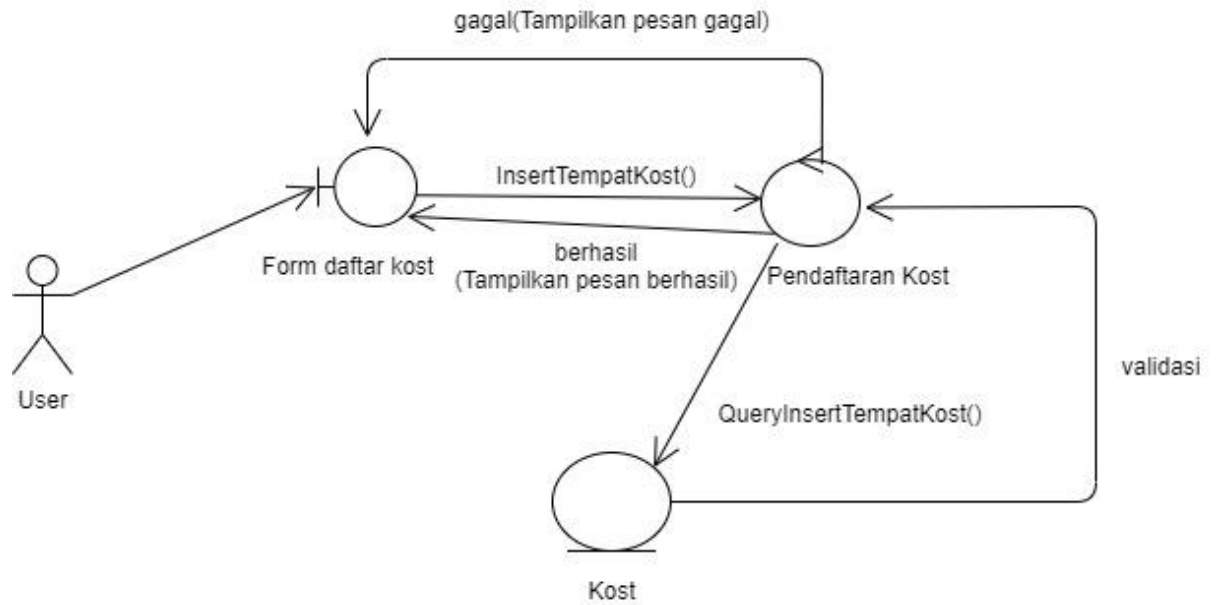
Tabel 17. Id Objek Antarmuka Use Case Input Kost

3.1.4.2 Identifikasi Object Baru Use Case #4 Input Kost

No.	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Form Input Kost	Boundary (Interface)
2.	Pendaftaran Kost	Controller
3.	Kost	Entity (Database)
4.	Pemilik Kost	Actor

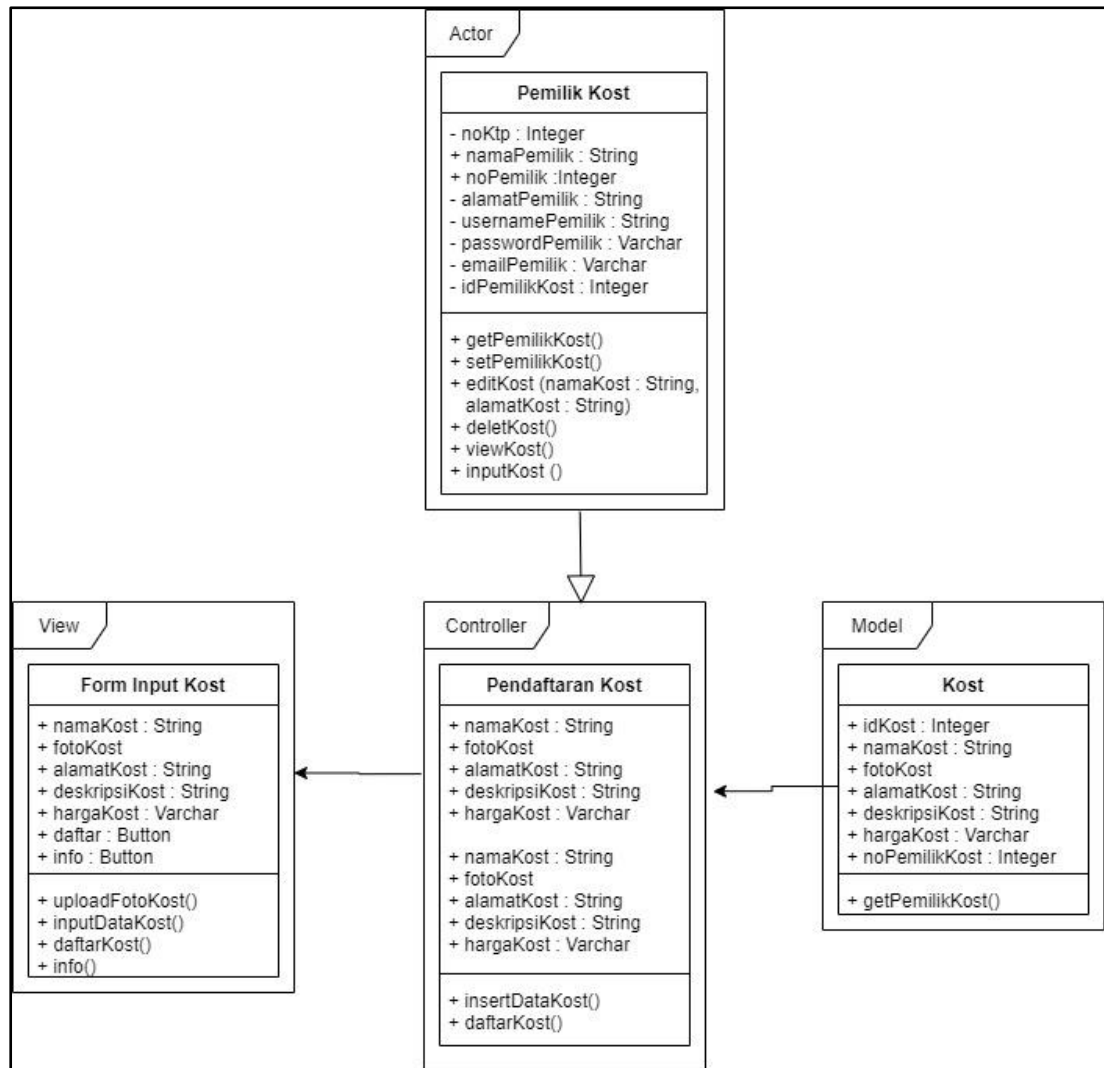
Tabel 18. Object Perancangan Use Case Input Kost

3.1.4.3 Robustness Diagram Use Case #4 Input Kost



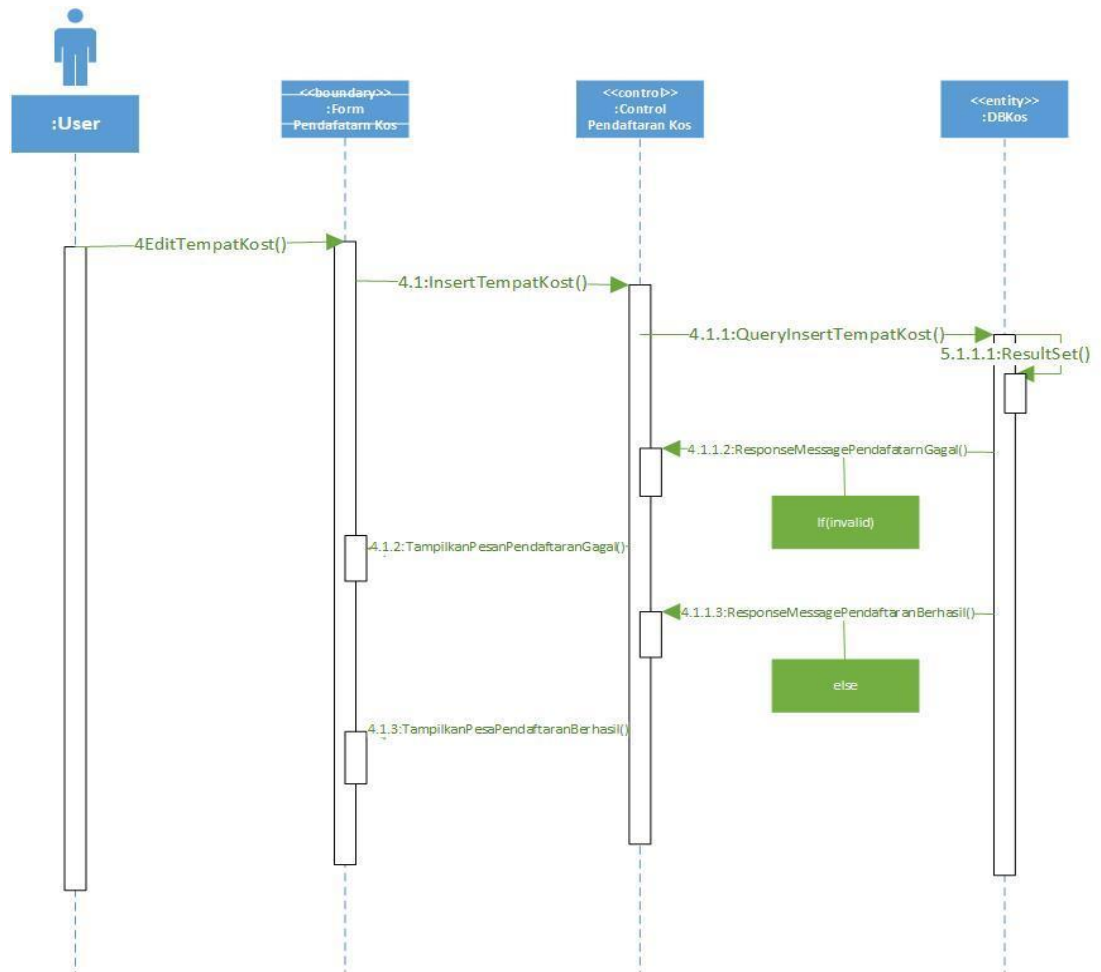
Gambar 17. Robustness Diagram Input Kost

3.1.4.4 Diagram Kelas Use Case #4 Input Kost



Gambar 18. Class Diagram Input Kost

3.1.4.5 Sequence Diagram Use Case #4 Input Kost



Gambar 19. Sequence Diagram Input Kost

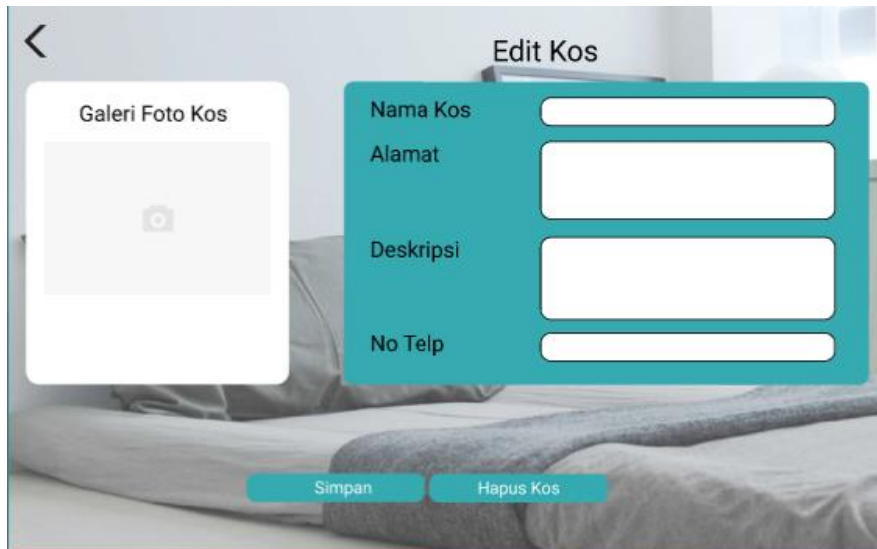
3.1.5 Use Case #5 Edit Kost

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	

Tabel 19. Use Case Scenario Edit Kost

3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Use Case #5 Edit Kost



Gambar 20. Antar Muka Edit Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI5	Edit Kos	Halaman untuk mengedit kost dan memperbaharui deskripsi kos

Tabel 20. Id Layar Antarmuka Use Case Edit Kost

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 16	Box	Galeri	Untuk mengedit foto kos
Box 17	Textbox	Box Input	Untuk tempat mengedit identifikasi dari kost yang akan didaftarkan
Box 18	Textbox	Nama Kos	Untuk mengedit nama kost yang didaftarkan
Box 19	Textbox	Alamat	Untuk mengedit alamat kost yang didaftarkan

Box 20	TextBox	Deskripsi	Untuk mengedit deskripsi kost secara rinci
Box 21	TextBox	Nomor	Untuk mengedit nomor telepon pemilik kost
Button 9	Button	Daftar	Klik untuk menyimpan pembaharuan deskripsi kost
Button 10	Button	Hapus	Klik untuk menghapus data kost dari kost hunter

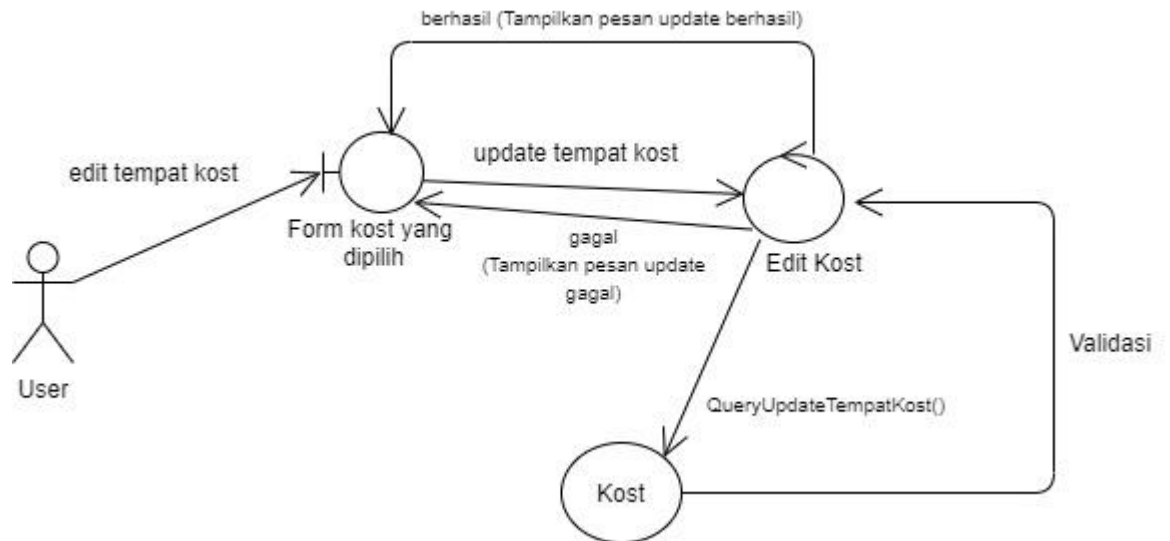
Tabel 21. Id Objek Antarmuka Use Case Edit Kost

3.1.5.2 Identifikasi Object Baru Use Case #5 Edit Kost

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Form Edit Kost	Boundary (Interface)
2.	Edit Kost	Controller
3.	Kost	Entity (Database)
4.	Pemilik kost	Actor

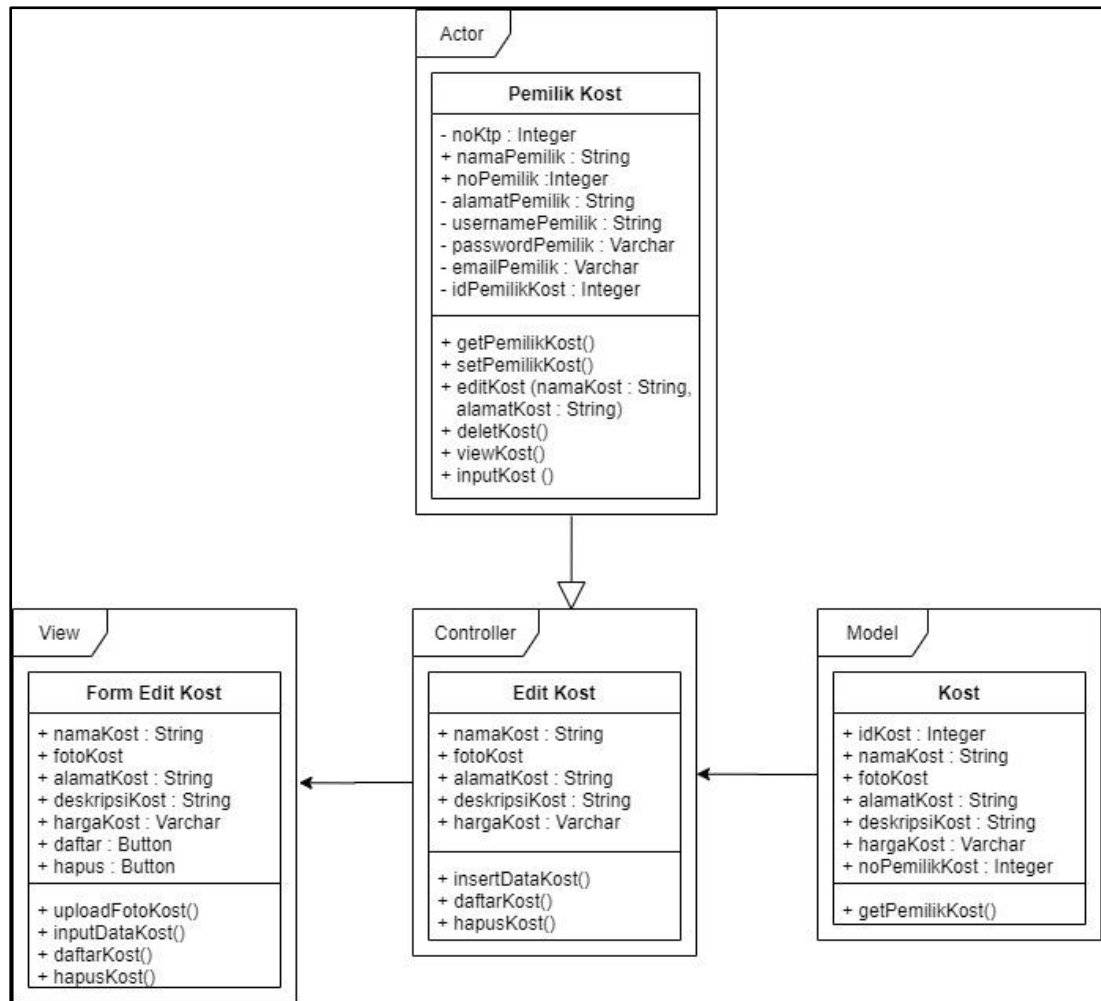
Tabel 22. Object Perancangan Use Case Edit Kost

3.1.5.3 Robustness Diagram Use Case #5 Edit Kost



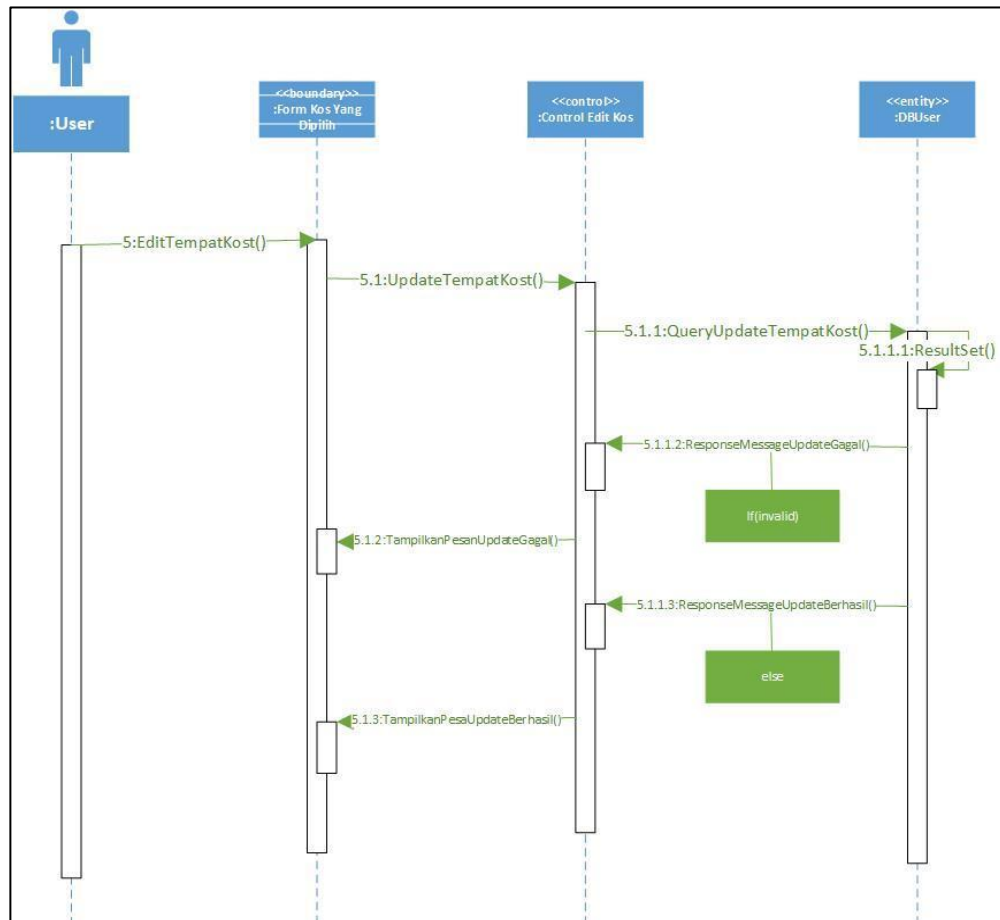
Gambar 21. Robustness Diagram Edit Kost

3.1.5.4 Diagram Kelas Use Case #5 Edit Kost



Gambar 22. Class Diagram Edit Kost

3.1.5.5 Sequence Diagram Use Case #5 Edit Kost



Gambar 23. Sequence Diagram Edit Kost

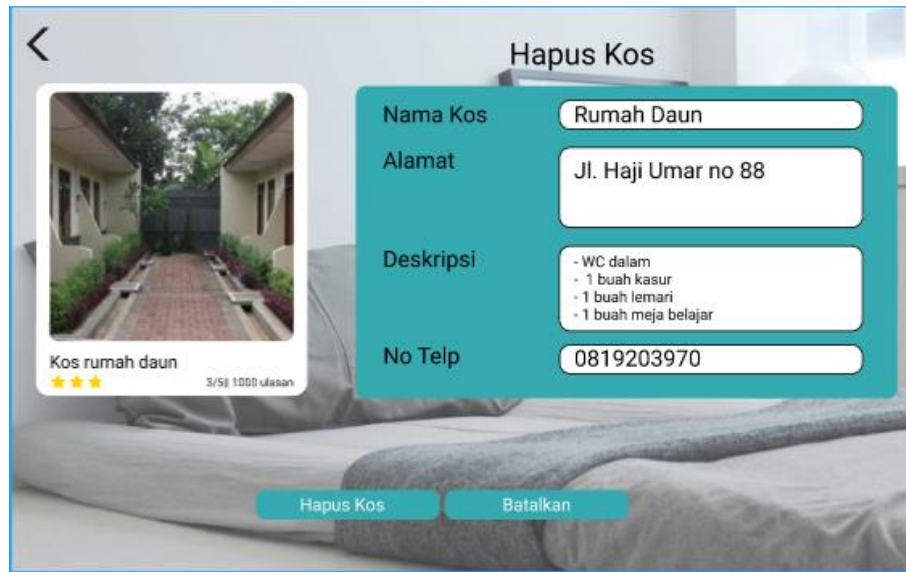
3.1.6 Use Case #6 Remove Kost

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	

Tabel 23. Use Case Scenario Remove Kost

3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case #6 Remove Kost



Gambar 24. Antarmuka Remove Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI6	Remove Kost	Halaman Konfirmasi penghapusan data kost dari kost hunter

Tabel 24. Id Layar Antarmuka Use Case Remove Kost

Id_Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 22	Box	Galeri	Untuk menampilkan galeri foto kos
Box 23	Box	Deskripsi	Untuk menampilkan deskripsi kost yang akan dihapus
Button 11	Button	Hapus	Klik untuk penghapusan data kost dari Kost Hunter
Button 12	Button	Batalan	Klik untuk membatalkan penghapusan data kost dari kost hunter

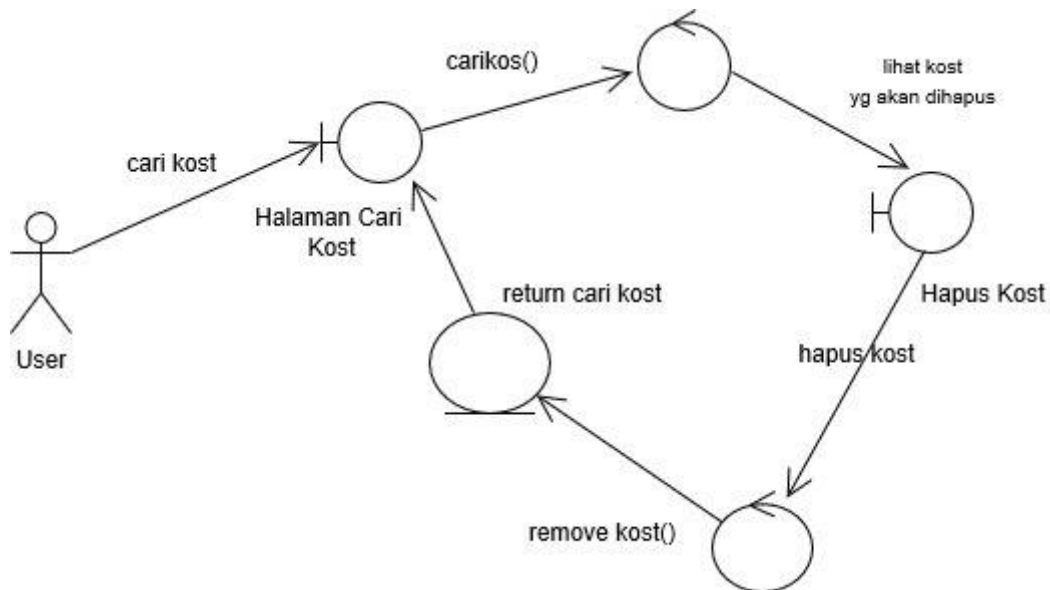
Tabel 25. Id Objek Antarmuka Use Case Remove Kost

3.1.6.2 Identifikasi Object Baru Use Case #6 Remove Kost

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

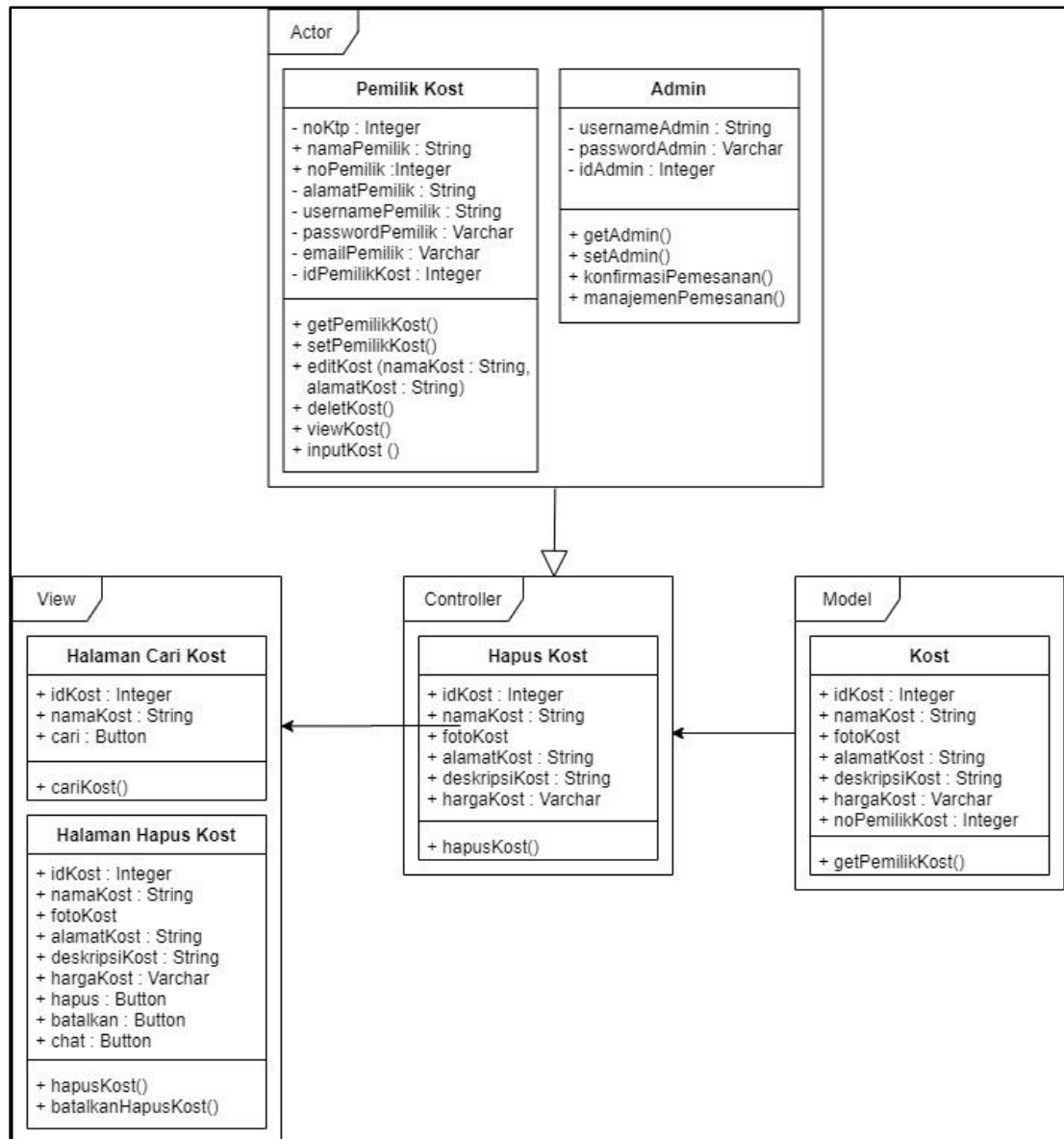
Tabel 26. Object Perancangan Use Case Remove Kost

3.1.6.3 Robustness Diagram Use Case #6 Remove Kost



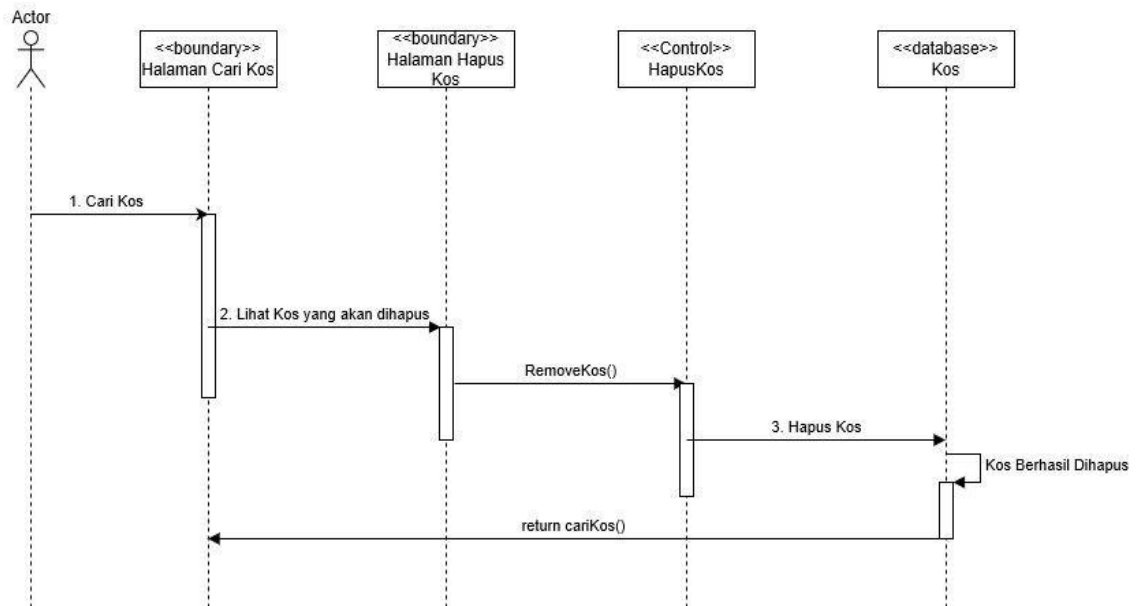
Gambar 25. Robustness Diagram Remove Kost

3.1.6.4 Diagram Kelas Use Case #6 Remove Kost



Gambar 26. Class Diagram Remove Kost

3.1.6.5 Sequence Diagram Use Case #6 Remove Kost



Gambar 27. Sequence Diagram Remove Kost

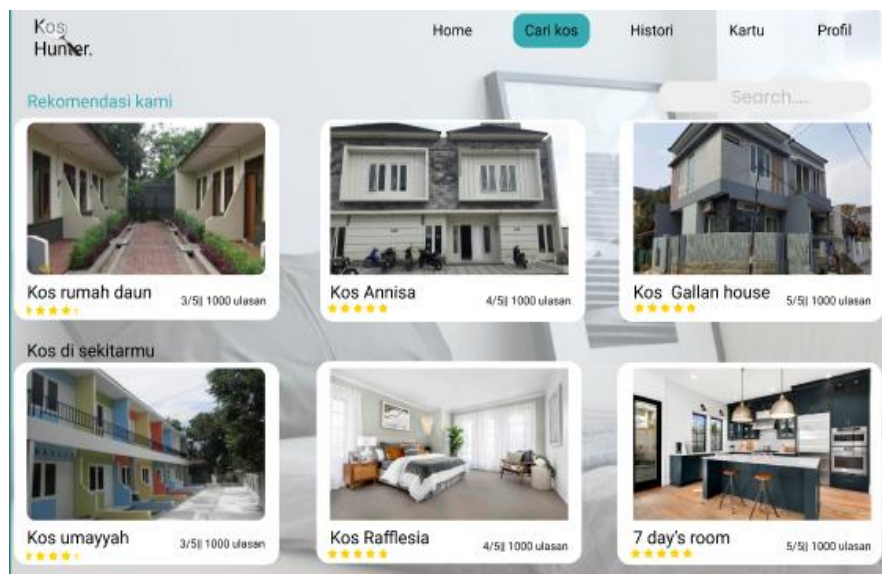
3.1.7 Use Case #7 Pencarian Kost

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	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

Tabel 27. Use Case Scenario Pencarian Kost

3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case #7 Pencarian Kost



Gambar 28. Antarmuka Pencarian Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI7	Pencarian Kost	Halaman untuk pencari kost mencari kost yang diinginkan

Tabel 28. Id Layar Antarmuka Use Case Pencarian Kost

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 50 dari 77
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Button13	Button Box	Kost Rumah Daun	Untuk melihat deskripsi dari kost Rumah Daun
Button14	Button Box	Kost Annisa	Untuk melihat deskripsi dari kost Annisa
Button15	Button Box	Kost Galan	Untuk melihat deskripsi dari kost Galan
Button16	Button Box	Kost Umayah	Untuk melihat deskripsi dari kost Umayah
Button17	Button Box	Kost Rafflesia	Untuk melihat deskripsi dari kost Rafflesia
Button18	Button Box	Kost 7 Days	Untuk melihat deskripsi dari kost 7 Days
Button 19	Button	Home	Untuk tersambung ke Home Page
Button20	Button	Cari Kos	Untuk tersambung ke Halaman Cari Kos
Button21	Button	Histori	Untuk tersambung ke Halaman Histori
Button22	Button	Kartu	Untuk tersambung ke Halaman Kartu
Butoon23	Button	Profil	Untuk tersambung ke Halaman Profil
SearchBox1	SearchBox	Search	Untuk menginput pencarian kost yang akan dicari oleh Pencari kost

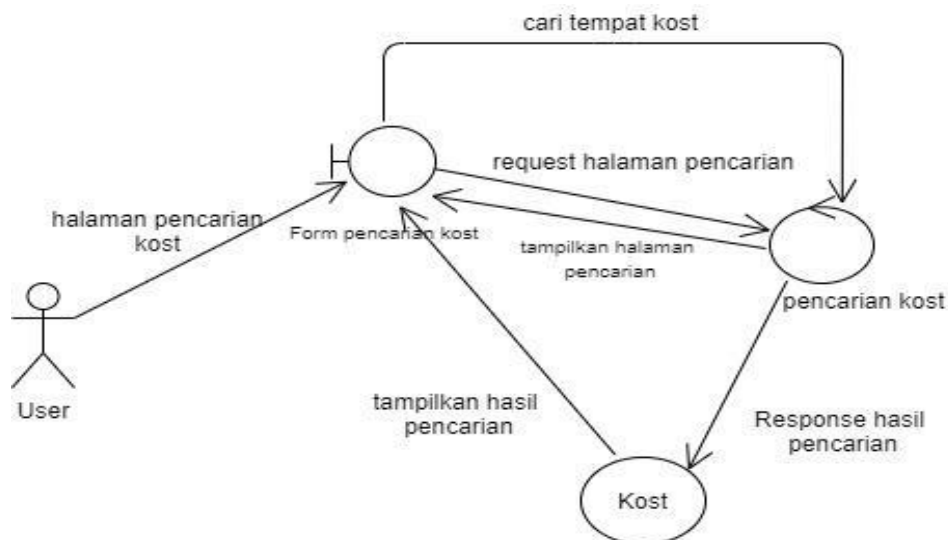
Tabel 29. Id Objek Antarmuka Use Case Pencarian Kost

3.1.7.2 Identifikasi Object Baru Use Case #7 Pencarian Kost

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

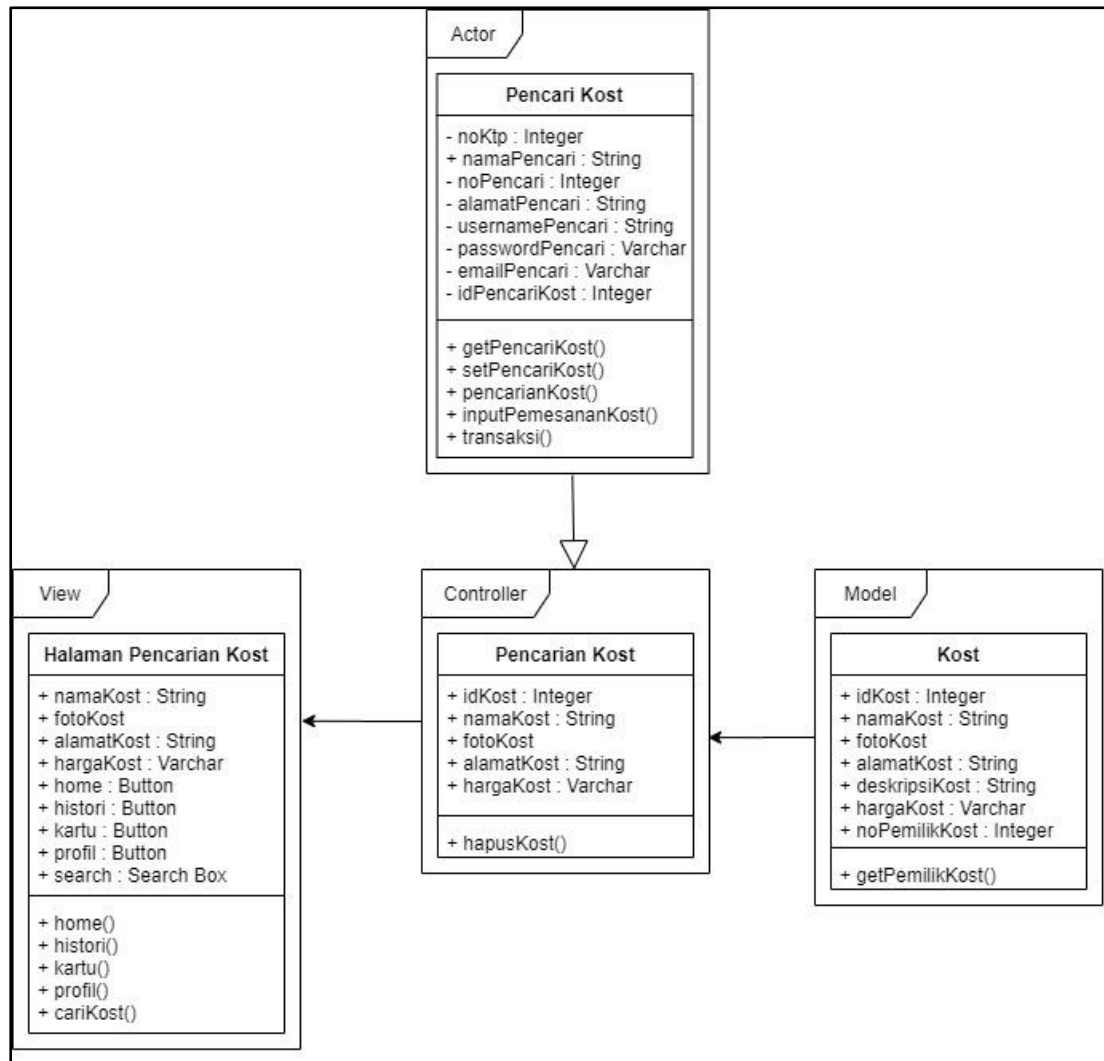
Tabel 30. Object Perancangan Use Case Pencarian Kost

3.1.7.3 Robustness Diagram Use Case #7 Pencarian Kost



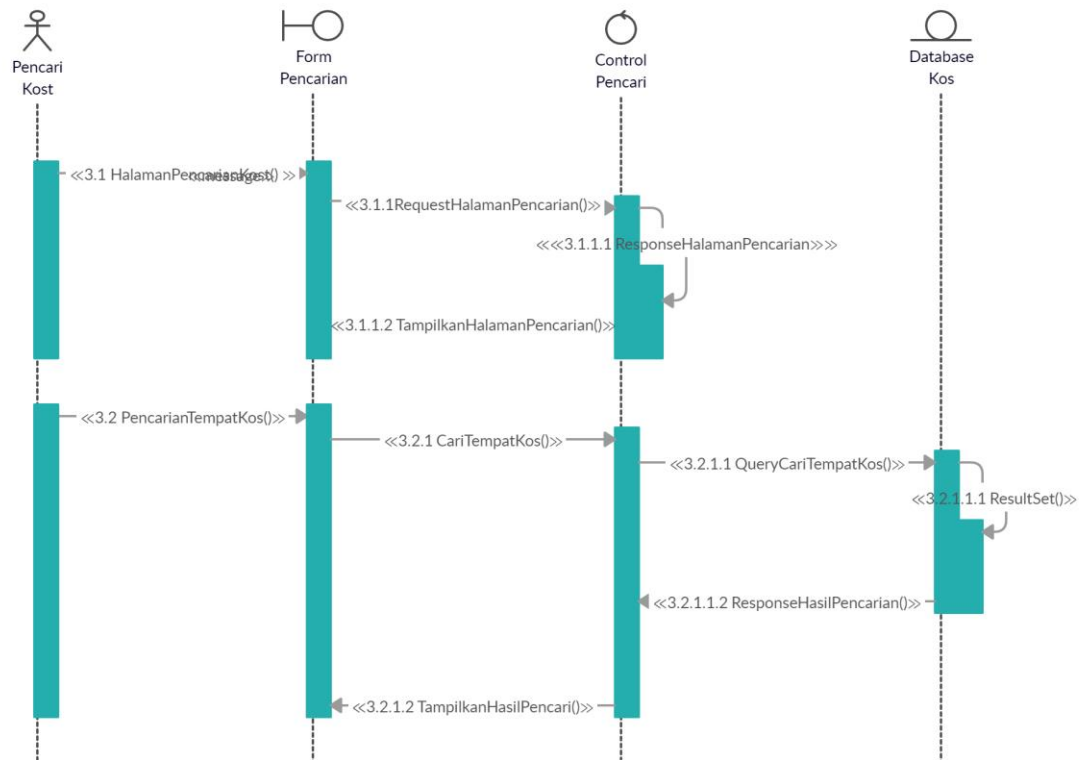
Gambar 29. Robustness Diagram Pencarian Kost

3.1.7.4 Diagram Kelas Use Case #7 Pencarian Kost



Gambar 30. Class Diagram Pencarian Kost

3.1.7.5 Sequence Diagram Use Case #7 Pencarian Kost



Gambar 31. 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”	

Tabel 31. Use Case Scenario Input Pesanan Kost

3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case #8 Input Pesanan Kost



Gambar 32. Antarmuka Input Pesanan Kost

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI8	Input Pesanan Kost	Halaman untuk melakukan pemesanan Kos

Tabel 32. Id Layar Antarmuka Use Case Input Pesanan Kost

Id_Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 24	Box	Galeri	Untuk menampilkan galeri foto kos
Box 25	Box	Deskripsi	Untuk menampilkan deskripsi kost
Button 24	Button	Pesan	Klik untuk melakukan pesanan kos
Button 25	Button	Hubungi	Klik untuk menghubungi pemilik kos
Button 26	Button	Chat	Untuk menghubungi admin terkait pertanyaan kost hunter

Tabel 33. Id Objek Antarmuka Use Case Input Pesanan Kost

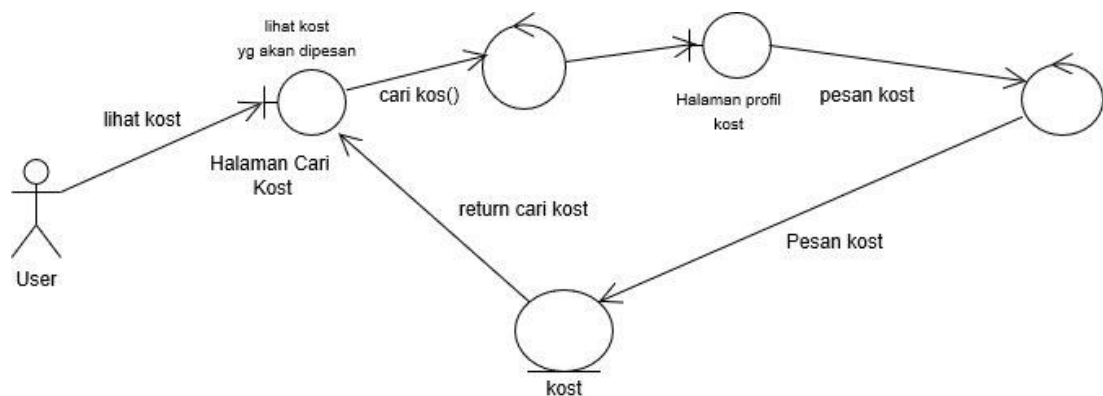
Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 56 dari 77
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

3.1.8.2 Identifikasi Object Baru Use Case #8 Input Pesanan Kost

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

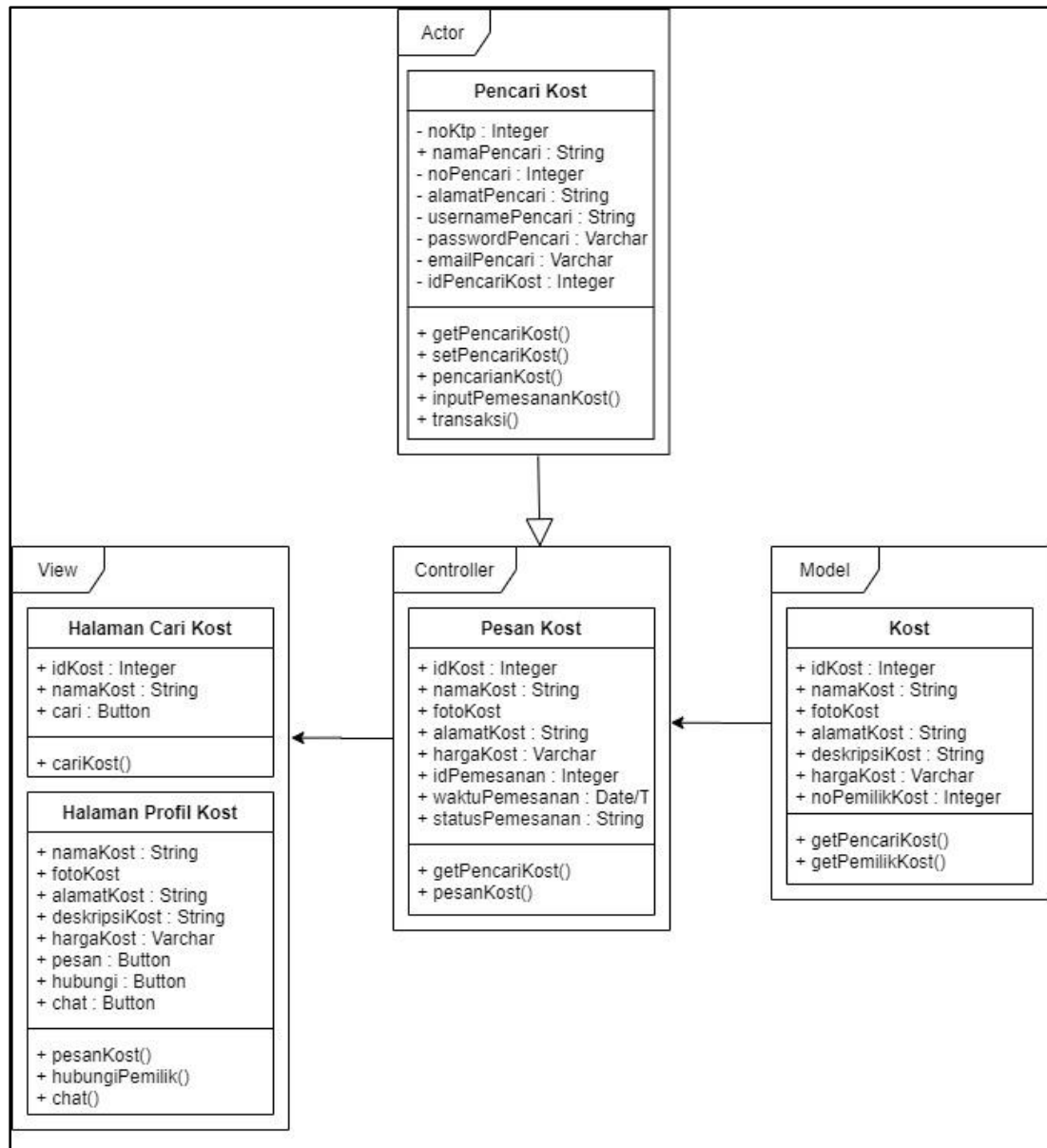
Tabel 34. Object Perancangan Use Case Input Pesanan Kost

3.1.8.3 Robustness Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost



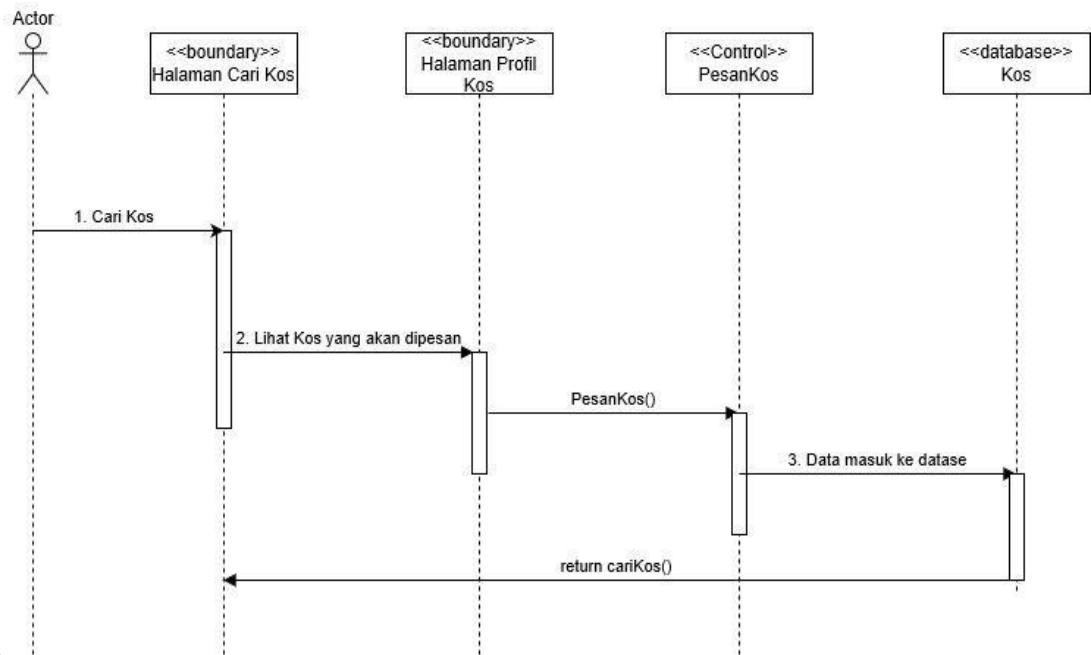
Gambar 33. Robustness Diagram Input Pesanan Kost

3.1.8.4 Diagram Kelas Use Case #8 Input Pesanan Kost



Gambar 34. Class Diagram Input Pesanan Kost

3.1.8.5 Sequence Diagram Use Case #8 Input Pesanan Kost



Gambar 35. 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

Tabel 35. Use Case Scenario Transaksi

3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case #9 Transaksi



Gambar 36. Antarmuka Transaksi

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI9	Transaksi	Halaman untuk melakukan transaksi setelah memesan kost

Tabel 36. Id Layar Antarmuka Use Case Transaksi

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 25	Box	Mandiri	Untuk Menampilkan transfer melalui Mandiri
Box 26	Box	Jenius	Untuk Menampilkan transfer melalui Jenius
Box 27	Box	BCA	Untuk Menampilkan transfer melalui BCA

CheckBox1	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
Button 27	Button	Bayar	Klik untuk menyetujui metode pembayaran menggunakan rekening yang sudah dipilih

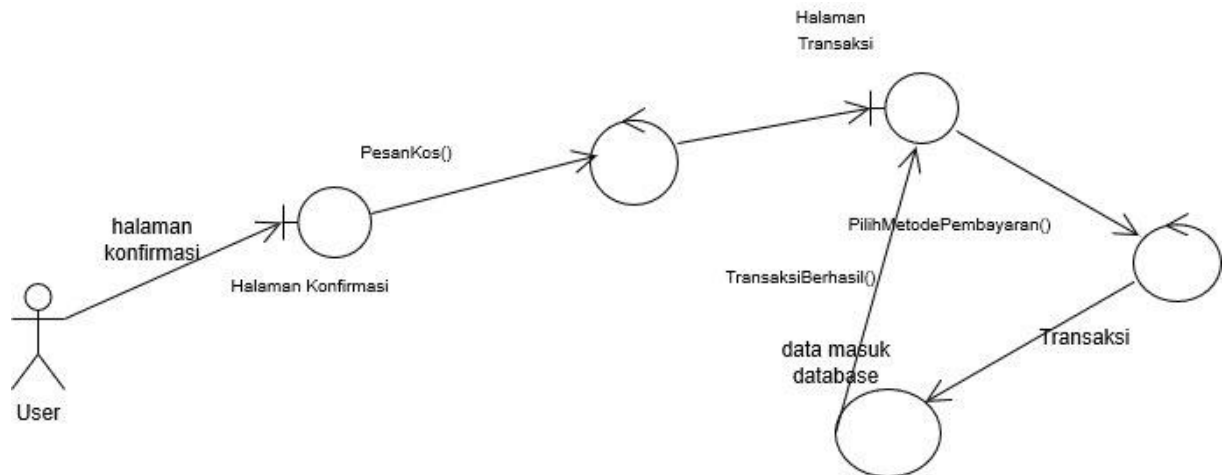
Tabel 37. Id Objek Antarmuka Use Case Transaksi

3.1.9.2 Identifikasi Object Baru Use Case #9 Transaksi

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

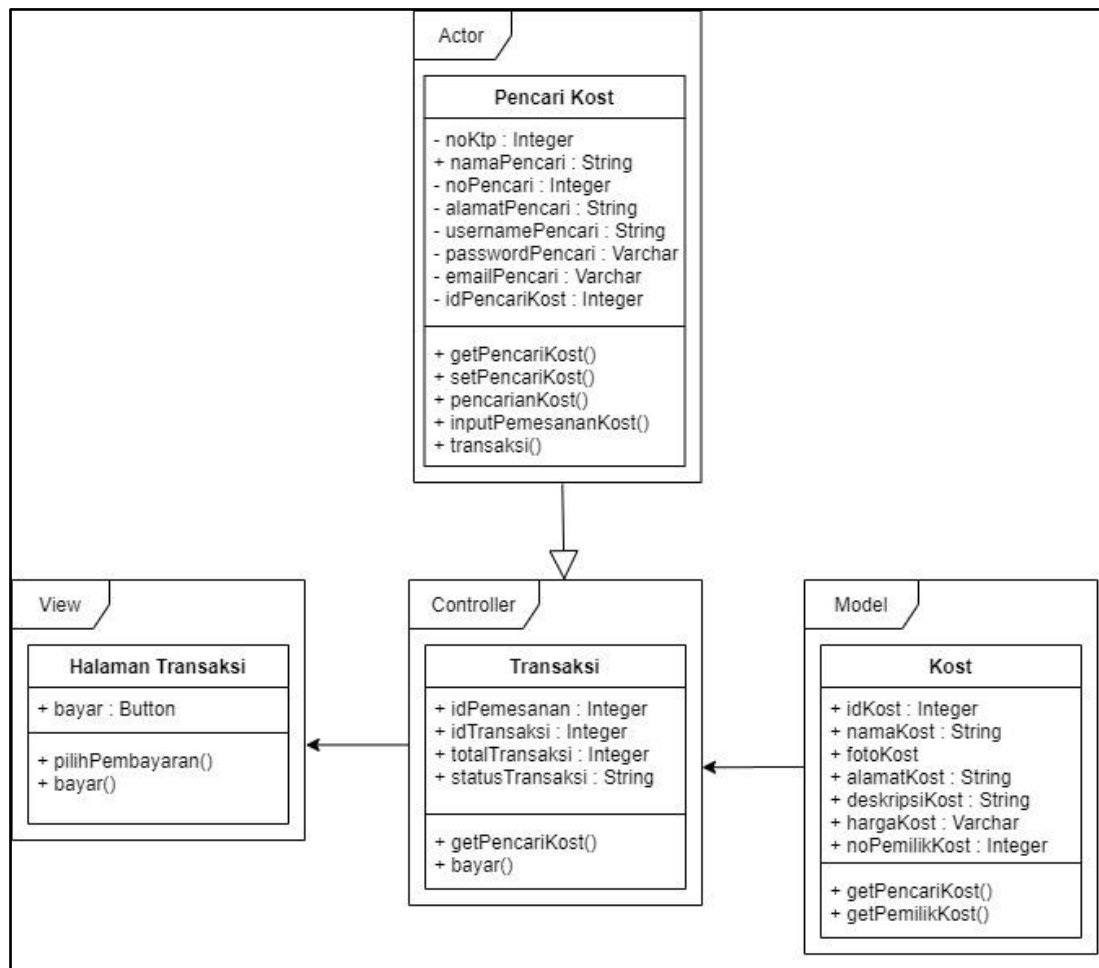
Tabel 38. Object Perancangan Use Case Transaksi

3.1.9.3 Robustness Diagram Use Case #9 Transaksi



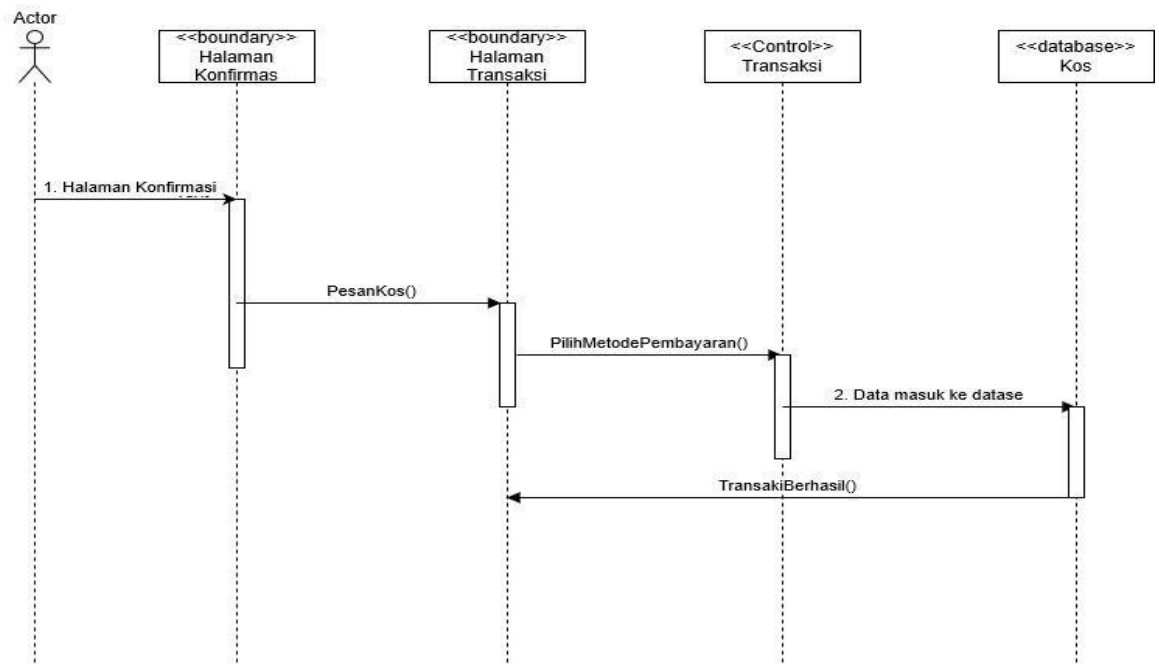
Gambar 37. Robustness Diagram Transaksi

3.1.9.4 Diagram Kelas Use Case #9 Transaksi



Gambar 38. Class Diagram Transaksi

3.1.9.5 Sequence Diagram Use Case #9 Transaksi



Gambar 39. Sequence Diagram Transaksi

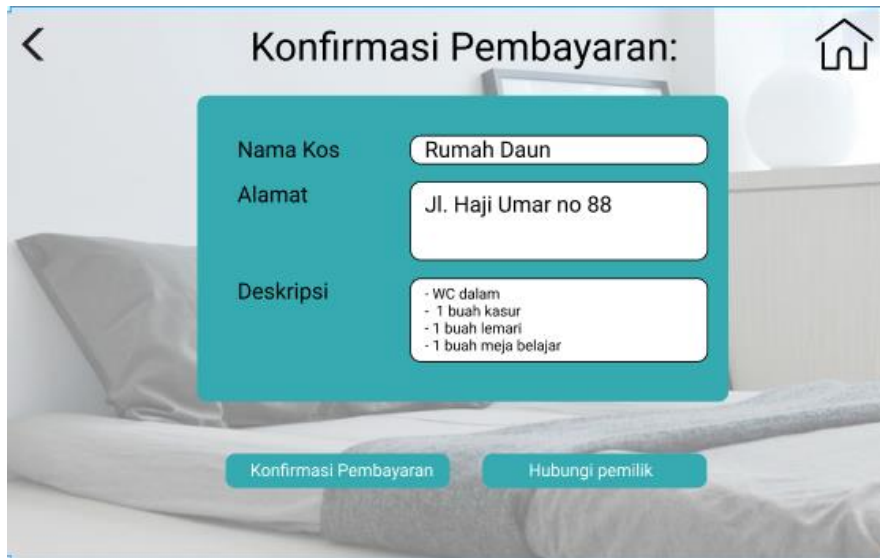
3.1.10 Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

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	Actor	System
	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	

Tabel 39. Use Case Scenario Konfirmasi Pemesanan

3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



Gambar 40. Antarmuka Konfirmasi Pemesanan

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI10	Konfirmasi Pemesanan	Halaman untuk mengkonfirmasi Pemesanan yang telah dibuat

Tabel 40. Id Layar Antarmuka Use Case Konfirmasi Pemesanan

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Box 28	Textbox	Deskripsi	Untuk mendeskripsikan keterangan kost yang akan dipesan
Button 28	Button	Home	Untuk menuju halaman home page
Button 29	Button	Konfirmasi	Klik untuk mengkonfirmasi pemesanan yang telah dibuat
Button 30	Button	Hubungi	Klik untuk menghubungi pemilik kost

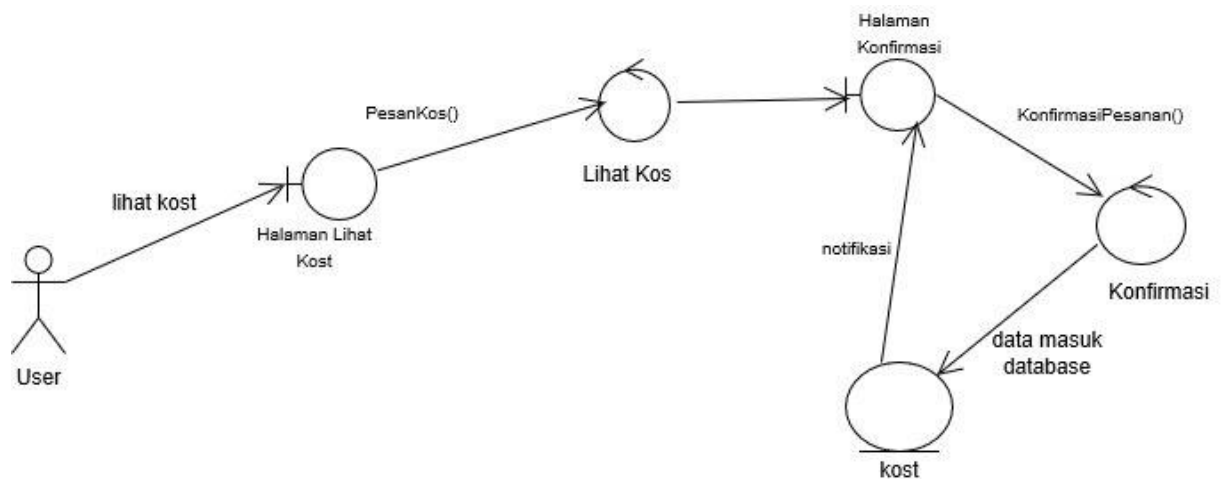
Tabel 41. Id Objek Antarmuka Use Case Konfirmasi Pemesanan

3.1.10.2 Identifikasi Object Baru Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

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

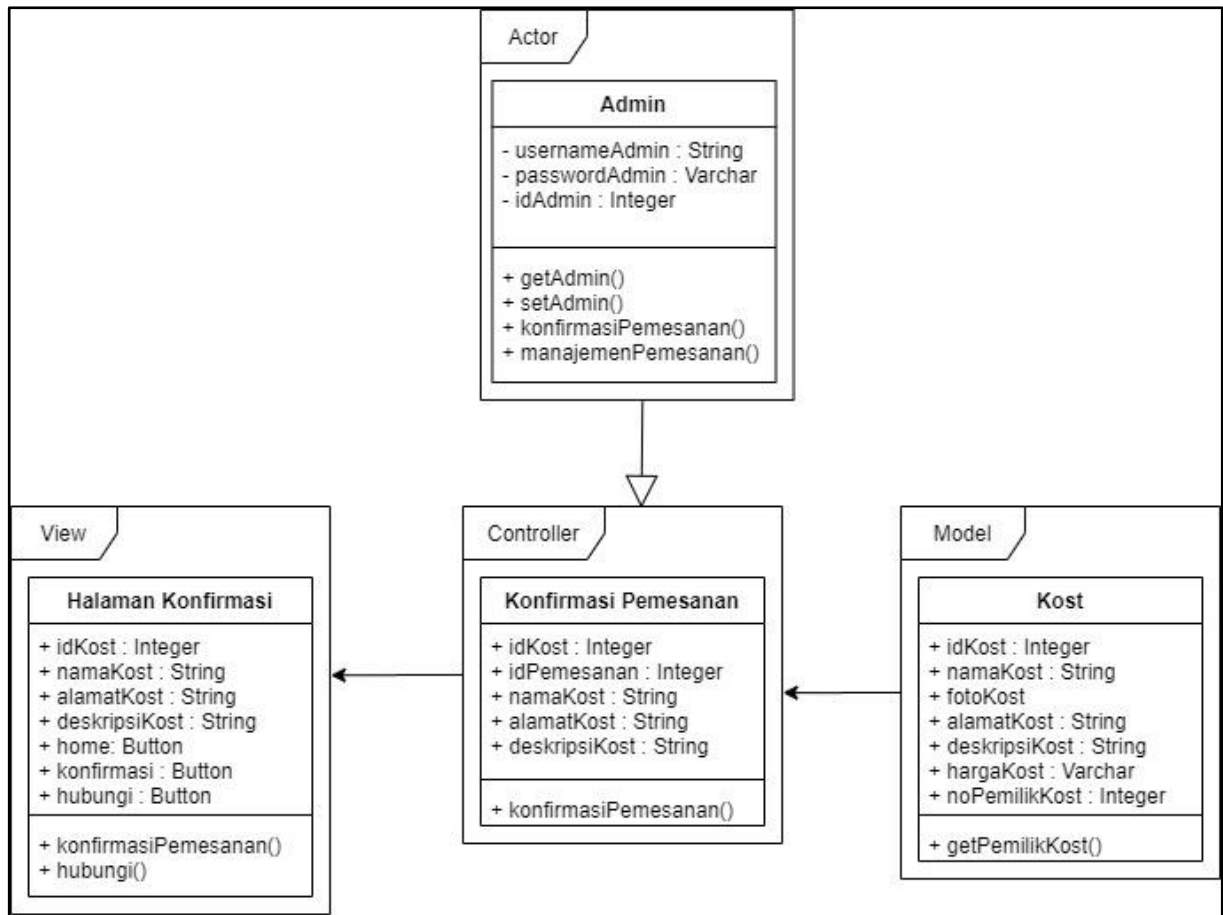
Tabel 42. Object Perancangan Use Case Konfirmasi Pemesanan

3.1.10.3 Robustness Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan

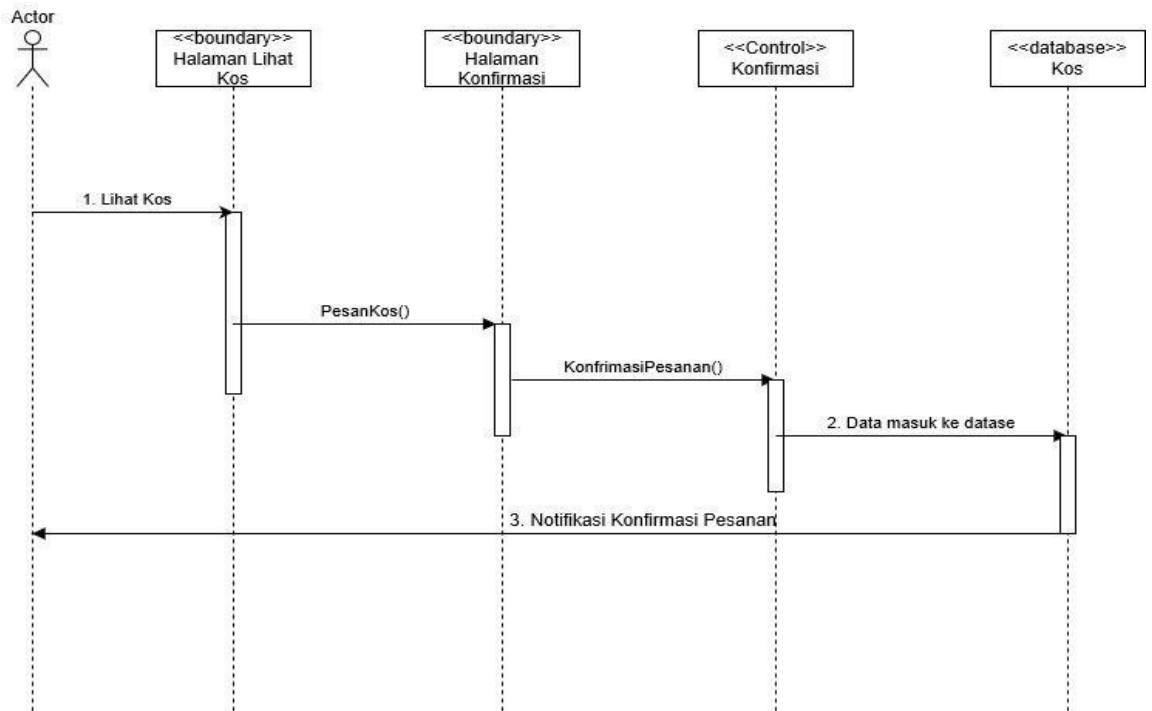


Gambar 41. Robustness Diagram Konfirmasi Pemesanan

3.1.10.4 Diagram Kelas Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



3.1.10.5 Sequence Diagram Use Case #10 Konfirmasi Pemesanan



Gambar 42. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan

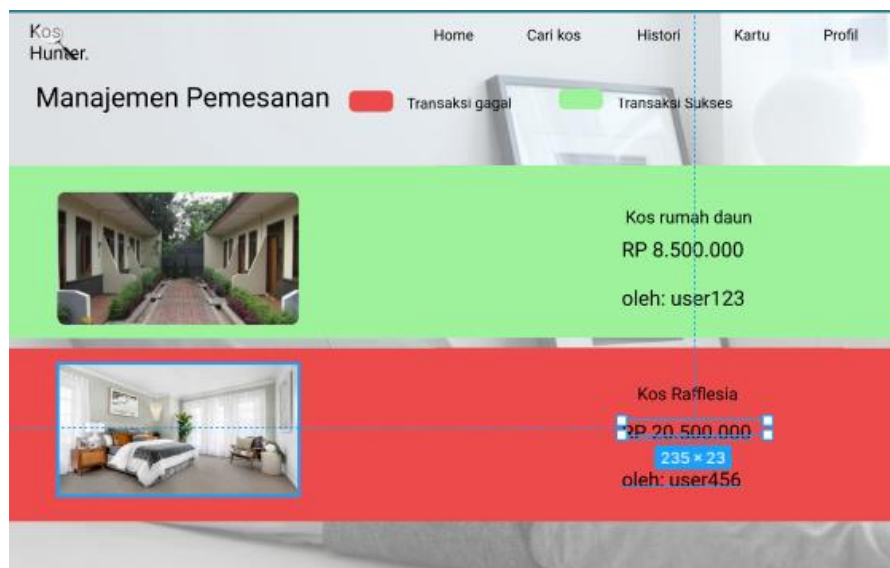
3.1.11 Use Case #11 Manajemen Pemesanan

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	Actor	System
	1. Admin masuk Menu Kelola Data Pemesanan	
		2. Menampilkan Data-data pemesanan yang tersedia

Tabel 43. Use Case Scenario Manajemen Pemesanan

3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case #11 Manajemen Pemesanan



Gambar 43. Antarmuka Manajemen Pemesanan

Id. Layar	Nama Layar	Deskripsi
UI11	Manajemen Pemesanan	Halaman untuk admin mengelola manajemen pemesanan dari pencari kost

Tabel 44. Id Layar Antarmuka Use Case Manajemen Pemesanan

Id. Objek	Jenis	Label	Keterangan
Button 31	Button	Home	Untuk tersambung ke Home Page

Button 32	Button	Cari Kos	Untuk tersambung ke Halaman Cari Kost
Button 33	Button	Histori	Untuk tersambung ke Halaman Histori
Button 34	Button	Kartu	Untuk tersambung ke Halaman Kartu
Button 35	Button	Profil	Untuk tersambung ke Halaman Profil
Box 30	TextBox	Merah	Untuk menjelaskan notifikasi transaksi gagal
Box 31	TextBox	Hijau	Untuk menjelaskan notifikasi transaksi berhasil
Box 32	TextBox	Berhasil	Untuk menjelaskan Kost tersebut berhasil dipesan
Box 33	TextBox	Gagal	Untuk menjelaskan Kost tersebut gagal dipesan

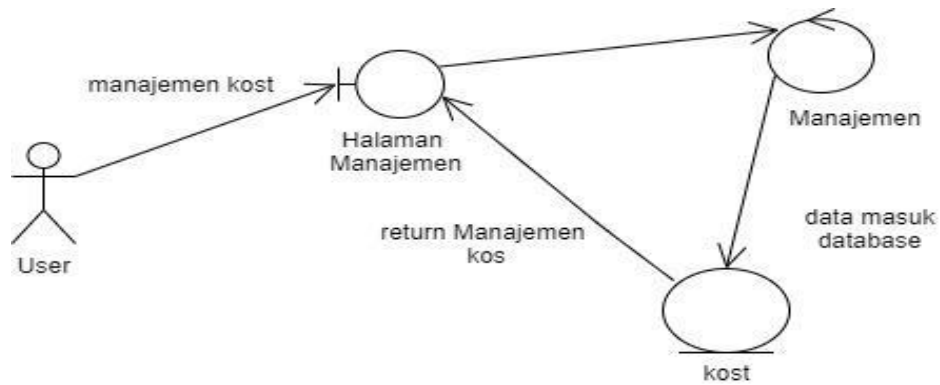
Tabel 45. Id Objek Antarmuka Use Case Manajemen Pemesanan

3.1.11.2 Identifikasi Object Baru Use Case #11 Manajemen Pemesanan

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

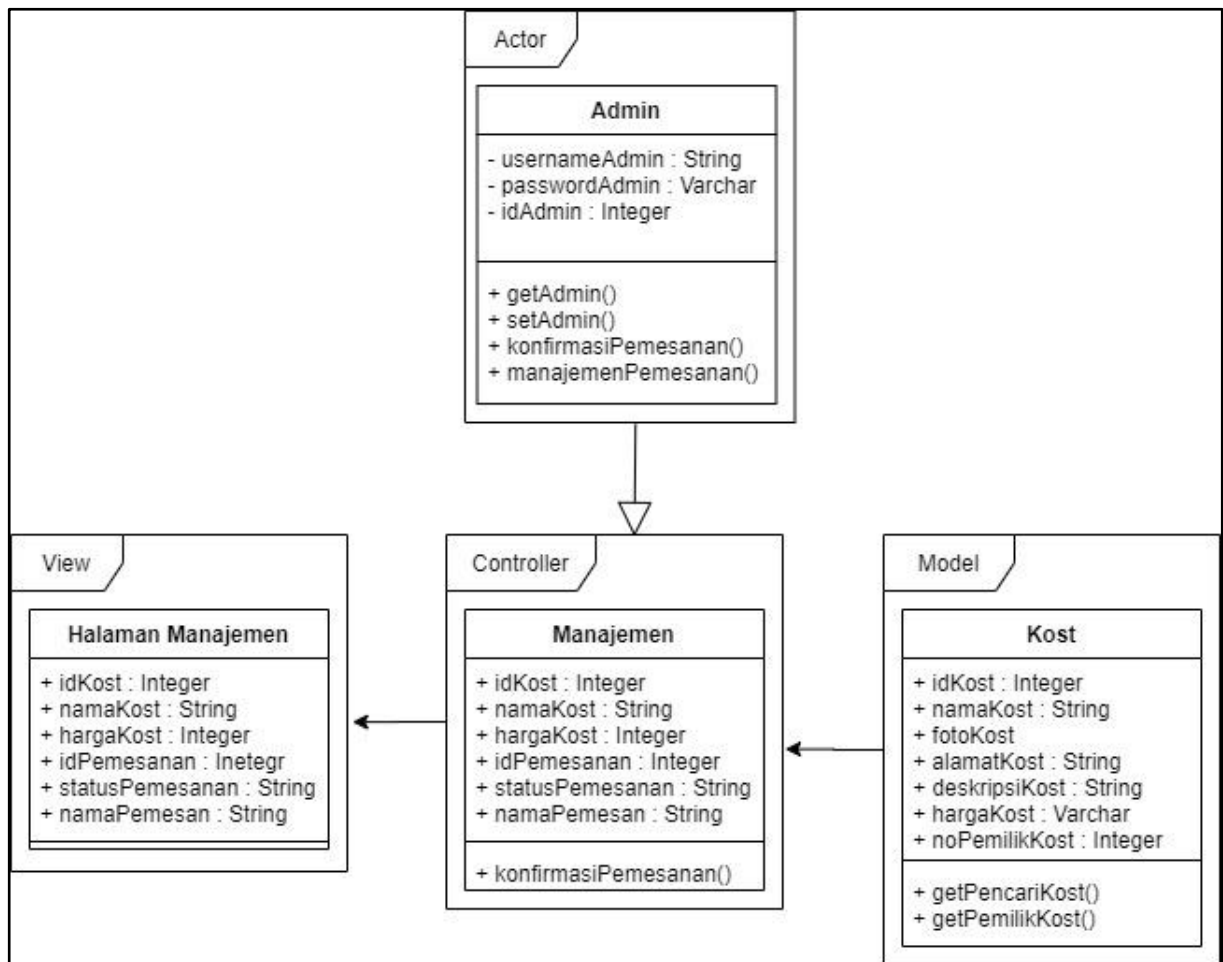
Tabel 46. Object Perancangan Use Case Manajemen Pemesanan

3.1.11.3 Robustness Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan

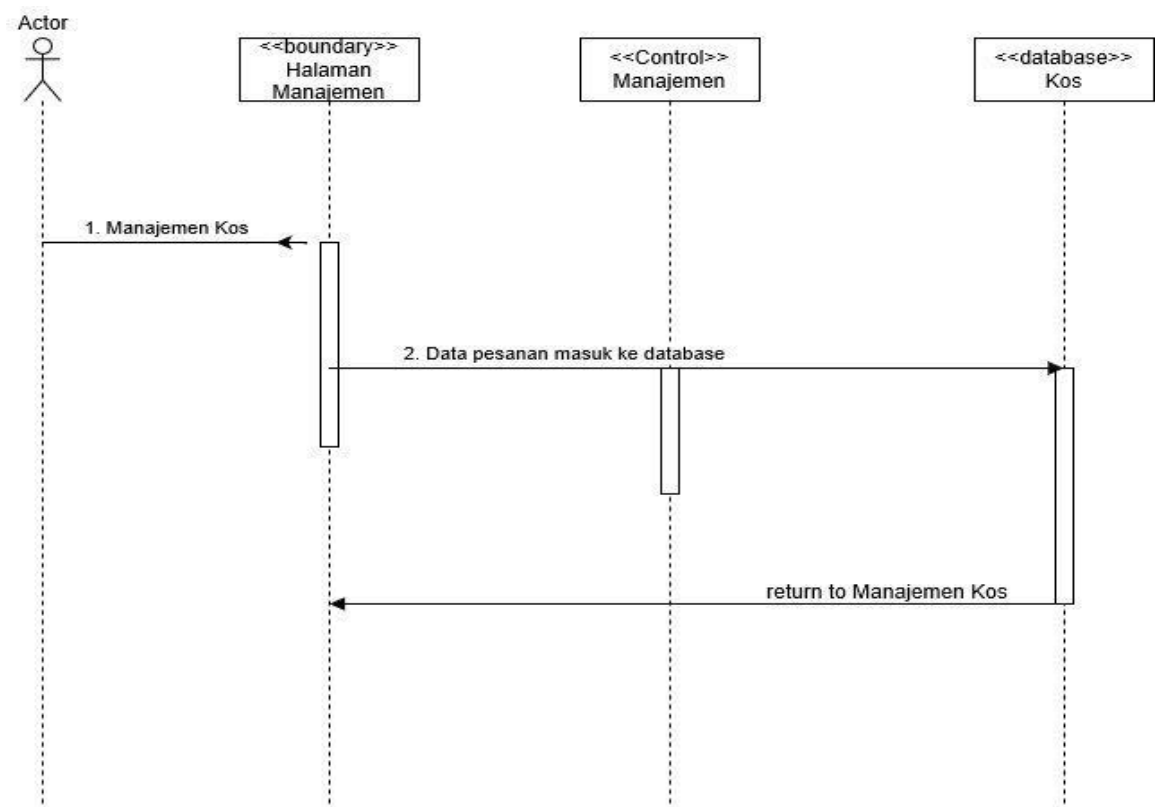


Gambar 44. Robustness Diagram Manajemen Pemesanan

3.1.11.4 Diagram Kelas Use Case #11 Manajemen Pemesanan



3.1.11.5 Sequence Diagram Use Case #11 Manajemen Pemesanan



Gambar 45. Sequence Diagram Manajemen Pemesanan

BAB IV

Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Deskripsi mengenai kelas-kelas yang ada dalam class diagram akan dijelaskan pada tabel berikut.

Id. Kelas	Nama Kelas Perancangan	Attribute (visibility)	Method / Operation
KEL1	Registrasi	<ul style="list-style-type: none"> - username (private) - password (private) - email (private) - nama (private) 	<ul style="list-style-type: none"> - getUsername() - getPassword()
KEL2	Login	<ul style="list-style-type: none"> - username (private) - password (private) 	<ul style="list-style-type: none"> - getUsername() - getPassword()
KEL3	Pemilik Kost	<ul style="list-style-type: none"> - noKtp (private) - namaPemilik (public) - noPemilik (public) - alamatPemilik (private) - usernamePemilik (private) - passwordPemilik (private) - emailPemilik(private) - idPemilikKost (private) 	<ul style="list-style-type: none"> - editKost() - deleteKost() - viewKost() - inputKost()
KEL4	Pencari Kost	<ul style="list-style-type: none"> - noKtp (private) - namaPencari (public) - noPencari (private) - alamatPencari (private) - usernamePencari (private) - passwordPencari (private) - emailPencari (private) 	<ul style="list-style-type: none"> - pencarianKost() - inputPemesananKost() - transaksi()

		- idPencarikKost (private)	
KEL5	Admin	- usernameAdmin (private) - passwordAdmin (private) - idAdmin (private)	- konfirmasiPemesanan() - manajemenPemesanan()
KEL6	Data Kost	- namaKost (public) - alamatKost (public) - hargaKost (public) - namaPemilik (public) - fasilitasKost (public) - idKost (private) - noPemilik (public)	-
KEL7	Pemesanan Kost	- idPemesanan (public) - namaPencari (public) - waktuPemesanan (private) - namaKost (public) - hargaKost (public) - alamatKost (public) - statusPemesanan (private)	-
KEL8	Transaksi	- idTransaksi (private) - noTransaksi (private) - totalTransaksi (private) - statusTransaksi (private) - idPemesanan (public)	-

Tabel 47. Tabel Kelas

4.2 Perancangan Algoritma

4.2.1 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.
```

4.2.2 Algoritma #2

Nama Kelas : Searching

Nama Operasi : Search

Algoritma :

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

BAB V

Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

5.1. 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	Konfirmasi Pesanan	Konfirmasi Pemesanan
KK-11	Memajemen Pesanan	Manajemen Pemesanan

Tabel 48. Matriks Kerunutan