



DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UBUR

untuk:

Ibu Shinta Yulia Puspitasari, M.T.


Dipersiapkan oleh:

Anisa Adelya Ayuputri	(1301204225)
Farida Arum Parwati	(1301204127)
Hilman Taris Muttaqin	(1301204208)
Khalilullah Al Faath	(1301204376)

Program Studi S1 Informatika

Fakultas Informatika, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot, Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-01 <01:05>		54
		Revisi	0	Tgl: 28 Oktober 2022

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

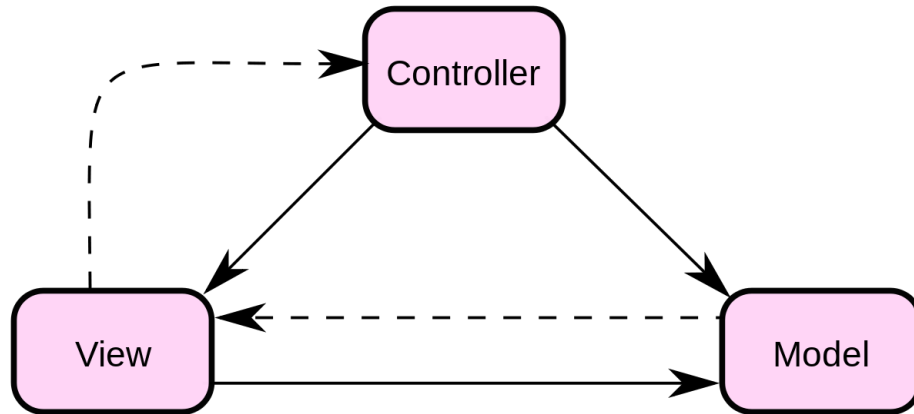
Daftar Isi	3
Daftar Tabel	6
Daftar Gambar	7
1. Pendahuluan	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2 Lingkup Masalah	8
1.3 Referensi	8
2 Perancangan Global	10
2.1 Rencana Lingkungan Implementasi	10
2.2 Deskripsi Arsitektur Perangkat Lunak	10
3 Perancangan Rinci	11
3.1 Realisasi Use Case	11
3.1.1 Use Case #1 Registrasi Customer	11
3.1.1.1 Use Case Scenario #1 Registrasi Customer	11
3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 Registrasi Customer	12
3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe nya #1 Registrasi Customer	13
3.1.1.4 Sequence Diagram #1 Registrasi Customer	13
3.1.2 Use Case #2 Login Customer	16
3.1.2.1 Use Case Scenario #2 Login Customer	16
3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 Login Customer	17
3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 Login Customer	18
3.1.2.4 Sequence Diagram #2 Login Customer	18
3.1.3 Use Case #3 Order Customer	19
3.1.3.1 Use Case Scenario #3 Order Customer	19
3.1.3.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #3 Order Customer	20
3.1.3.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #3 Order Customer	22
3.1.3.4 Sequence Diagram #3 Order Customer	22
3.1.4 Use Case #4 Feedback/Rating	24
3.1.4.1 Use Case Scenario #4 Feedback/Rating	24
3.1.4.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #4 Feedback/Rating	25
3.1.4.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #4 Feedback/Rating	25
3.1.4.4 Sequence Diagram #4 Feedback/Rating	25
3.1.5 Use Case #5 Edit Profil Customer	25
3.1.5.1 Use Case Scenario #5 Edit Profil Customer	25
3.1.5.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #5 Edit Profil Customer	26
3.1.5.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #5 Edit Profil Customer	28
3.1.5.4 Sequence Diagram #5 Edit Profil Customer	29
3.1.6 Use Case #6 Use Case Registrasi Driver	29
3.1.6.1 Use Case Scenario #6 Use Case Registrasi Driver	29
3.1.6.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #6 Use Case Registrasi Driver	30
3.1.6.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #6 Use Case Registrasi Driver	32

3.1.6.4 Sequence Diagram #6 Use Case Registrasi Driver	33
3.1.7 Use Case #7 Login Driver	33
3.1.7.1 Use Case Scenario #7 Login Driver	33
3.1.7.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #7 Login Driver	34
3.1.7.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #7 Login Driver	35
3.1.7.4 Sequence Diagram #8 Login Driver	35
3.1.8 Use Case #8 Get Order Driver	36
3.1.8.1 Use Case Scenario #8 Get Order Driver	36
3.1.8.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #8 Get Order Driver	37
3.1.8.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #8 Get Order Driver	38
3.1.8.4 Sequence Diagram #8 Get Order Driver	39
3.1.9 Use Case #9 Feedback/Rating Customer	39
3.1.9.1 Use Case Scenario #9 Feedback/Rating Customer	39
3.1.9.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #9 Feedback/Rating Customer	40
3.1.9.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #9 Feedback/Rating Customer	40
3.1.9.4 Sequence Diagram #9 Feedback/Rating Customer	41
3.1.10 Use Case #10 Edit Profil Driver	41
3.1.10.1 Use Case Scenario #10 Edit Profil Driver	41
3.1.10.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #10 Edit Profil Driver	41
3.1.10.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #10 Edit Profil Driver	42
3.1.10.4 Sequence Diagram #10 Edit Profil Driver	44
3.1.11 Use Case #11 Get Income Driver	45
3.1.11.1 Use Case Scenario #11 Get Income Driver	45
3.1.11.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #11 Get Income Driver	45
3.1.11.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #11 Get Income Driver	46
3.1.11.4 Sequence Diagram #11 Get Income Driver	47
3.1.12 Use Case #12 Menambah Kendaraan Driver	48
3.1.12.1 Use Case Scenario #12 Menambah Kendaraan Driver	48
3.1.12.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #12 Menambah Kendaraan Driver	48
3.1.12.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #12 Menambah Kendaraan Driver	48
3.1.12.4 Sequence Diagram #12 Menambah Kendaraan Driver	49
3.2 Diagram Kelas Keseluruhan	49
3.3 Perancangan Data / Basis Data	51
3.4 Perancangan Algoritma dan/atau Query	52
4. Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)	54

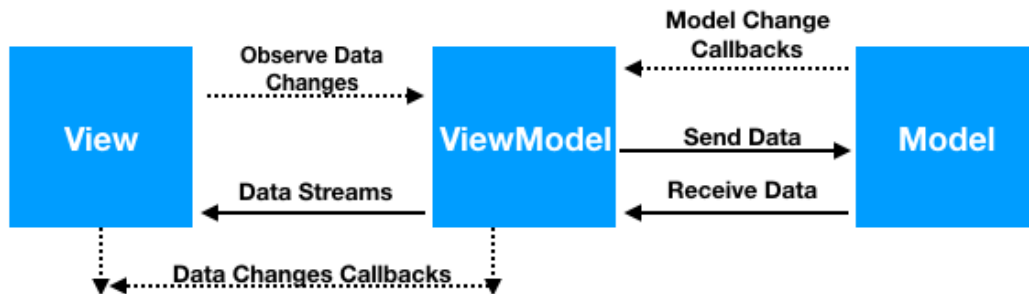
Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

Daftar Tabel

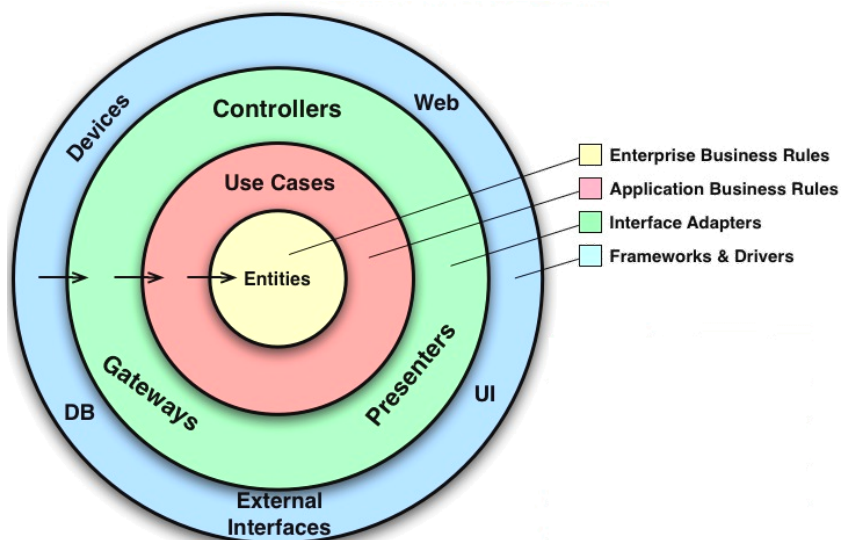
Daftar Gambar



Gambar 1: MVC Architecture



Gambar 2: MVVM Architecture



Gambar 3: Clean Code Architecture

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Pembuatan dokumen ini bertujuan sebagai *repository* untuk daftar *requirement* yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam pemverifikasian design dan pemvalidasian untuk setiap versi dari sistem/*software* yang akan dibuat.

Sebuah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak memberikan informasi terkait hal-hal yang harus dipenuhi agar tercapai tujuan dari pembuatan suatu *software*. Namun, tidak memberikan informasi bagaimana cara untuk mencapai tujuan tersebut. Dokumen ini menggambarkan setiap *requirements* dan alasan mengapa *requirements* tersebut disertakan.

Dalam dokumen ini, audiens yang dituju adalah dosen mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak: Transisi ke Perancangan dalam hal ini adalah Ibu Shinta Yulia Puspitasari, M.T., dan segenap pemangku kebijakan, stakeholder, designer/programmer, dan tester.

1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi “UBUR” adalah *software* yang merupakan pengaplikasian dari salah satu produk *ride hailing*. Manfaat dari produk ini adalah menyediakan solusi bagi masyarakat khususnya pengendara ojek serta pemakai jasa ojek agar lebih cepat terhubung.

Lingkup masalah pada pemesanan alat transportasi adalah ketersediaan dari pengendara alat transportasi tersebut yang kurang dan kurangnya efisien waktu dalam melakukan pemesanan alat transportasi tersebut. Oleh karena itu tujuan dari produk ini dibuat untuk menghubungkan pengendara ojek dengan calon penumpang secara lebih mudah dan efisien. Produk ini dibuat untuk membantu ojek mendapatkan penumpang dengan cepat dan membantu masyarakat dalam urusan transportasi. Sasaran dari produk ini adalah seluruh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang memiliki mobilitas tinggi.

1.3 Referensi

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL

Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam dokumen ini (jarang sekali!).

-Masukkan SKPL sebagai referensi

Kutipan lengkap untuk dokumen yang dirujuk dalam dokumen persyaratan sistem ini dapat ditemukan di Lampiran B, yang juga mencakup dokumen yang belum dirujuk secara eksplisit, tetapi berisi informasi tambahan yang relevan dengan proyek.

bit.ly/ubur-skpl

2 Perancangan Global

2.1 Rencana Lingkungan Implementasi

Berikan penjelasan singkat tentang lingkungan implementasi PL dan deskripsi arsitektur PL yang akan dibangun. Platform atau Framework yang akan digunakan. Perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun

Sistem Operasi	Android versi 7/8/9/10/11/12
RAM	Minimum 2 GB
Tempat Penyimpanan	Minimum 32 GB
Aplikasi Lainnya	Google
DBMS	SQL
Framework	Golang Gin Gonic or Laravel (Backend), Kotlin (Android / Frontend)
Arsitektur	Arsitektur perangkat lunak yang digunakan adalah MVC, Clean Code Architecture, dan MVVM

2.2 Deskripsi Arsitektur Perangkat Lunak

Diisi dengan gambar **komponen diagram** atau **daftar modul**, dapat dituliskan dalam bentuk tabel berikut:

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Model	Bagian yang bertugas untuk menyiapkan, mengatur, memanipulasi, dan mengorganisasikan data yang ada di database.
2.	View / UI	Bagian yang bertugas untuk menampilkan informasi dalam bentuk Graphical User Interface (GUI).
3.	Controller	Bagian yang bertugas untuk menghubungkan serta mengatur model dan view agar dapat saling terhubung.
4.	View Model	ViewModel yang bertugas untuk berinteraksi dengan model di mana data yang ada akan diteruskan ke layer view.
5.	Use Case	Layer ini merupakan layer yang akan bertugas sebagai pengontrol, yakni menangani business logic pada setiap domain.
6.	Entities	Bentuk objek yang merepresentasikan record di database.

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Use Case Registrasi Customer	Customer melakukan registrasi
#2	Use Case Login Customer	Customer melakukan login
#3	Use Case Order Customer	Customer melakukan pemesanan layanan
#4	Use Case Feedback/Rating Driver	Customer memberikan feedback/rating untuk driver
#5	Use Case Edit Profil Customer	Customer melakukan pengeditan data profil
#6	Use Case Registrasi Driver	Driver melakukan registrasi
#7	Use Case Login Driver	Driver melakukan login
#8	Use Case Get Order Driver	Driver menerima rincian data order
#9	Use Case Feedback/Rating Customer	Driver melakukan penilaian kepada customer
#10	Use Case Edit Profil Driver	Driver melakukan pengeditan data profil
#11	Use Case Get Income Driver	Driver melakukan pengambilan pemasukan hasil orderan
#12	Use Case Menambah Kendaraan Driver	Driver melakukan penambahan data terkait kendaraan yang digunakan oleh driver

3.1.1 Use Case #1 Registrasi Customer

3.1.1.1 Use Case Scenario #1 *Registrasi Customer*

Title	Skenario registrasi
Deskripsi	Aktor melakukan registrasi
Tujuan	Untuk mendaftarkan akun baru aktor
Input/output	Input : Nama, nomor hp, alamat email, password Output : Akun terdaftar
Aktor & Interface	Aktor : Customer Interface : Halaman registrasi
Pre-condition	Aktor belum melakukan registrasi dan akun aktor belum terdaftar.
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none">• Aktor membuka halaman registrasi• Aktor memasukkan nama, nomor hp, alamat email, dan password• Jika valid, aktor melanjutkan proses registrasi• Aktor menunggu kode OTP yang dikirimkan melalui SMS• Jika tidak mendapat kode OTP, aktor akan mendapat notifikasi untuk mengirim ulang kode OTP oleh sistem.• Aktor menginputkan kode OTP ke dalam aplikasi• Aktor selesai melakukan registrasi• Aktor diarahkan ke halaman utama aplikasi UBUR
Post-Condition	Aktor sudah melakukan registrasi dan akun Aktor sudah terdaftar di aplikasi.
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan registrasi

3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 Registrasi Customer

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page 1	Choose login page	Halaman untuk memilih <i>role</i> user dalam aplikasi
Page 2	Login or sign-up page	Halaman untuk melakukan login atau sign up
Page 3	Sign-up page	Halaman untuk user melakukan registrasi
Page 4	Email verify page	Halaman untuk user memverifikasi email

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

Page Choose Login Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Pribadi	Jika diklik akan menge-set user menjadi <i>role</i> customer kemudian menampilkan login or sign-up page customer
	Button	Pengemudi	Jika diklik akan menge-set user menjadi <i>role</i> driver kemudian menampilkan login or sign-up page driver

Login or sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF Box	Email	Jika diklik maka user akan memasukkan email yang akan didaftarkan
	RTF Box	Password	Jika diklik maka user akan memasukkan password yang akan didaftarkan
	Button	Sign In	Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu homepage.
	Button	Register	Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu sign up page.
	Button	Back	Jika diklik, kembali ke halaman login or sign-up page

Sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF Box	Email	Jika diklik, mengisi email user
	RTF Box	Password	Jika diklik, mengisi password user
	RTF Box	Konfirmasi Password	Jika diklik, mengisi konfirmasi password
	Button	Back	Jika diklik, kembali ke halaman login or sign-up page
	Button	Register	Jika diklik, akan menampilkan halaman email verify
	Button	Sign in	Jika diklik, akan menampilkan login or sign-up page

Email verify page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Verify</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan page selanjutnya yaitu page phone verify</i>
	<i>Button</i>	<i>Resend Code</i>	<i>Jika diklik, user akan mendapatkan kode OTP baru</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>OTP</i>	<i>Jika diklik, akan mengisi kode OTP</i>

3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe nya #1 Registrasi Customer

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	Pribadi	Boundary(Interface)
2	Pengemudi	Boundary(Interface)
3	Email	Boundary(Interface)
4	Password	Boundary(Interface)
5	Sign In	Boundary(Interface)
6	Register	Boundary(Interface)
7	Back	Boundary(Interface)
8	Konfirmasi Password	Boundary(Interface)
9	Verify	Boundary(Interface)
10	Resend Code	Boundary(Interface)
11	OTP	Boundary(Interface)

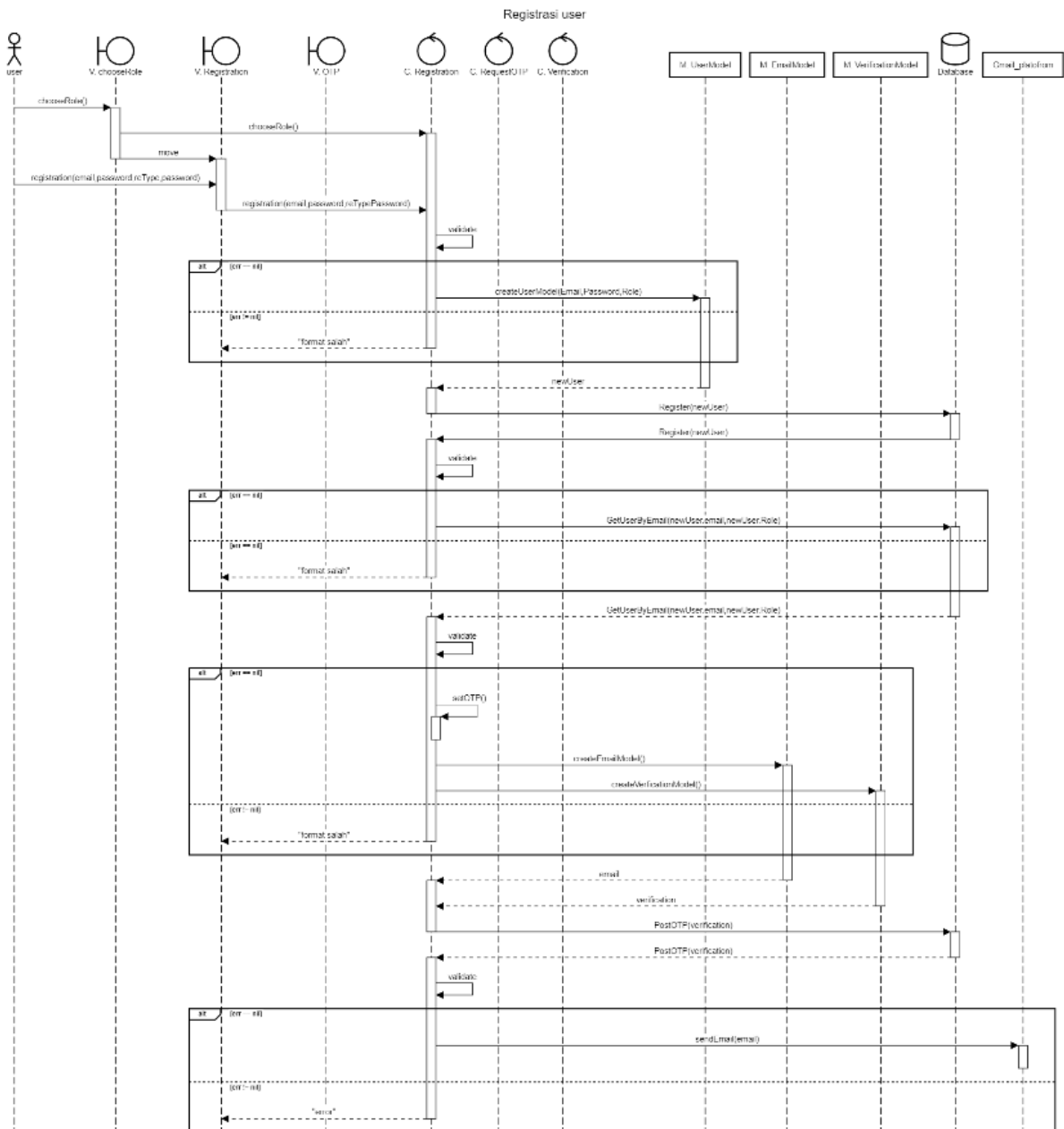
*Tipe kelas diisi dengan Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

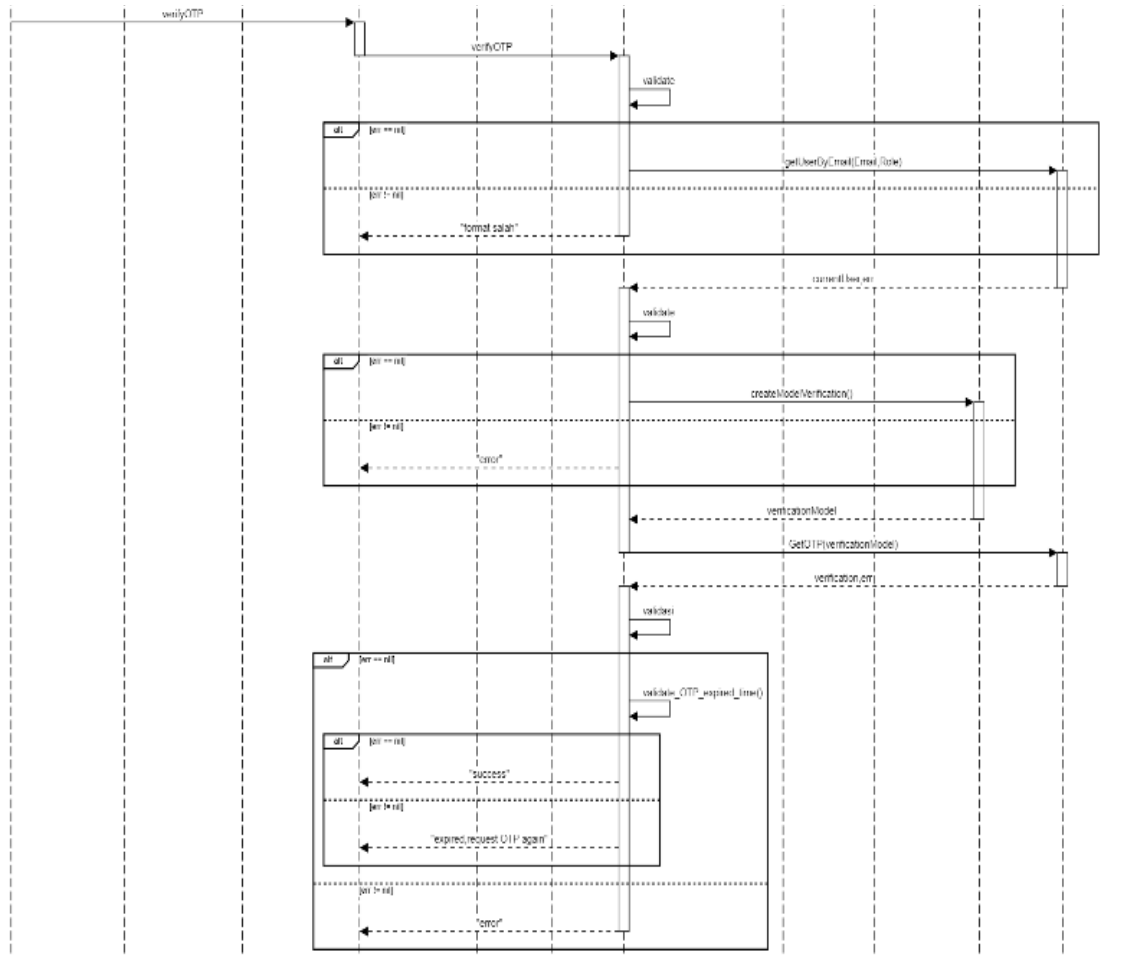
3.1.1.4 Sequence Diagram #1 Registrasi Customer

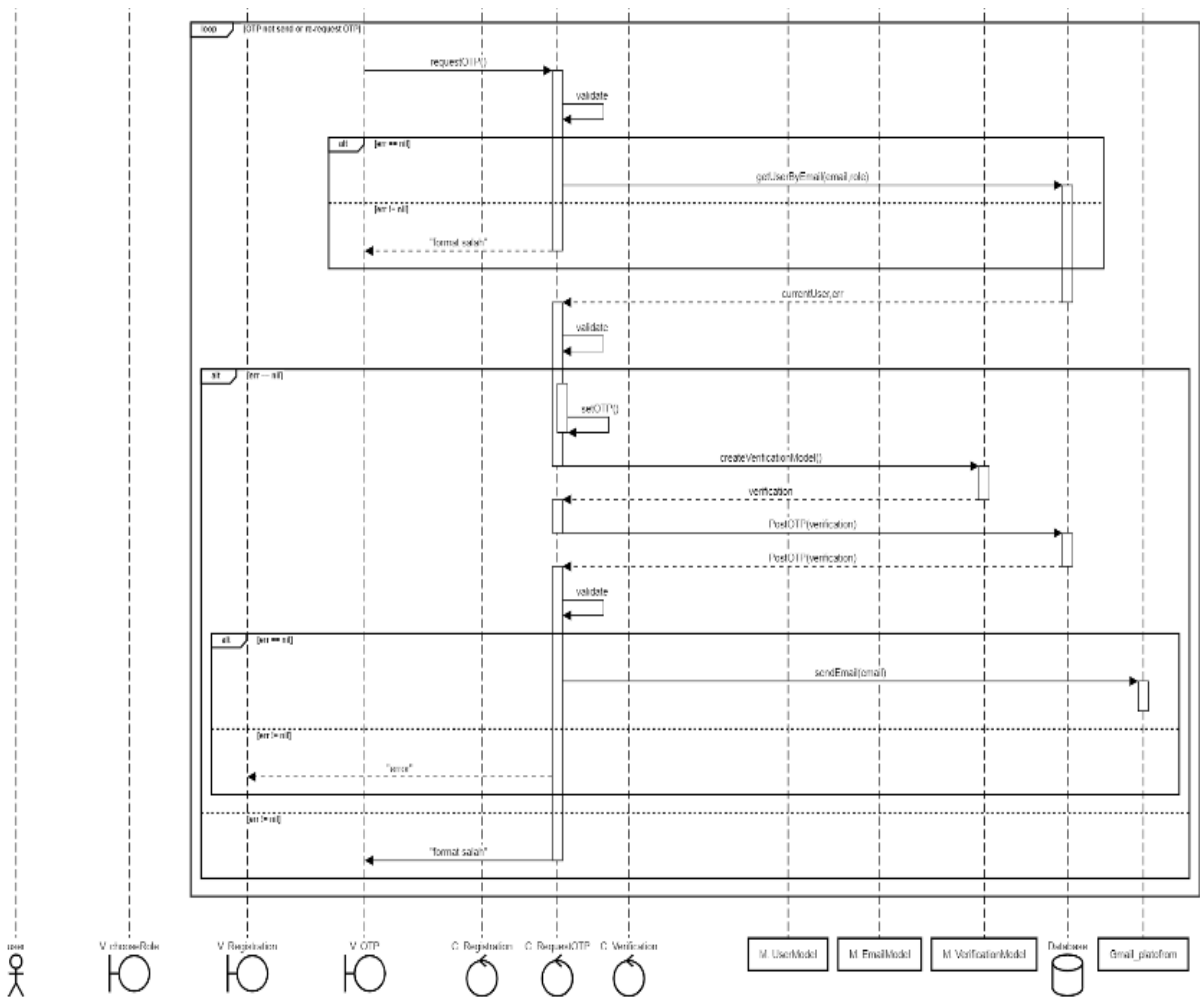
Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.

<https://www.figma.com/proto/D5B61NwIYf2z3qpviBetiA/UBUR-APP?node-id=1102%3A3088&scaling=scale-down-width&page-id=978%3A2195&starting-point-node-id=1102%3A3088>







3.1.2 Use Case #2 Login Customer

3.1.2.1 Use Case Scenario #2 Login Customer

Title	Skenario Login Customer
Deskripsi	Aktor melakukan login
Tujuan	Agar aktor bisa menggunakan fitur aplikasi UBUR (order)
Input/output	Input : email dan password
Aktor & Interface	Aktor : Customer Interface : Halaman Login
Pre-condition	Aktor belum melakukan login dan akun aktor belum tertaut pada aplikasi
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> Aktor membuka halaman login Aktor memasukkan email dan password. Sistem memeriksa akun customer apakah valid (login berhasil). Jika valid, sistem menampilkan halaman menu utama (home page).

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak, sistem mengkonfirmasi bahwa username atau password salah di halaman login. • Jika terdapat kesalahan memasukkan username atau password lebih dari 3x maka Aktor dapat memilih pilihan lupa password. • Jika aktor memilih opsi lupa password, aktor memasukkan email yang terdaftar, jika email yang dimasukkan valid, user dapat memasukkan password baru, tetapi jika email yang dimasukkan tidak valid maka sistem menampilkan bahwa akun tersebut belum terdaftar. Maka Aktor dapat memilih fitur Registrasi. • Aktor selesai melakukan login
Post-Condition	Aktor sudah masuk ke halaman utama (home page)
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan login Aktor dapat memilih opsi fitur Lupa Password Aktor dapat memilih opsi fitur Registrasi

3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 Login Customer

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>Login or sign-up page</i>	Halaman untuk melakukan login atau sign up
	<i>Home Page</i>	Halaman untuk menampilkan fitur - fitur utama yang dapat digunakan oleh customer

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

Login or sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF Box	Email	Jika diklik maka user akan memasukkan email yang akan didaftarkan
	RTF Box	Password	Jika diklik maka user akan memasukkan password yang akan didaftarkan
	Button	Sign In	Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu homepage.
	Button	Register	Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu sign up page.
	Button	Back	Jika diklik, kembali ke halaman login or sign-up page

Halaman Home Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Edit Profile	Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page edited profile.
	Button	Pesan Kendaraan	Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page pickup point page.

3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 Login Customer

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

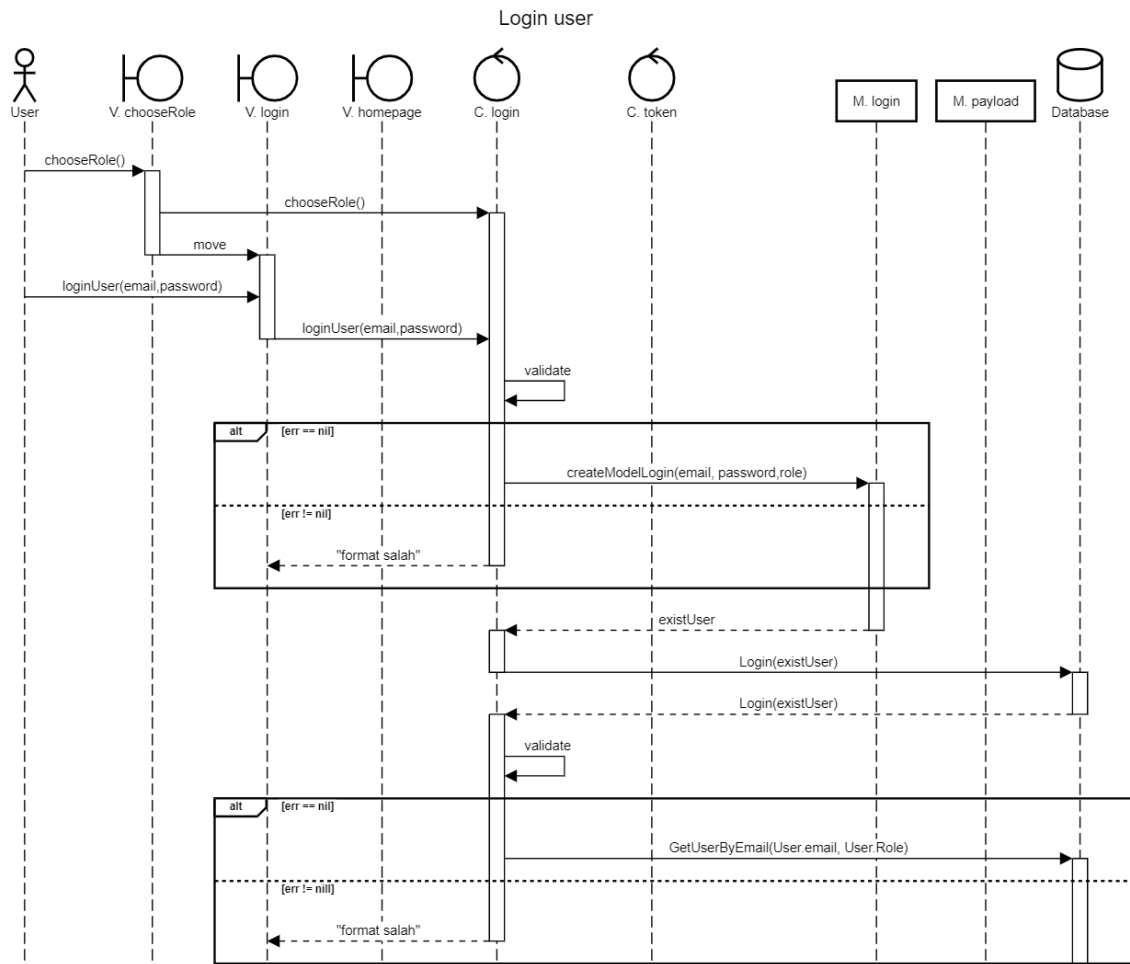
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
	Email	Boundary(Interface)
	Password	Boundary(Interface)
	Sign In	Boundary(Interface)
	Register	Boundary(Interface)
	Back	Boundary(Interface)
	Edit Profile	Boundary(Interface)
	Pesan Kendaraan	Boundary(Interface)

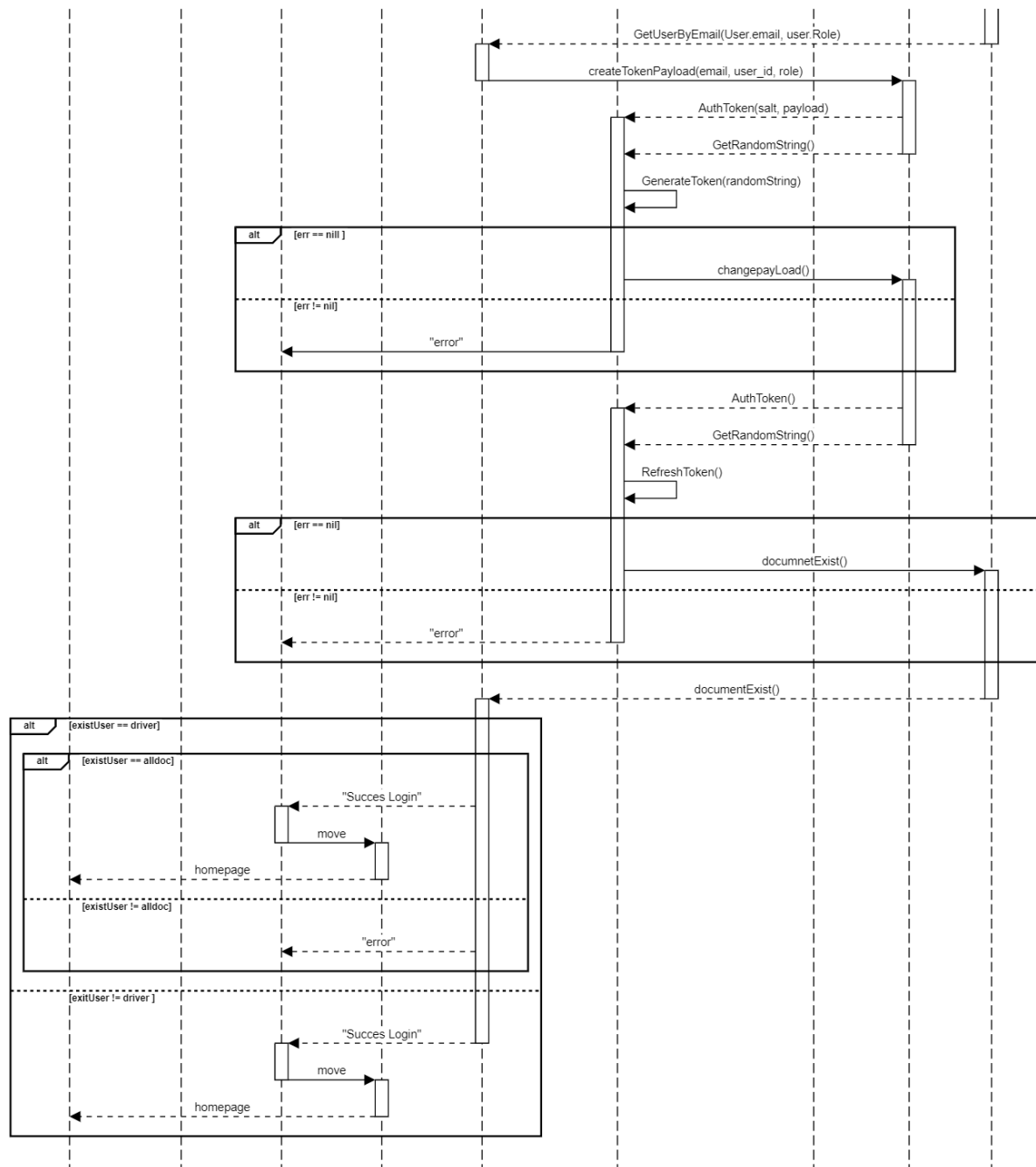
*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.2.4 Sequence Diagram #2 Login Customer

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

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.





3.1.3 Use Case #3 Order Customer

3.1.3.1 Use Case Scenario #3 Order Customer

Title	Skenario Order
Deskripsi	Aktor melakukan pemesanan layanan
Tujuan	Agar aktor bisa memesan layanan UBUR
Input/output	Input : lokasi penjemputan dan lokasi tujuan Output : Jarak, harga, biaya jasa aplikasi, dan data driver [nama driver, foto driver, plat nomor kendaraan, kontak driver]

Aktor & Interface	Aktor : Customer Interface : Halaman Order
Pre-condition	Aktor belum melakukan order
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka aplikasi UBUR • Sistem menampilkan homepage • Aktor memilih fitur order • Aktor menginputkan lokasi penjemputan • Sistem dapat otomatis mendeteksi lokasi penjemputan aktor atau aktor dapat menginputkan manual lokasi penjemputan. • Aktor menginputkan lokasi tujuan • Sistem menampilkan estimasi biaya • Aktor menekan tombol order • Jika driver tidak ditemukan dalam waktu tertentu, sistem menampilkan pesan “Driver tidak ditemukan” • Sistem menampilkan peta beserta rute dari lokasi penjemputan menuju lokasi tujuan, jarak, harga, dan data driver {nama driver, foto driver, plat nomor kendaraan, kontak driver} • Aktor dapat memilih opsi membatalkan order dengan mengisi form cancel order • Jika Aktor memilih cancel order, Aktor memasukkan lokasi penjemputan kembali • Aktor dapat menekan tombol telepon untuk berkomunikasi dengan driver • Aktor selesai melakukan order
Post-Condition	Aktor berhasil melakukan order dan Aktor menunggu dijemput oleh Driver
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan order Aktor melakukan cancel order

3.1.3.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #3 Order Customer

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>Home page</i>	Halaman untuk menampilkan fitur - fitur utama yang dapat digunakan oleh customer.
	<i>Pickup Point Page</i>	Halaman untuk menampilkan lokasi penjemputan customer
	<i>Search Location Page</i>	Halaman untuk mencari lokasi tujuan pemesanan yang akan dilakukan oleh customer
	<i>Detail Pick Up Point</i>	Halaman untuk menampilkan lokasi penjemputan, lokasi tujuan, metode pembayaran, estimasi perjalanan dan halaman ini juga untuk user melakukan pemesanan.

	<i>Driver Search Page</i>	<i>Halaman yang menampilkan bahwa order dari customer sedang diproses dan sistem melakukan pencarian driver untuk customer.</i>
	<i>Found Driver Page</i>	Halaman yang menampilkan bahwa order sudah diterima oleh driver serta menampilkan data driver yaitu, nama driver, nama kendaraan driver serta plat nomor driver. Halaman ini juga menampilkan metode pembayaran, estimasi perjalanan dan menampilkan pilihan untuk customer dapat melakukan pembatalan pemesanan.

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

Halaman Home Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Edit Profile</i>	<i>Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page edited profile.</i>
	<i>Button</i>	<i>Pesan Kendaraan</i>	<i>Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page pickup point page.</i>

Halaman Pickup Point Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik penjemputan.</i>
	<i>Button</i>	<i>Titik destinasi</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik tujuan destinasi.</i>

Halaman Search Location Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik penjemputan.</i>
	<i>Button</i>	<i>Titik destinasi</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik tujuan destinasi.</i>

Halaman Detail Pick Up Point

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik penjemputan.</i>
	<i>Button</i>	<i>Titik destinasi</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik tujuan destinasi.</i>
	<i>Text</i>	<i>Metode pembayaran</i>	<i>Text yang menampilkan metode pembayaran yang digunakan oleh user</i>
	<i>Button</i>	<i>Pesan</i>	<i>Jika diklik maka sistem akan melakukan pencarian driver untuk</i>

Halaman Driver Search Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik penjemputan.</i>
	<i>Button</i>	<i>Titik destinasi</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik tujuan destinasi.</i>

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Mencari driver</i>	<i>Sistem menampilkan bahwa sistem sedang mencari driver untuk pesanan user</i>

Halaman Found Driver Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik penjemputan.</i>
	<i>Button</i>	<i>Titik destinasi</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan titik tujuan destinasi.</i>
	<i>Button</i>	<i>Call driver</i>	<i>Jika diklik maka user akan menghubungi driver.</i>
	<i>Button</i>	<i>Batal Order</i>	<i>Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page cancel order.</i>

3.1.3.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #3 Order Customer

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

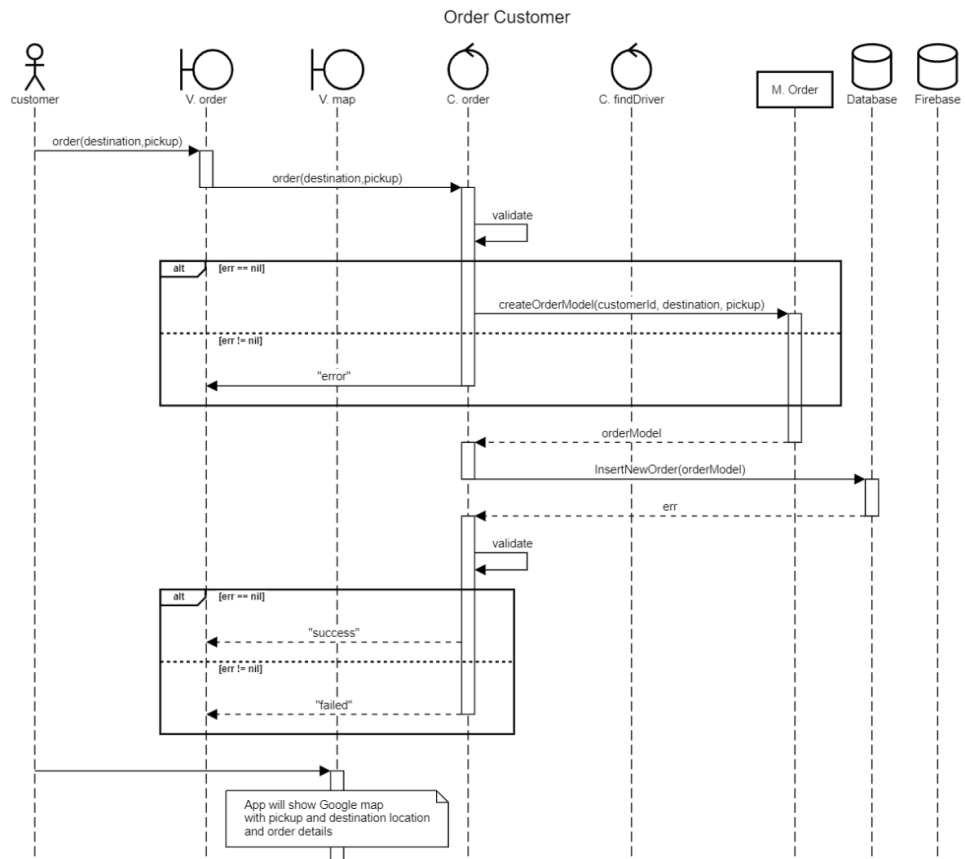
TABEL OBJECT PERANCANGAN

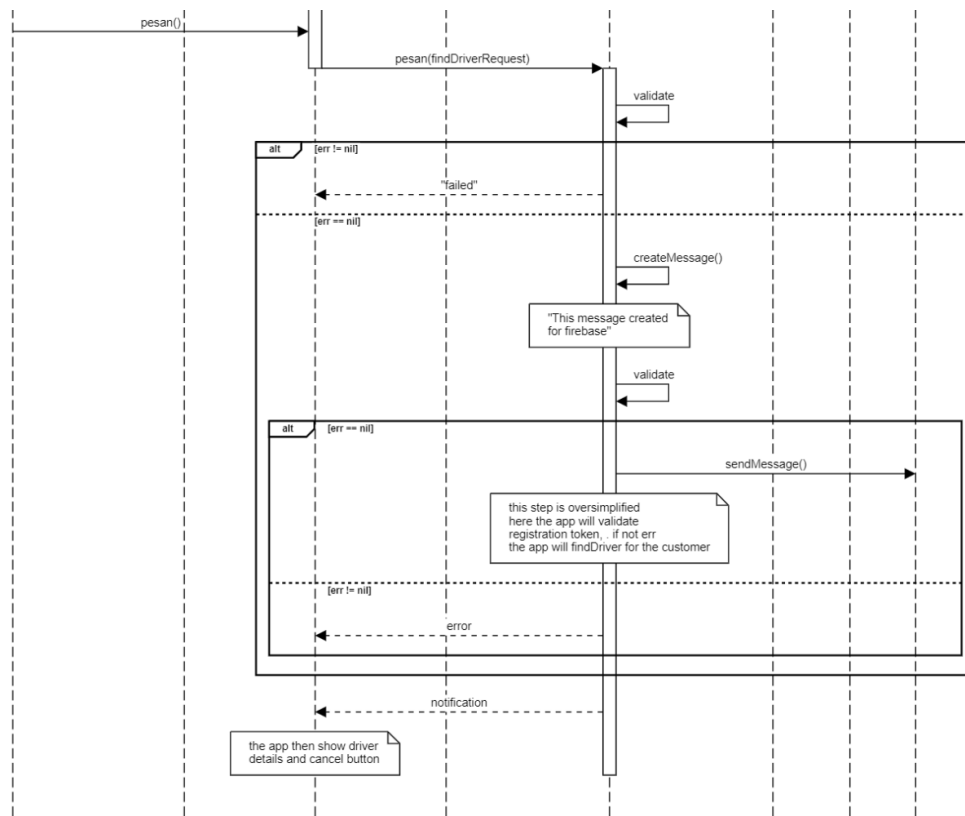
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>Edit Profile</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
2	<i>Pesan Kendaraan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
3	<i>Titik penjemputan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
4	<i>Titik destinasi</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
5	<i>Metode pembayaran</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
6	<i>Estimasi Perjalanan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
7	<i>Pesan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
8	<i>Mencari driver</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
9	<i>Deskripsi driver</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
10	<i>Call driver</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
11	<i>Batal Order</i>	<i>Boundary(Interface)</i>

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

3.1.3.4 Sequence Diagram #3 Order Customer

<https://www.figma.com/proto/D5B61Nw1Yf2z3qpviBetiA/UBUR-APP?node-id=1150%3A2197&scaling=contain&page-id=978%3A2195&starting-point-node-id=1150%3A2197&show-proto-sidebar=1>





3.1.4 Use Case #4 Feedback/Rating

3.1.4.1 Use Case Scenario #4 Feedback/Rating

Title	Skenario Memberikan feedback/Rating kepada Driver
Deskripsi	Aktor Memberikan Feedback/Rating
Tujuan	Untuk mengetahui kualitas layanan yang telah dilakukan oleh driver
Input/output	input : jumlah bintang penilaian dan komentar aktor output : -
Aktor & Interface	Aktor : Customer Interface : Halaman feedback / rating
Pre-condition	Aktor belum memberikan rating atau feedback
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> Setelah aktor selesai melakukan perjalanan dan melakukan pembayaran. Sistem akan menampilkan page untuk menginputkan rating dan feedback driver. Aktor menginputkan rating dan feedback.
Post-Condition	Aktor sudah memberikan rating atau feedback kepada driver setelah

	perjalanan selesai
Alternative(s) Flow	Aktor melewati halaman feedback/rating

3.1.4.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #4 Feedback/Rating

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Rating page	Halaman yang digunakan untuk mengisi rating atau feedback kepada driver dari customer

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

Page Rating

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Star	Jika diklik akan menentukan jumlah rating driver.
	Button	Submit	Jika diklik akan mengirimkan rating dan review
	RTF Box	feedback	Jika diklik maka user akan memasukkan feedback / ulasan

3.1.4.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #4 Feedback/Rating

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

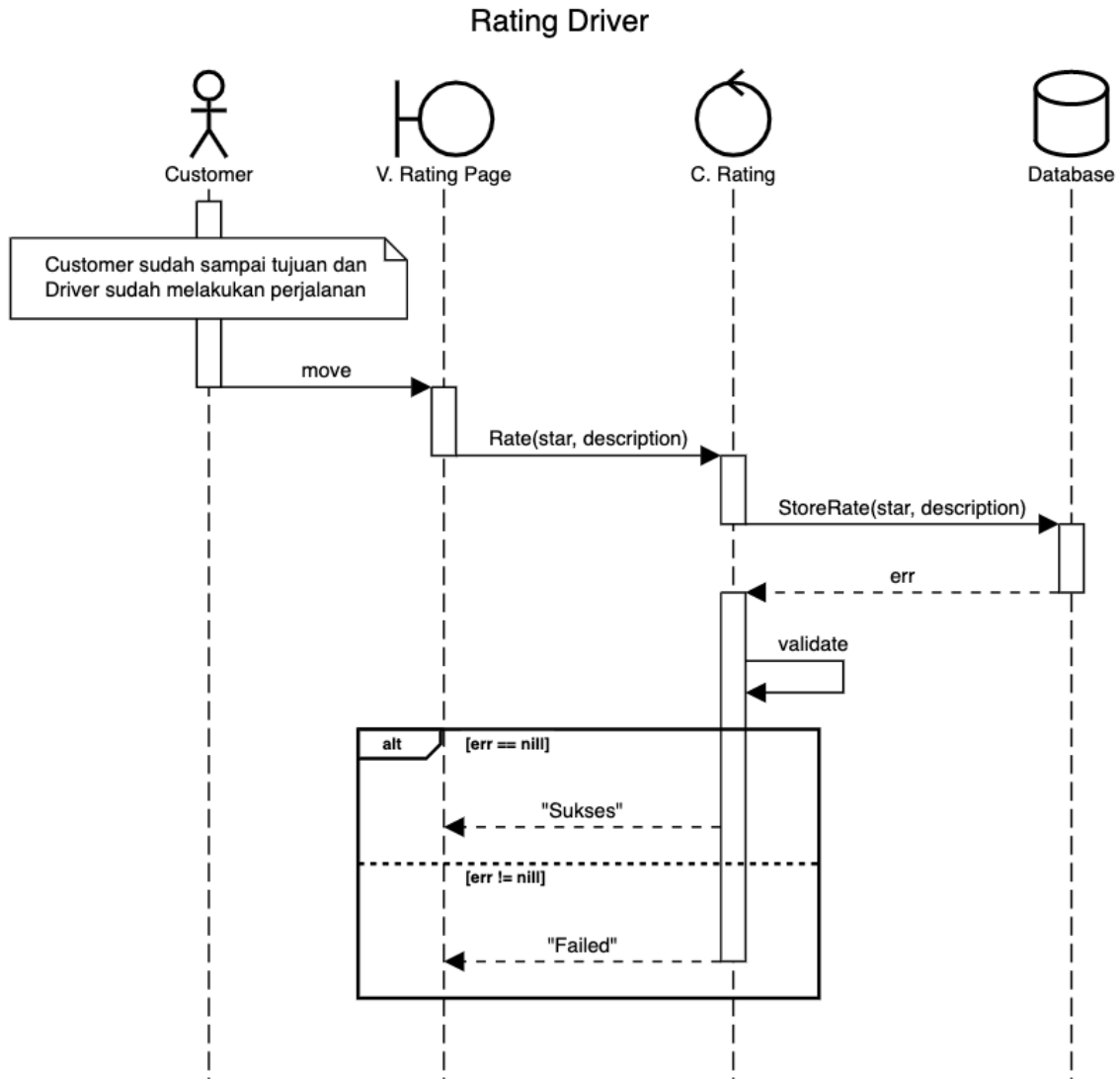
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Star	Boundary(Interface)
2	Submit	Boundary(Interface)
3	feedback	Boundary(Interface)

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

3.1.4.4 Sequence Diagram #4 Feedback/Rating



3.1.5 Use Case #5 Edit Profil Customer

3.1.5.1 Use Case Scenario #5 Edit Profil Customer

Title	Skenario Edit Profil
Deskripsi	Aktor melakukan pengeditan data profil
Tujuan	Aktor berhasil pengeditan profil
Input/output	input : email, password lama, password baru , no.hp output : email baru, password baru, no hp baru
Aktor & Interface	Aktor : Customer Interface : Profile page
Pre-condition	Aktor belum melakukan perubahan data email, no. hp, dan password

Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka profile page • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah email, maka aktor memasukkan email baru, lalu sistem akan mengirimkan kode OTP kepada email baru yang dimasukkan oleh aktor. Setelah aktor mendapatkan kode OTP, aktor memasukkan kode OTP dan sistem akan memvalidasi apakah kode OTP benar atau salah. Jika benar maka email berhasil diperbarui. • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah no. hp, maka aktor memasukkan no.hp baru, lalu sistem akan mengirimkan kode OTP kepada no.hp baru yang dimasukkan oleh aktor. Setelah aktor mendapatkan kode OTP, aktor memasukkan kode OTP dan sistem akan memvalidasi apakah kode OTP benar atau salah. Jika benar maka no.hp berhasil diperbarui. • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah password, maka aktor memasukkan password lama, lalu sistem akan memvalidasi apakah password lama yang diinputkan tersebut benar atau tidak. Jika benar, aktor memasukkan password baru setelah itu aktor berhasil mengganti password.
Post-Condition	Aktor sudah melakukan pengeditan/perubahan data profil
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan perubahan data profil

3.1.5.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #5 Edit Profil Customer

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Home Page	Halaman untuk menampilkan fitur - fitur utama yang dapat digunakan oleh customer.
	Profile Page	Halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan pada profile user. Perubahan yang dapat dilakukan adalah mengubah username, email dan no telepon.
	Profile Edited Name Page	Halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan username profile user.
	Profile Edited No Telepon Page	Halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan nomor telepon user.
	Profile Edited Email Page	Halaman yang digunakan user untuk melakukan perubahan alamat email.
	Email Verify Page	Halaman yang digunakan untuk melakukan verifikasi terhadap email baru yang diganti oleh user.

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

Halaman Home Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Edit Profile	Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu <u>profile page</u> .
	RTF Box	History order	Jika diklik, maka akan menampilkan history dari order yang pernah dilakukan oleh customer
	Button	Pesan kendaraan	Jika diklik, maka customer mulai melakukan order driver

Profile Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Buttom	Back	Jika diklik, maka halaman akan kembali ke halaman home page.
	Button	Photo Profile	Jika diklik, user dapat mengganti photo profile.
	RTF box	Name	jika diklik, user dapat mengganti nama akun
	RTF box	Phone	jika diklik, user dapat mengganti nomor telepon a
	RTF box	Email	jika diklik, user akan dapat mengganti email akun
	Button	Keluar Akun	jika diklik, akun user akan keluar dari aplikasi ubur.

Profile Edited Name Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF box	Name	Jika diklik, maka user dapat memasukkan nama baru yang akan diganti.
	Button	Batalakan	jika diklik, user akan membatalkan perubahan yang dibuat
	Button	Simpan	jika diklik, server akan menyimpan perubahan pada nama yang dilakukan oleh customer

Profile Edited No Telepon Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF box	No Telepon	Jika diklik, maka user dapat memasukkan nomor telepon baru yang akan diganti.
	Button	Batalakan	jika diklik, user akan membatalkan perubahan yang dibuat
	Button	Simpan	jika diklik, server akan menyimpan perubahan pada nama yang dilakukan oleh customer

Profile Edited Email Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Back	Jika diklik, maka tampilan akan kembali ke halaman profile page
	RTF Box	Email	Jika diklik, user akan memasukkan email baru yang akan diganti
	Button	Kirim OTP	Jika di klik, user akan mendapatkan kode OTP baru

Email Verify Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Buttom	Back	Jika diklik, maka tampilan akan kembali ke halaman Profile Edited Email Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>RTF Box</i>	<i>OTP email</i>	<i>Jika diklik, user dapat memasukkan kode OTP yang sudah didapatkan</i>
	<i>Button</i>	<i>Verify</i>	<i>Jika di klik, user akan melakukan verifikasi terhadap kode OTP yang sudah didapatkan</i>
	<i>Button</i>	<i>Resend Code</i>	<i>Jika diklik, maka user akan meminta kode OTP yang baru kepada server</i>

3.1.5.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #5 Edit Profil Customer

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

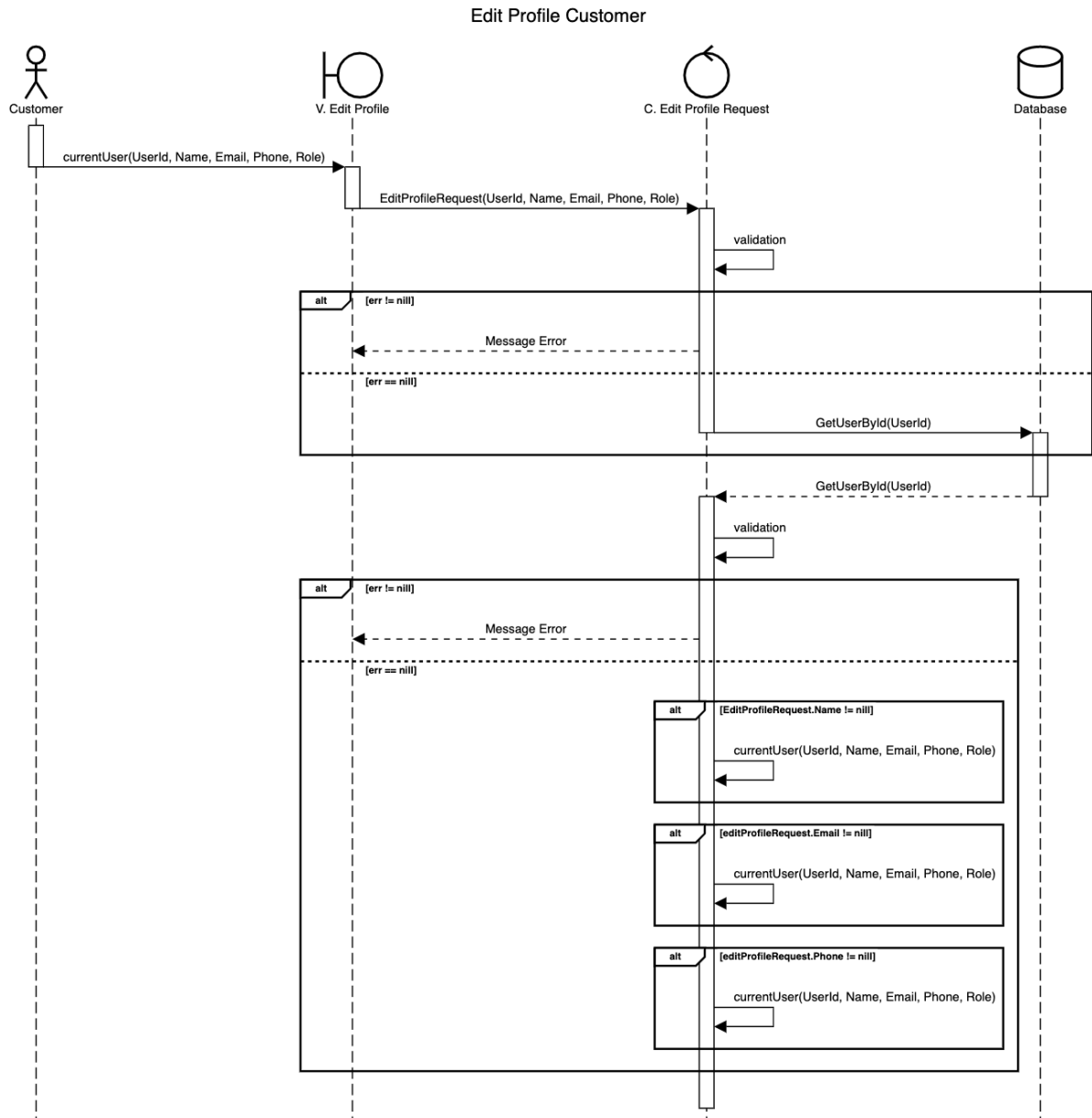
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>Edit Profile</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
2	<i>History order</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
3	<i>Pesan kendaraan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
4	<i>Back</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
5	<i>Photo Profile</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
6	<i>Name</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
7	<i>Phone</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
8	<i>Email</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
9	<i>Keluar Akun</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
10	<i>Batalan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
11	<i>Simpan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
12	<i>No Telepon</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
13	<i>Kirim OTP</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
14	<i>OTP email</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
15	<i>Verify</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
16	<i>Resend Code</i>	<i>Boundary(Interface)</i>

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

3.1.5.4 Sequence Diagram #5 Edit Profil Customer



3.1.6 Use Case #6 Use Case Registrasi Driver

3.1.6.1 Use Case Scenario #6 Use Case Registrasi Driver

Title	Skenario registrasi
Deskripsi	Aktor melakukan registrasi
Tujuan	Aktor dapat masuk ke halaman login
Input/output	input : nama, nomor hp, alamat email, password, KTP, SIM C, STNK, foto profil
Aktor &	Aktor : Driver

Interface	Interface : Halaman registrasi
Pre-condition	Aktor belum melakukan registrasi
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka halaman registrasi • Aktor memasukkan nama, KTP, SIM C, STNK, nomor hp, alamat email, dan password • Aktor menunggu proses verifikasi selesai • Jika valid, aktor melanjutkan proses registrasi • Jika tidak valid, aktor diminta memasukkan nama, KTP, SIM C, STNK, nomor hp, alamat email, dan password kembali • Aktor menunggu kode OTP yang dikirimkan melalui SMS dan email • Jika tidak mendapat kode OTP, aktor akan mendapat notifikasi untuk mengirim ulang kode OTP oleh sistem. • Aktor menginputkan kode OTP ke dalam aplikasi • Jika kode OTP yang dimasukkan valid, maka aktor telah selesai melakukan proses registrasi • Jika kode OTP yang dimasukkan tidak valid, aktor diberi pilihan untuk mau dikirimkan kode OTP lagi atau tidak • Jika aktor ingin mengirim ulang kode OTP, sistem mengirim ulang kode OTP • Jika aktor tidak ingin mengirim ulang kode OTP, aktor diarahkan ulang ke halaman registrasi • Setelah registrasi selesai, aktor diarahkan ke halaman login.
Post-Condition	Aktor sudah melakukan registrasi
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan registrasi

3.1.6.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #6 Use Case Registrasi Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>Choose login page</i>	Halaman untuk memilih <i>role</i> user dalam aplikasi
Page 2	<i>Login or sign-up page</i>	Halaman untuk melakukan login atau sign up
Page	<i>Sign-up page</i>	Halaman untuk user melakukan registrasi
	<i>Email verify page</i>	Halaman untuk user memverifikasi email
	<i>Enter phone page</i>	Halaman untuk user memasukkan nomor telepon
	<i>Phone verify page</i>	Halaman untuk user memverifikasi nomor telepon
	<i>Input data driver page</i>	Halaman untuk memasukkan data dokumen dari driver

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

Page Choose Login Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Pribadi</i>	<i>Jika diklik akan menge-set user menjadi role customer kemudian menampilkan login or sign-up page customer</i>
	<i>Button</i>	<i>Pengemudi</i>	<i>Jika diklik akan menge-set user menjadi role driver kemudian menampilkan login or sign-up page driver</i>

Login or sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Sign In</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu homepage.</i>
	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu sign up page.</i>

Sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>RTF Box</i>	<i>Email</i>	<i>Jika dlklik, mengisi email user</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Jika diklik, mengisi password user</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>Konfirmasi Password</i>	<i>Jika diklik, mengisi konfirmasi password</i>
	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika diklik, kembali ke halaman login or sign-up page</i>
	<i>Button</i>	<i>hide/unhide password</i>	<i>Jika diklik, akan menghide atau mengunhide password</i>
	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan halaman email verify</i>
	<i>Button</i>	<i>Sign in</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan login or sign-up page</i>

Email verify page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Verify</i>	<i>Jika dlklik, akan memverifikasi kode OTP, jika valid maka akan menampilkan enter phone page</i>
	<i>Button</i>	<i>Resend Code</i>	<i>Jika diklik, user akan mendapatkan kode OTP baru</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>OTP</i>	<i>Jika diklik, akan mengisi kode OTP</i>
	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan register page</i>

Enter phone page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika dlklik, akan menampilkan page sebelumnya yaitu page email verify</i>
	<i>Button</i>	<i> kirim OTP</i>	<i>Jika diklik, user akan mendapatkan kode OTP</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>phone number</i>	<i>Jika diklik, akan mengisi nomor telepon</i>

Phone verify page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Verify	Jika diklik, akan memverifikasi kode OTP, jika valid akan menampilkan halaman selanjutnya yaitu homepage
	Button	Resend Code	Jika diklik, user akan mendapatkan kode OTP baru
	Button	Back	Jika diklik, akan menampilkan page sebelumnya yaitu page email verify
	RTF Box	OTP	Jika diklik, akan mengisi kode OTP

Input data driver page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Back	Jika diklik, akan menampilkan page sebelumnya yaitu page email verify
	Button	Foto profile	Jika diklik akan menampilkan pilihan cara mengupload foto profile
	Button	Foto KTP	Jika diklik akan menampilkan pilihan cara mengupload foto KTP
	Button	Foto SIM	Jika diklik akan menampilkan pilihan cara mengupload foto SIM
	Button	Foto STNK	Jika diklik akan menampilkan pilihan cara mengupload foto STNK
	Button	Selesai	Jika diklik akan menampilkan page input data kendaraan
	Button	Camera	Jika diklik akan menampilkan kamera
	Button	Gallery	Jika diklik akan menampilkan gallery
	Button	Selesai	jika diklik, user telah selesai menginputkan data driver
	Button	Selanjutnya	

3.1.6.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #6 Use Case Registrasi Driver

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

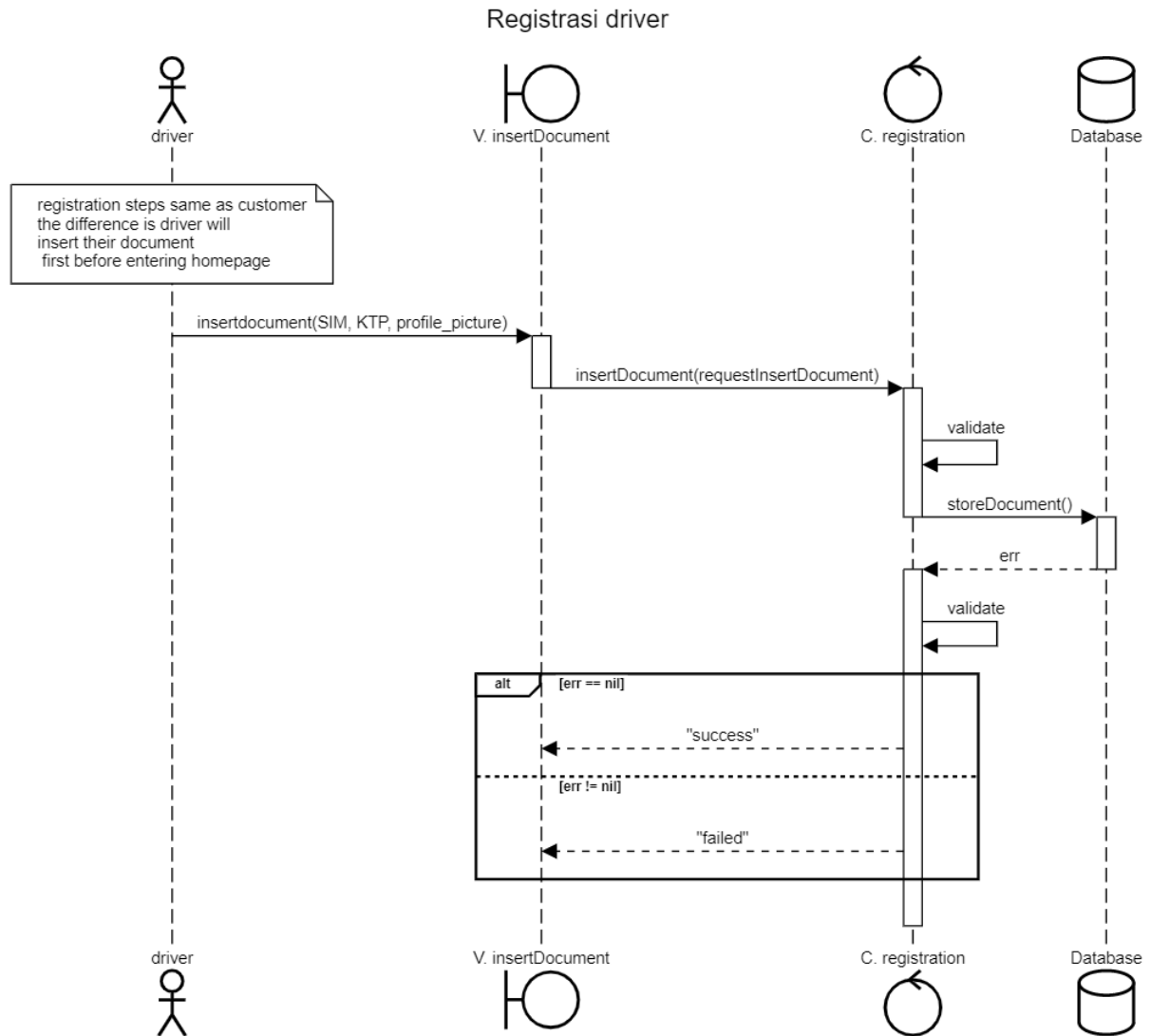
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Pribadi	Boundary(Interface)
2	Pengemudi	Boundary(Interface)
3	Email	Boundary(Interface)
4	Password	Boundary(Interface)
5	Sign In	Boundary(Interface)
6	Register	Boundary(Interface)
7	Back	Boundary(Interface)
8	Konfirmasi Password	Boundary(Interface)
9	Foto Profile	Boundary(Interface)
10	Foto KTP	Boundary(Interface)
11	Foto SIM	Boundary(Interface)
12	Foto STNK	Boundary(Interface)
13	Camera	Boundary(Interface)
14	Gallery	Boundary(Interface)

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

3.1.6.4 Sequence Diagram #6 Use Case Registrasi Driver



3.1.7 Use Case #7 Login Driver

3.1.7.1 Use Case Scenario #7 Login Driver

Title	Skenario Login
Deskripsi	Aktor melakukan login
Tujuan	Aktor dapat masuk ke halaman utama
Input/output	input : email, password
Aktor & Interface	Aktor : Driver Interface : Halaman login

Pre-condition	Aktor belum melakukan login
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka halaman login • Aktor memasukkan email dan password. • Sistem memeriksa akun driver apakah valid (login berhasil). • Jika valid, sistem menampilkan halaman menu utama (home page). • Jika tidak, sistem mengkonfirmasi bahwa username atau password salah di halaman login. • Jika terdapat kesalahan memasukkan username atau password lebih dari 3x maka Aktor dapat memilih pilihan lupa password. • Jika aktor memilih opsi lupa password, aktor memasukkan email yang terdaftar, jika email yang dimasukkan valid, user dapat memasukkan password baru, tetapi jika email yang dimasukkan tidak valid maka sistem menampilkan bahwa akun tersebut belum terdaftar. Maka aktor dapat memilih fitur Registrasi. • Aktor selesai melakukan login
Post-Condition	Aktor sudah melakukan login
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan login

3.1.7.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #7 Login Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>Login or sign-up page</i>	Halaman untuk melakukan login atau sign up
	<i>Home Page</i>	Halaman untuk menampilkan fitur - fitur utama yang dapat digunakan oleh driver

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

Login or sign-up page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>RTF Box</i>	<i>Email</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan email yang akan didaftarkan</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan password yang akan didaftarkan</i>
	<i>Button</i>	<i>Sign In</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu homepage.</i>
	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan page baru yaitu sign up page.</i>
	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika diklik, kembali ke halaman login or sign-up page</i>

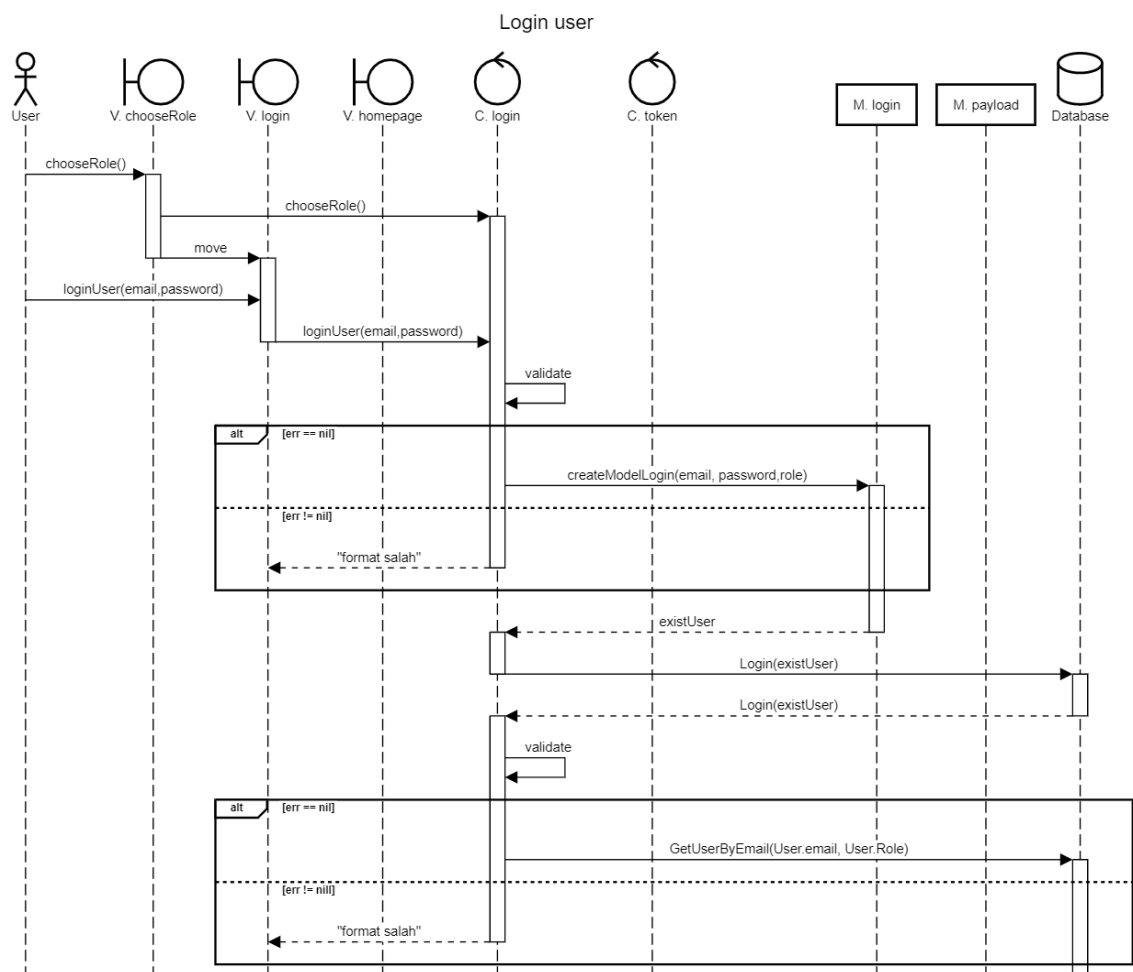
Halaman Home Page

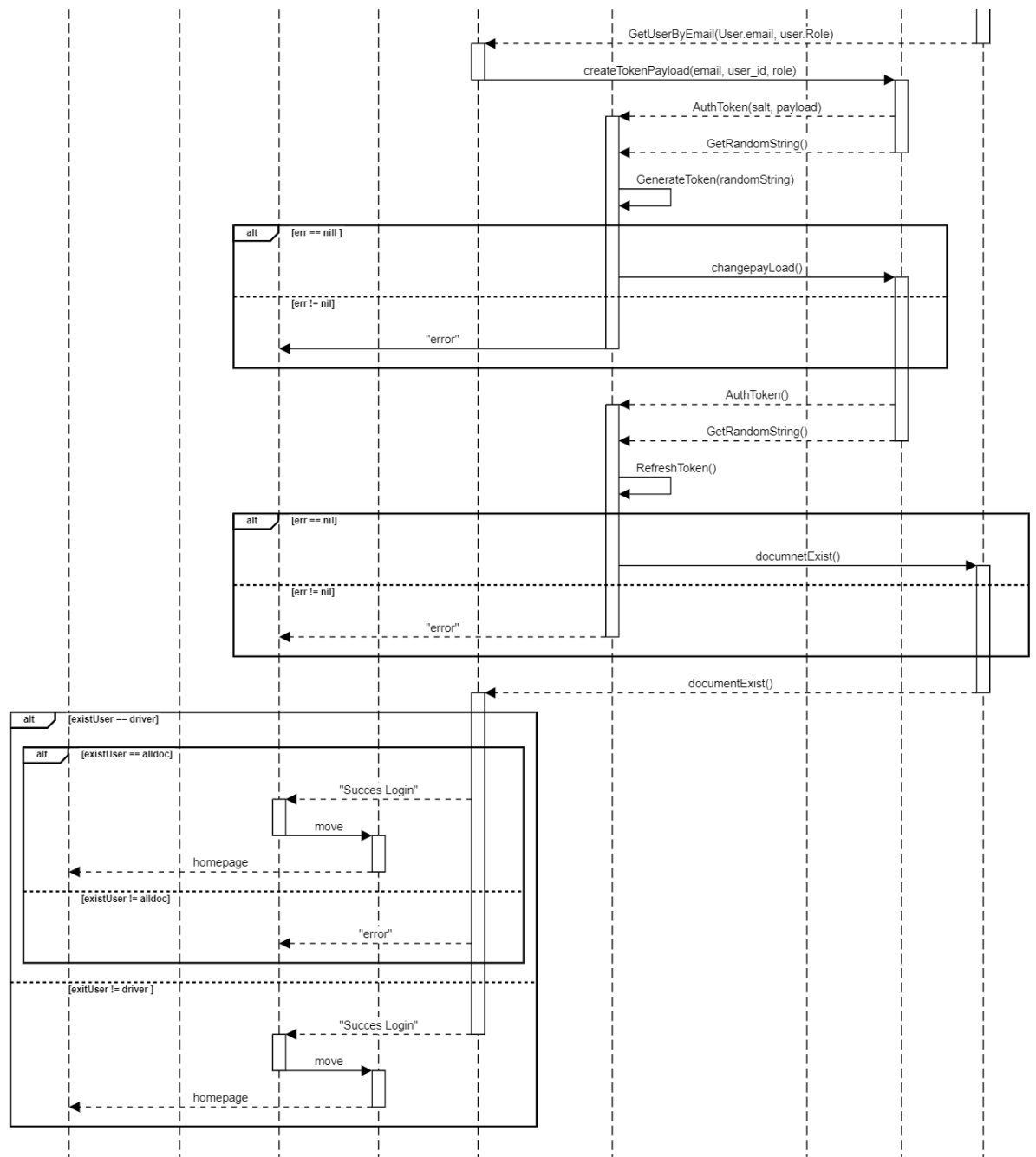
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Edit Profile	Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page edited profile.
	Button	Lihat Semua	Jika diklik, maka akan menampilkan semua riwayat perjalanan
	Button	Mulai Bekerja	Jika diklik, maka akan mengaktifkan status driver

3.1.7.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #7 Login Driver

<https://www.figma.com/proto/D5B61Nwlyf2z3qpviBetiA/UBUR-APP?node-id=1153%3A2201&scaling=contain&page-id=978%3A2195&starting-point-node-id=1153%3A2201&show-proto-sidebar=1>

3.1.7.4 Sequence Diagram #8 Login Driver





3.1.8 Use Case #8 Get Order Driver

3.1.8.1 Use Case Scenario #8 Get Order Driver

Title	Skenario Menerima Data Order Server
Deskripsi	Aktor menerima rincian data order
Tujuan	Aktor dapat menerima rincian data order
Input/output	input : update lokasi terbaru driver

	output : data order terdekat
Aktor & Interface	Aktor : Driver Interface : Halaman order
Pre-condition	Aktor belum menerima rincian data order
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor menerima notifikasi order baru. • Sistem menampilkan rincian dan batas waktu pengambilan dari order yang diterimanya. • Aktor dapat memilih untuk menerima atau menolak orderan sebelum batas waktu habis. Jika batas waktu habis, maka orderan secara otomatis ditolak. • Aktor menjemput customer. • Jika aktor sudah bersama customer, maka aktor dapat mengkonfirmasi ke aplikasi bahwa sudah bersama customer dan memulai perjalanannya.
Post-Condition	Aktor sudah menerima rincian data order dan melakukan perjalanan sesuai order yang diterimanya.
Alternative(s) Flow	Aktor tidak menerima rincian data order dan tidak melakukan perjalanan.

3.1.8.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #8 Get Order Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Home Page	Halaman utama aplikasi UBUR
	Summary Page	Halaman yang menampilkan ringkasan order customer
	Rute tercepat penjemputan Page	Halaman yang menampilkan rute tercepat untuk driver sampai ke lokasi penjemputan customer
	Rute sudah sampai tujuan Page	Halaman yang menampilkan apakah driver sudah sampai tujuan atau belum dengan customer
	Rating Customer Page	Halaman yang menampilkan driver untuk menilai customer

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

Page HOMEPAGE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Edit Profile	Jika diklik maka akan menampilkan page baru yaitu page edited profile.
	Button	Tolak	Jika diklik, driver akan dapat menolak order dari customer
	Button	Terima	Jika diklik, driver akan dapat menerima order dari customer

Page Rute tercepat penjemputan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>image</i>	<i>maps</i>	<i>Menampilkan informasi rute tercepat dari lokasi penjemputan ke lokasi tujuan</i>
	<i>Button</i>	<i>Batalkan</i>	<i>Jika diklik, maka driver akan dapat membatalkan order</i>
	<i>Button</i>	<i>Pickup</i>	<i>Jika diklik, maka driver telah berhasil menjemput customer di lokasi penjemputan</i>

Page sudah sampai tujuan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>image</i>	<i>maps</i>	<i>Menampilkan rute lokasi tujuan</i>
	<i>Button</i>	<i>Sampai Tujuan</i>	<i>Jika diklik, maka driver akan dapat menyelesaikan order</i>

Page Rating

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>Button</i>	<i>Star</i>	<i>Jika diklik akan menentukan jumlah rating driver.</i>
	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik akan mengirimkan rating dan review</i>
	<i>RTF Box</i>	<i>feedback</i>	<i>Jika diklik maka user akan memasukkan feedback / ulasan</i>

3.1.8.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #8 Get Order Driver

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

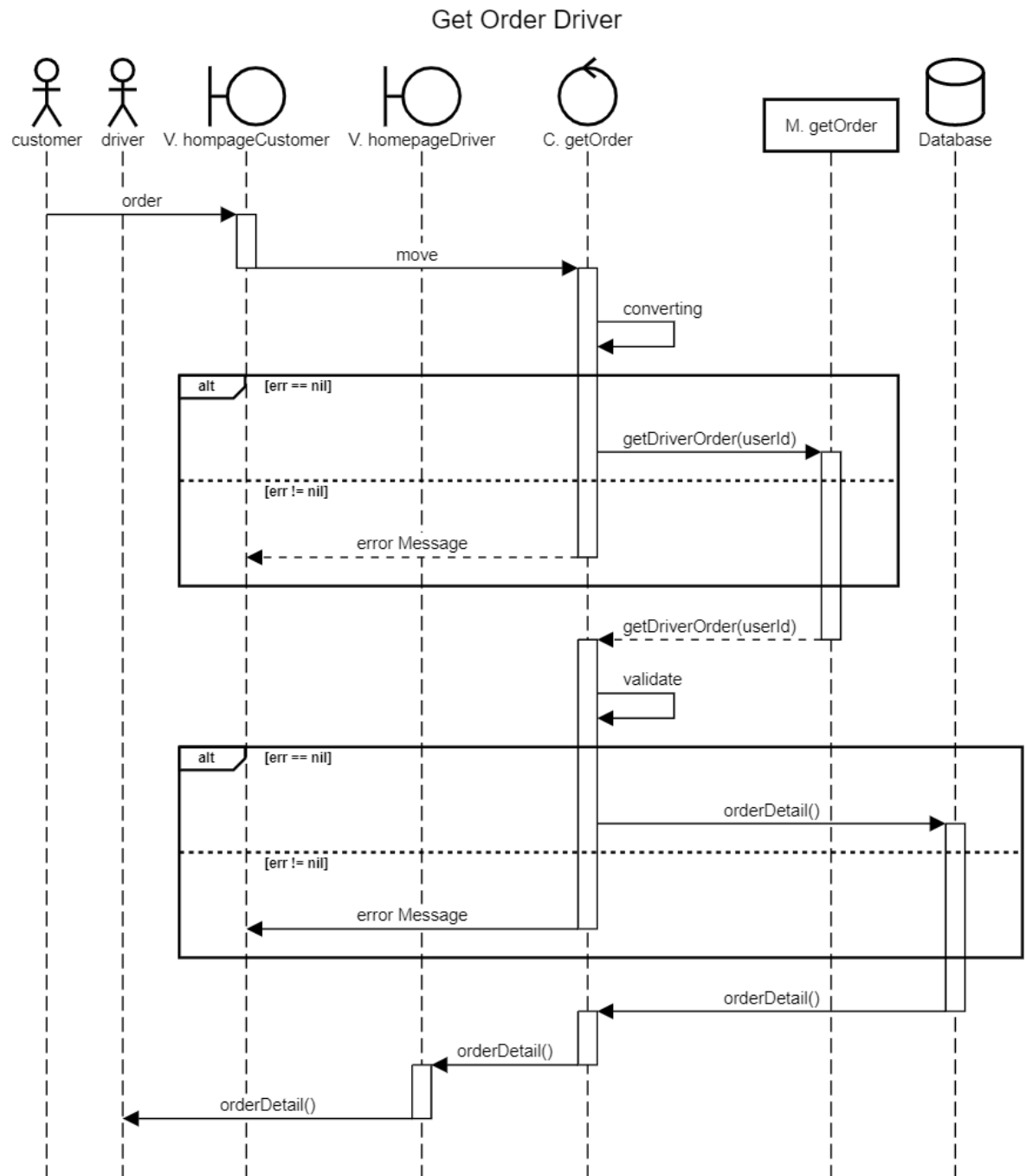
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
	<i>Edit profile</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Tolak</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Terima</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>maps</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Batalkan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Pickup</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Sampai Tujuan</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Star</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>Submit</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
	<i>feedback</i>	<i>Boundary(Interface)</i>

**Tipe kelas diisi dengan Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

3.1.8.4 Sequence Diagram #8 Get Order Driver



3.1.9 Use Case #9 Feedback/Rating Customer

3.1.9.1 Use Case Scenario #9 Feedback/Rating Customer

Title	Skenario Memberikan Rating Customer
Deskripsi	Aktor melakukan penilaian kepada customer
Tujuan	Aktor dapat mendapatkan penilaian

Input/output	input : nilai rating customer output : -
Aktor & Interface	Aktor : Driver Interface : halaman rating customer
Pre-condition	Aktor belum memberikan rating kepada customer
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> Setelah mengantarkan customer ke tempat tujuan, maka aktor mengkonfirmasi bahwa order sudah selesai. Aktor mendapatkan bayarannya Setelah terkonfirmasi bahwa order selesai, sistem akan menampilkan page untuk menginputkan rating dan feedback driver. Aktor mengunputkan rating dan feedback customer.
Post-Condition	Aktor sudah memberikan rating dan feedback kepada customer
Alternative(s) Flow	Aktor tidak memberikan rating dan feedback kepada customer

3.1.9.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #9 Feedback/Rating Customer

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Rating page	Halaman yang digunakan untuk mengisi rating atau feedback kepada customer dari driver

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

Page Rating

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Star	Jika diklik akan menentukan jumlah rating customer
	Button	Submit	Jika diklik akan mengirimkan rating dan review
	RTF Box	feedback	Jika diklik maka user akan memasukkan feedback / ulasan

3.1.9.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #9 Feedback/Rating Customer

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

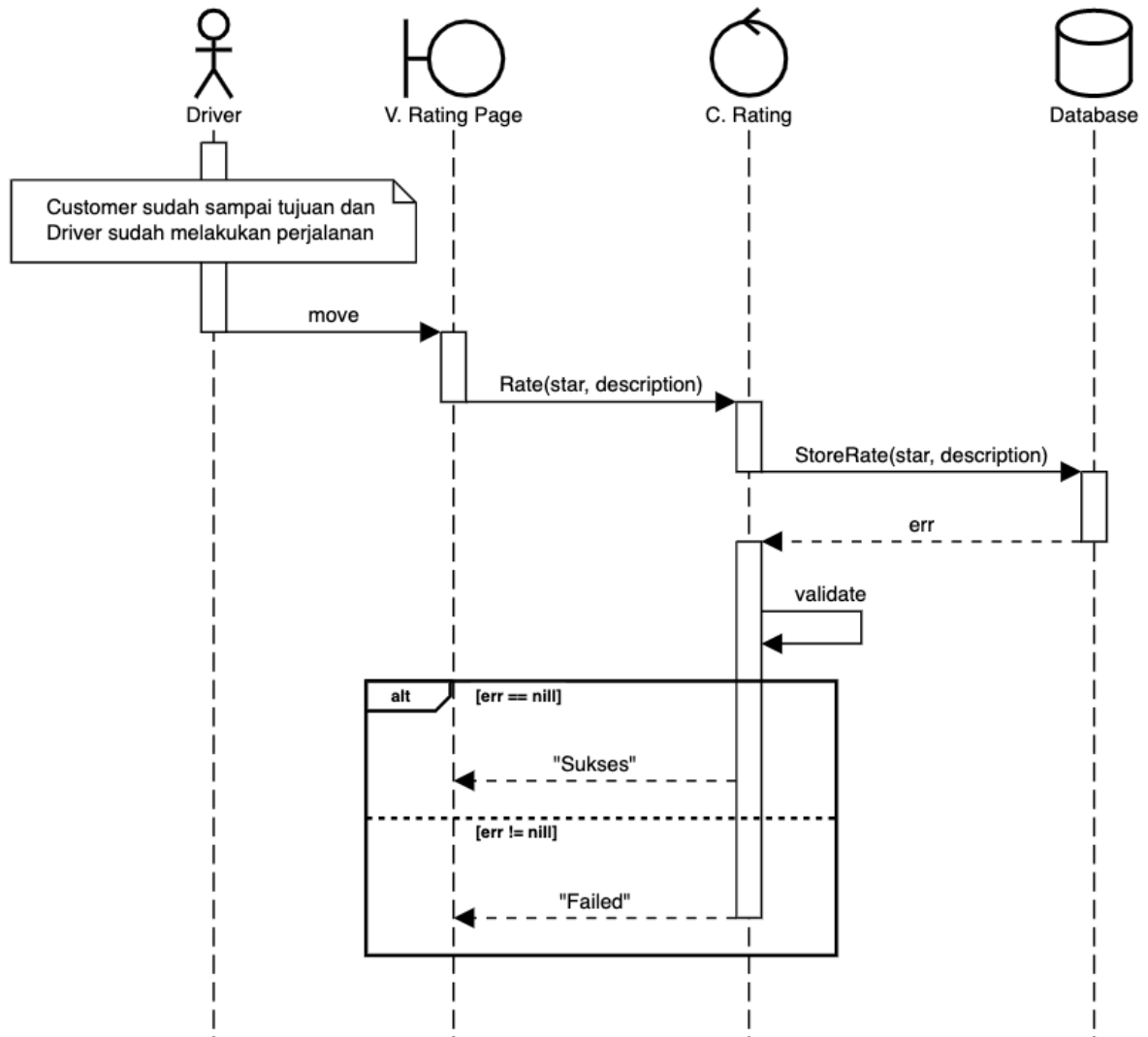
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Star	Boundary(Interface)
2	Submit	Boundary(Interface)

3.1.9.4 Sequence Diagram #9 Feedback/Rating Customer

Rating Customer



3.1.10 Use Case #10 Edit Profil Driver

3.1.10.1 Use Case Scenario #10 Edit Profil Driver

Title	Skenario Edit Profil
Deskripsi	Aktor melakukan pengeditan data profil
Tujuan	Aktor berhasil pengeditan profil
Input/output	input : email, password lama, password baru , no.hp, photo profil output : email baru, password baru, no hp baru, photo profil
Aktor &	Aktor : Driver

Interface	Interface : Profile page
Pre-condition	Aktor belum melakukan perubahan data email, no. hp, photo profil dan password
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka profile page • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah email, maka aktor memasukkan email baru, lalu sistem akan mengirimkan kode OTP kepada email baru yang dimasukkan oleh aktor. Setelah aktor mendapatkan kode OTP, aktor memasukkan kode OTP dan sistem akan memvalidasi apakah kode OTP benar atau salah. Jika benar maka email berhasil diperbarui. • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah no. hp, maka aktor memasukkan no.hp baru, lalu sistem akan mengirimkan kode OTP kepada no.hp baru yang dimasukkan oleh aktor. Setelah aktor mendapatkan kode OTP, aktor memasukkan kode OTP dan sistem akan memvalidasi apakah kode OTP benar atau salah. Jika benar maka no.hp berhasil diperbarui. • Jika aktor memilih opsi untuk mengubah password, maka aktor memasukkan password lama, lalu sistem akan memvalidasi apakah password lama yang diinputkan tersebut benar atau tidak. Jika benar, aktor memasukkan password baru setelah itu aktor berhasil mengganti password.
Post-Condition	Aktor sudah melakukan pengeditan/perubahan data profil
Alternative(s) Flow	Aktor gagal melakukan perubahan data profil

3.1.10.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #10 Edit Profil Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Profile Edited Page	Halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perubahan pada profile user. Perubahan yang dapat dilakukan adalah mengubah username, email dan no telepon.
	Enter Email Page	Halaman yang digunakan user untuk melakukan perubahan alamat email.

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

Profile Edited Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Buttom	Back	Jika diklik, kembali ke halaman dashboard

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Profile Picture	Jika diklik, user akan menampilkan profile picture
	Button	Name	jika diklik, user akan dapat mengganti nama akun
	Button	Phone	jika diklik, user akan dapat mengganti nomor telepon akun
	Button	Email	jika diklik, user akan dapat mengganti email akun
	RTF Box	Name	jika diklik, user akan dapat memasukkan nama
	RTF Box	Phone	jika diklik, user akan dapat memasukkan nomor telepon
	Button	Simpan	jika diklik, akan menyimpan perubahan
	Button	Batal	jika diklik, akan membatalkan perubahan

Profile Email Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Back	Jika diklik, kembali ke halaman profile edited
	RTF Box	email	jika diklik, user akan dapat mengganti email akun
	Button	Kirim OTP	jika diklik, server akan mengirimkan OTP ketika email selesai diubah

Email Verify Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	Button	Back	Jika diklik, kembali ke halaman profile email
	RTF Box	kode OTP	Jika diklik, user akan dapat memasukkan kode OTP
	Button	Verify	Jika di klik, akan menampilkan page selanjutnya yaitu page phone verify
	Button	Resend Code	Jika diklik, user akan mendapatkan kode OTP baru

3.1.10.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #10 Edit Profil Driver

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

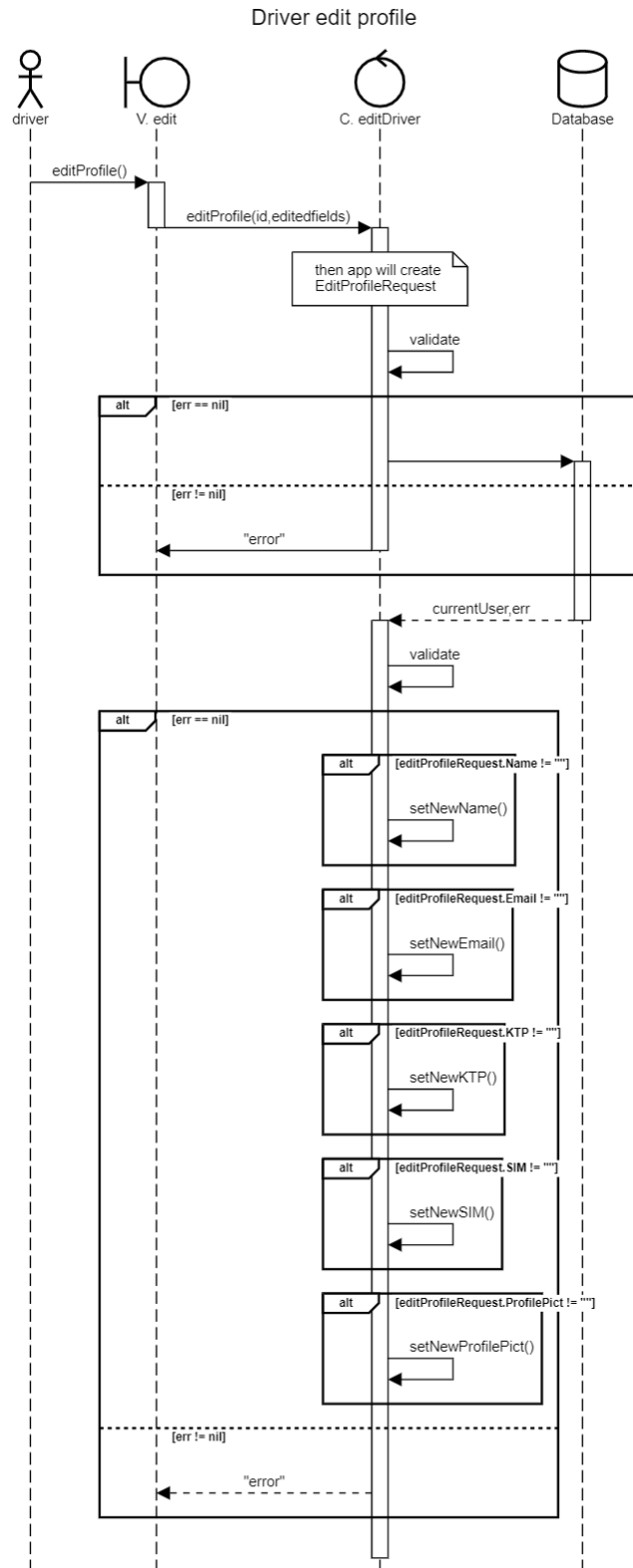
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	profile picture	Boundary(Interface)
2	Name	Boundary(Interface)
3	Phone	Boundary(Interface)
4	Email	Boundary(Interface)
5	Simpan	Boundary(Interface)
6	Batal	Boundary(Interface)
7	kirim OTP	Boundary(Interface)
8	Code OTP	Boundary(Interface)
9	Verify	Boundary(Interface)
10	Resend Code	Boundary(Interface)

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

3.1.10.4 Sequence Diagram #10 Edit Profil Driver



3.1.11 Use Case #11 Get Income Driver

3.1.11.1 Use Case Scenario #11 Get Income Driver

Title	Skenario Mengambil Pemasukan
Deskripsi	Aktor melakukan pengambilan pemasukan hasil orderan
Tujuan	Aktor dapat menarik upah hasil layanan yang diberikan
Input/output	-
Aktor & Interface	Aktor : Driver Interface :-
Pre-condition	Aktor belum mengambil pemasukan
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none">• Driver sudah mengantarkan customer ke lokasi tujuan• Driver menekan tombol “selesai”• Sistem menampilkan rincian pembayaran• Customer memberikan uang kepada driver sesuai rincian pembayaran atau dengan tip• Driver menerima pembayaran dari customer
Post-Condition	Aktor sudah mengambil pemasukan
Alternative(s) Flow	-

3.1.11.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #11 Get Income Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Order-Page	Halaman yang digunakan oleh driver untuk mengetahui jumlah pendapatan tiap order
	Homepage - Driver	Halaman yang digunakan oleh user untuk mengetahui total jumlah pendapatan driver

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

Homepage-Driver Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	text	income	jika diklik, user akan dapat mengetahui jumlah income tiap order

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	<i>text</i>	<i>income</i>	<i>jika diklik, user akan dapat mengetahui rincian income</i>

3.1.11.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #11 Get Income Driver

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

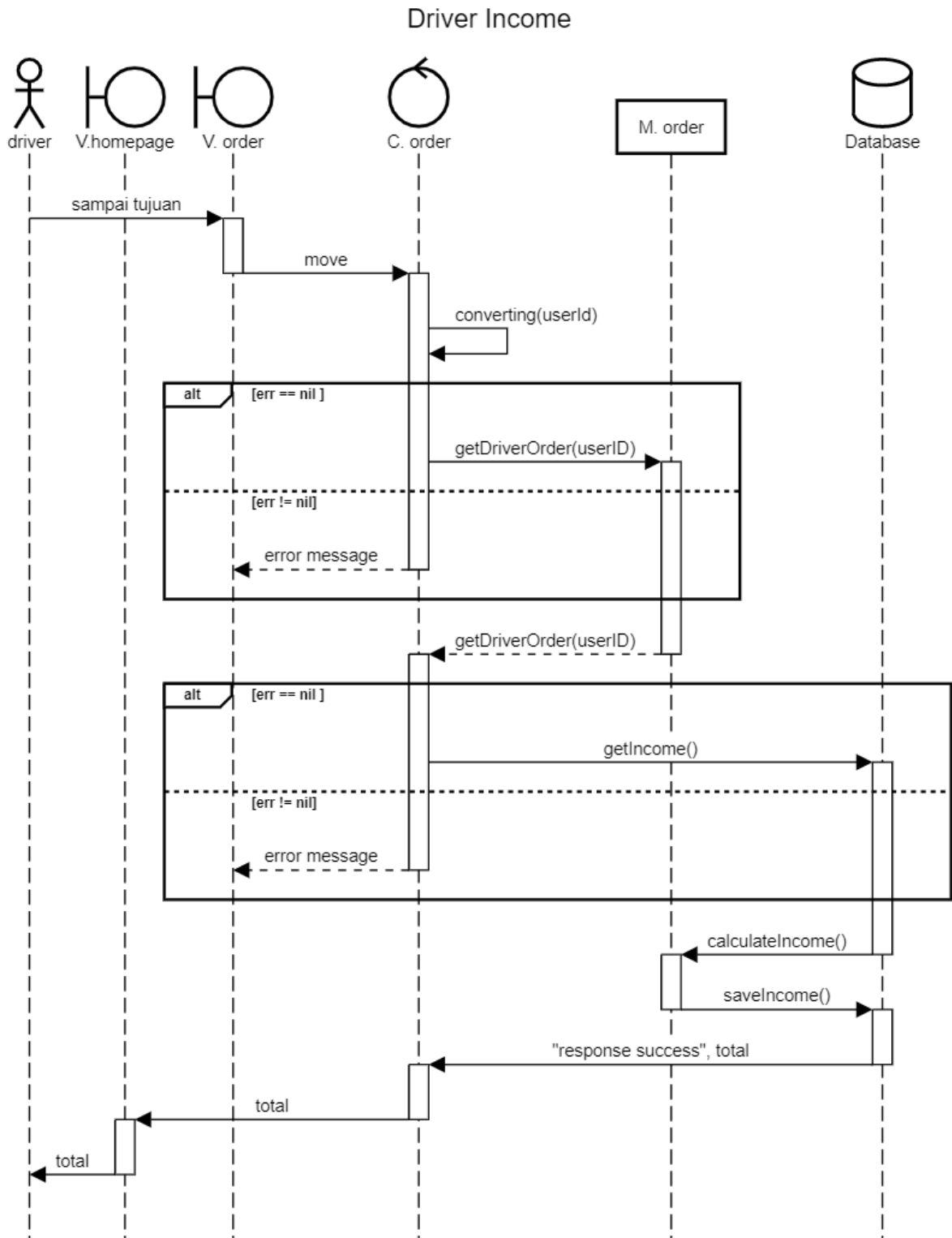
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
<i>1</i>	<i>Income</i>	<i>Boundary(Interface)</i>
<i>2</i>	<i>Income</i>	<i>Boundary(Interface)</i>

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

3.1.11.4 Sequence Diagram #11 Get Income Driver



3.1.12 Use Case #12 Menambah Kendaraan Driver

3.1.12.1 Use Case Scenario #12 Menambah Kendaraan Driver

Title	Skenario Menambah Kendaraan
Deskripsi	Aktor menambah kendaraan yang digunakan
Tujuan	Aktor dapat menambah kendaraan yang akan digunakan
Input/output	-
Aktor & Interface	Aktor : Driver Interface :profile page
Pre-condition	Aktor belum atau sudah menambahkan kendaraan
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none">• driver belum atau sudah menambahkan kendaraan• driver menekan tombol “Tambah kendaraan”• driver memasukkan nama, nomor plat kendaraan, stnk• kendaraan berhasil ditambahkan
Post-Condition	Aktor sudah berhasil menambahkan kendaraan
Alternative(s) Flow	Aktor gagal menambahkan kendaraan

3.1.12.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #12 Menambah Kendaraan Driver

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Input Data Driver - Kendaraan	Halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan penambahan data kendaraan driver.

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

Input Data Driver - Kendaraan Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
	RTF Box	Nama Kendaraan	jika diklik, user akan dapat memasukkan nama kendaraan yang digunakan.
	RTF Box	Plat Nomor Kendaraan	jika diklik, user akan dapat memasukkan plat nomor kendaraan yang digunakan.
	Button	Selesai	jika diklik, akan menyimpan semua data driver yang telah dimasukkan oleh user.

3.1.12.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #12 Menambah Kendaraan Driver

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-1	Halaman 48 dari 54
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.		

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

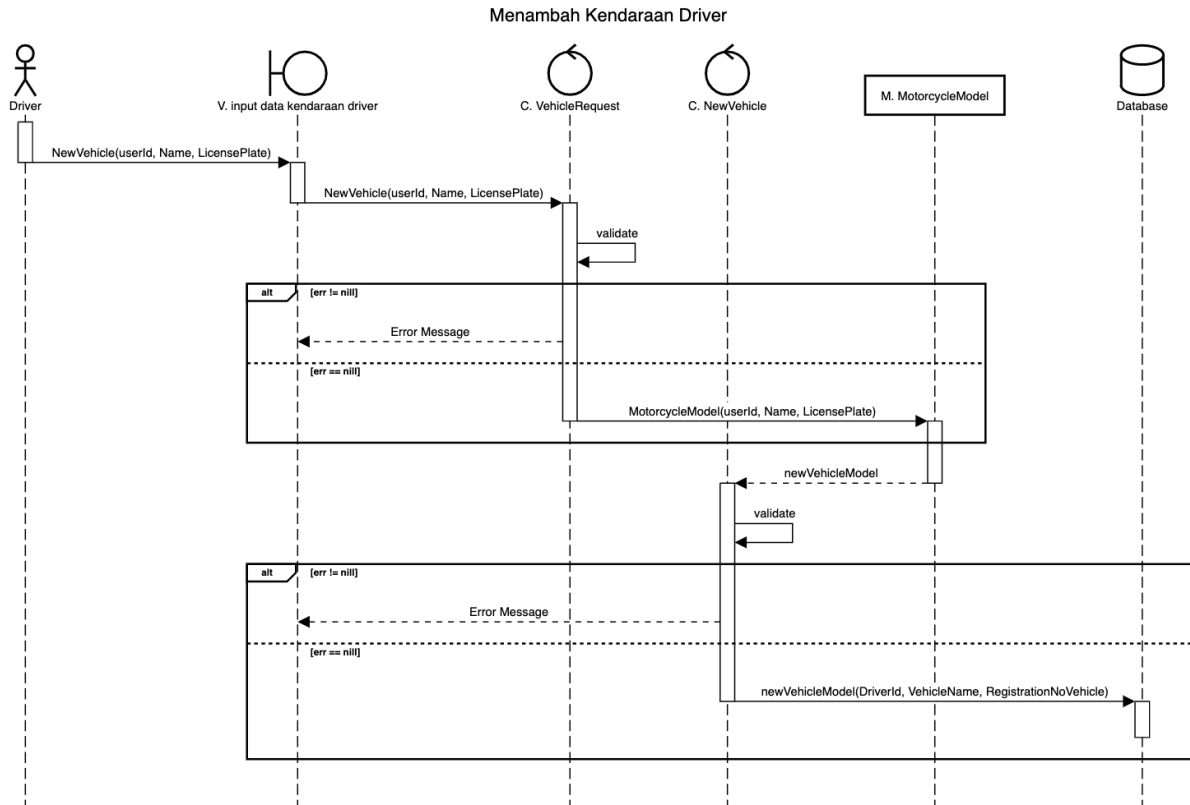
Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Nama Kendaraan	Boundary(Interface)
2	Plat Nomor Kendaraan	Boundary(Interface)
3	Selesai	Boundary(Interface)

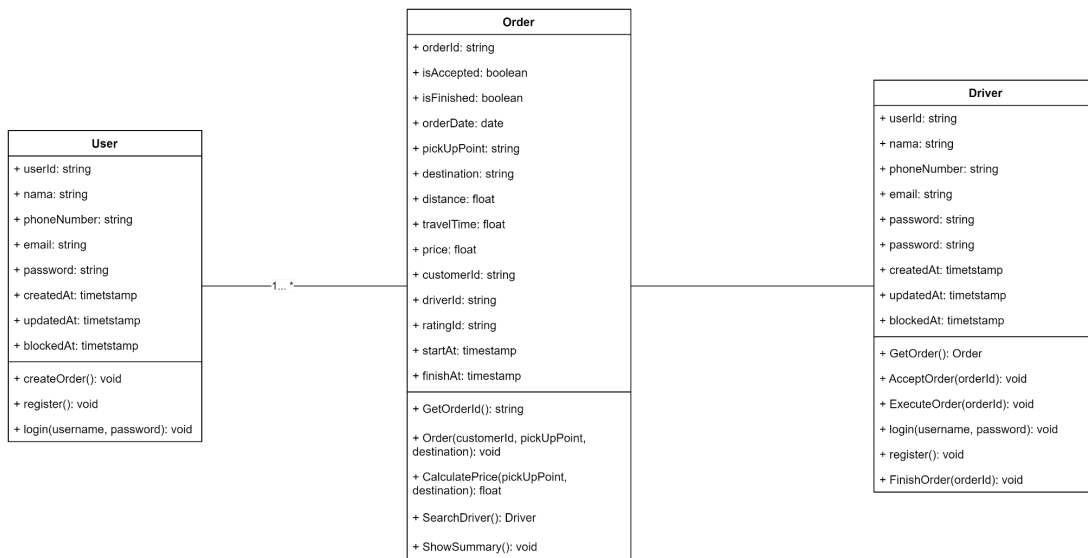
*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.12.4 Sequence Diagram #12 Menambah Kendaraan Driver



3.2 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan yang akan digunakan dalam PL menggunakan model MVC



TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
	<i>User</i>	<i>userId</i> <i>nama</i> <i>phoneNumber</i> <i>email</i> <i>password</i> <i>createdAt</i> <i>updateAt</i> <i>blockedAt</i>	<i>createOrder</i> <i>register</i> <i>login</i>
	<i>Order</i>	<i>orderId</i> <i>isAccepted</i> <i>isFinished</i> <i>orderDate</i> <i>pickupPoint</i> <i>destination</i> <i>distance</i> <i>travelTime</i> <i>price</i> <i>customerId</i> <i>driverId</i> <i>ratingId</i> <i>startAt</i> <i>finishAt</i>	<i>GetOrderId</i> <i>Order</i> <i>Calculateprice</i> <i>SearchDriver</i> <i>ShowSummary</i>
	<i>Driver</i>	<i>userId</i> <i>nama</i> <i>phoneNumber</i> <i>email</i> <i>password</i> <i>createdAt</i> <i>updateAt</i> <i>blockedAt</i>	<i>GetOrder</i> <i>AcceptOrder</i> <i>ExecuteOrder</i> <i>login</i> <i>register</i> <i>FinishOrder</i>

Untuk setiap kelas:

- *identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas), identifikasi atribut, termasuk visibility-nya*

3.3 Perancangan Data / Basis Data

Bagian ini diisi dengan penjelasan rancangan dan rencana implementasi semua Basis Data yang muncul di Diagram Kelas

<input type="checkbox"/>	motorcycle	★	📄 Browse	📊 Structure	🔍 Search	➕ Insert	🗑 Empty	🚫 Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0	KiB	-
<input type="checkbox"/>	orders	★	📄 Browse	📊 Structure	🔍 Search	➕ Insert	🗑 Empty	🚫 Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0	KiB	-
<input type="checkbox"/>	ratings	★	📄 Browse	📊 Structure	🔍 Search	➕ Insert	🗑 Empty	🚫 Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0	KiB	-
<input type="checkbox"/>	users	★	📄 Browse	📊 Structure	🔍 Search	➕ Insert	🗑 Empty	🚫 Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0	KiB	-
<input type="checkbox"/>	verifications	★	📄 Browse	📊 Structure	🔍 Search	➕ Insert	🗑 Empty	🚫 Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0	KiB	-
0 table(s) Sum									0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	0	B	0 B

Tabel users

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	user_id 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 2	name	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 3	email	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 4	password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 5	phone	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 6	role	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 7	is_active	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 8	profile_pict	mediumtext	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 9	ktp	mediumtext	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 10	sim	mediumtext	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 11	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 12	updated_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 13	deleted_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More

Tabel orders

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	order_id 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 2	user_id	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 3	driver_id	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 4	destination	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 5	pickup	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 6	distance	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 7	duration	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 8	payment_type	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 9	price	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 10	income	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 11	is_cancel	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 12	cancel_reason	text	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 13	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 14	updated_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 15	deleted_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More

Tabel ratings

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	rating_id 🔑	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 2	order_id	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 3	user_id	int(11)			No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 4	from_ratings	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 5	to_ratings	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 6	star	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 7	feedback	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 8	created_at	timestamp			No	current_timestamp()			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 9	updated_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More
<input type="checkbox"/> 10	deleted_at	timestamp			Yes	NULL			🔧 Change 🚫 Drop ▼ More

Tabel motorcycle

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	motorcycle_id			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	driver_id			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3	name			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4	license_plate			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5	stnk			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6	created_at			No	current_timestamp()			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7	updated_at			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8	deleted_at			Yes	NULL			Change Drop More

Tabel verification

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	verification_id			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	user_id			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3	code			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4	type			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5	created_at			No	current_timestamp()			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6	expired_at			Yes	NULL			Change Drop More

3.4 Perancangan Algoritma dan/atau Query

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

Query #1

Query : Get Order for Customer

*SELECT * FROM orders WHERE user_id=?*

Keterangan : query untuk mengambil data order berdasarkan user_id

Query #2

Query : Get Order For Driver

*SELECT * FROM orders WHERE driver_id=?*

Keterangan : query untuk mengambil data order berdasarkan driver_id

Query #3

Query : Insert New Order

"INSERT INTO orders" +

"(user_id, driver_id, destination, pickup, distance, duration, payment_type, price, income) VALUES " +

"(?, ?, ?, ?, ?, ?, ?, ?, ?)"

Keterangan : query untuk menambahkan order baru ke data order

Query #4

Query : Insert New User

"INSERT INTO users" +

"(name, email, password, phone, role, is_active) VALUES " +

"(?, ?, ?, ?, ?, ?)"

Keterangan : query untuk memasukkan user baru ke database

Query #5

Query : Get User by ID

*"SELECT * FROM users WHERE user_id=? AND deleted_at IS NULL"*

Keterangan : query untuk mengambil data user berdasarkan Id

Query #6

Query : Get User by Email

*"SELECT * FROM users WHERE email=? AND role=? AND deleted_at IS NULL"*

Keterangan : query untuk mengambil data user berdasarkan email

Query #7

Query : Insert New Vehicle

"INSERT INTO motorcycle " +

"(driver_id, name, license_plate, stnk) VALUES " +

"(?, ?, ?, ?)"

Keterangan : query untuk menambahkan kendaraan baru ke database

Query #8

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi query di bawah}

Query : Get Vehicle

*"SELECT * FROM motorcycle WHERE driver_id=? AND deleted_at IS NULL"*

Keterangan : query untuk mendapatkan data kendaraan berdasarkan driver_id

Query #9

Query : Get Vehicle by Id

*"SELECT * FROM motorcycle WHERE driver_id=? AND motorcycle_id=? AND deleted_at IS NULL"*

Keterangan : query untuk mendapatkan data kendaraan berdasarkan driver_id dan motorcylye_id

Query #10

Query : Edit Vehicle

"UPDATE motorcycle SET name=?, license_plate=?, stnk=?, deleted_at=?, updated_at=? " +

"WHERE driver_id=? AND motorcycle_id=? AND deleted_at IS NULL"

Keterangan : query untuk edit vehicle

Query #11

Query : Insert New OTP

"INSERT INTO verifications " +

"(user_id, code, type, expired_at) VALUES " +

"(?, ?, ?, ?)"

Keterangan : query untuk menambahkan OTP baru

Query #12

Query : Get Single Verification

*"SELECT * FROM verifications WHERE user_id=? AND code=? AND type=?"*

Keterangan : query untuk mengambil data verifikasi

4. Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping Requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
SKPL-5.1.1 & SKPL-5.2.1	User melakukan registrasi	Register
SKPL-5.1.2 & SKPL-5.2.2	User melakukan Log In	Log In
SKPL-5.1.6 & SKPL-5.2.5	User melakukan perubahan pada profile	Edit Profile
SKPL-5.3.1 & SKPL-5.2.3	User melakukan atau menerima order yang masuk	Order
SKPL-5.2.6	Driver dapat mengetahui jumlah pendapatan	Get Income
SKPL-5.2.7	User melakukan penambahan data kendaraan yang digunakan	Menambah Kendaraan Driver