

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

WEBSITE PENCARIAN KOST

untuk:

<Mahasiswa yang mencari kost>

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 10

Dion Pratama Putra 1301180181

Hadi Dharma Nusantara 1301180360

Anas Hamdani Saputra 1301180385


Fauzi Yustian Nur Alam 1301184415

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

		Nomor Dokumen	Halaman
--	--	----------------------	----------------

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	<i>DPPL-XX</i> <xx:no grp>		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Disetujui oleh								
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan	6
Tujuan Penulisan Dokumen	7
Lingkup Masalah	7
Definisi dan Istilah	7
Referensi	7
Sistematika Pembahasan	7
Deskripsi Perancangan Global	8
Rancangan Lingkungan Implementasi	8
Deskripsi Arsitektural	8
Deskripsi Komponen	8
Perancangan Rinci	9
Realisasi Use Case	9
Use Case <nama use case 1>	9
Identifikasi Kelas	9
Sequence Diagram	9
Diagram Kelas	11
Perancangan Detil Kelas	11
Kelas <nama kelas>	11
Kelas <nama kelas>	12
Diagram Kelas Keseluruhan	13
Algoritma/Query	13
Diagram Statechart	Error! Bookmark not defined.
Perancangan Antarmuka	14
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	14
Matriks Keruntutan	16
Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar	

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tuliskan dengan ringkas tujuan dokumen DPPL ini dibuat, dan digunakan oleh siapa.

Tujuan penulisan dokumen ini yaitu sebagai dokumentasi dari segala aktifitas yang dilakukan selama pengembangan proyek perangkat lunak yang berbasis website ini dimulai dari tahap user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk membantu mahasiswa telkom university ataupun bagi yang seseorang yang membutuhkan informasi kost daerah telkom university dan sekitarnya. Proyek ini dikatakan berhasil apabila proyek kami dapat membantu dan meringankan pengguna untuk mencari kost sekitaran wilayah telkom university.

1.2 Lingkup Masalah

Tuliskan dengan ringkas nama aplikasi dan deskripsinya. Maksimal 1 paragraf. Sama dengan yang ditulis di SKPL.

Pada zaman yang modern ini, banyak kalangan masyarakat yang berpergian ataupun menetap tetapi tidak mengetahui dimana mereka mencari tempat penginapan ataupun kost. Nah, kami mempunyai inovasi yang mana mempermudah nya, yaitu dengan membuat website informasi kost, guna membantu masyarakat mencari informasi kost khususnya di wilayah sekitaran kampus Telkom University.

1.3 Definisi dan Istilah

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

Dokumentasi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumentasi deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dan dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.4 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

SKPL

1.5 Sistematika Pembahasan

Bagian ini merupakan deskripsi umum dokumen. Tuliskan sistematika pembahasan dokumen DPPL ini.

contoh: misalkan dalam bab1 berbicara tentang apa, bab 2 berbicara tentang apa dll

dalam bab 1 membahas mengenai pendahuluan yang mana berisikan tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang mana menjelaskan masalah yang ada di suatu wilayah, definisi dan istilah maksudnya apasih yang kalian ketahui tentang DPPL, referensi yaitu informasi dari mana saja yang kalian gunakan untuk membuat DPPL ini, dan yang terakhir sistematika pembahasan. Kemudian di bab 2 membahas mengenai deskripsi perancangan global, yang mana terdiri dari

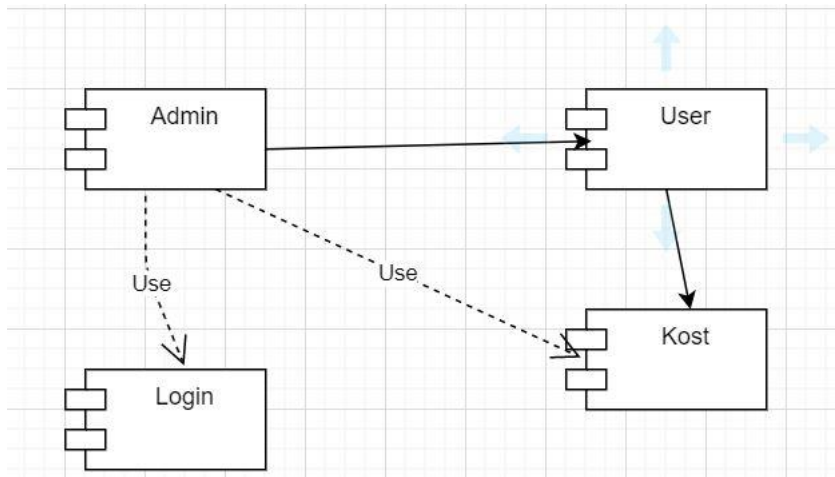
Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 7 dari 16
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Windows, mysql, development tools, filing system, HTML

2.2 Deskripsi Arsitektural



2.3 Deskripsi Komponen

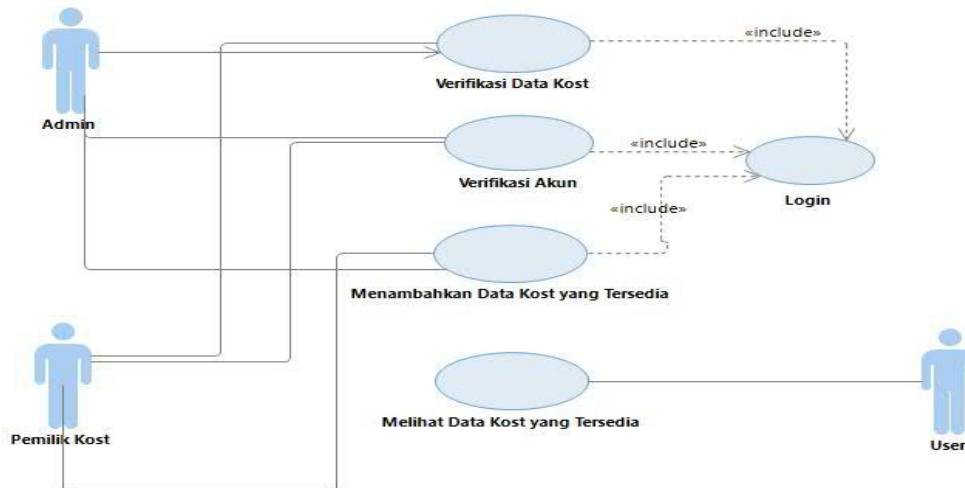
Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	admin	Berisi entitas admin beserta detail informasi
2	user	Berisi entitas user beserta detail informasi
3	Kost	Berisi entitas kost beserta detail informasi
4	login	Dependent terhadap admin

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case <nama use case 1>



3.1.1.1 Identifikasi Kelas

Identifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

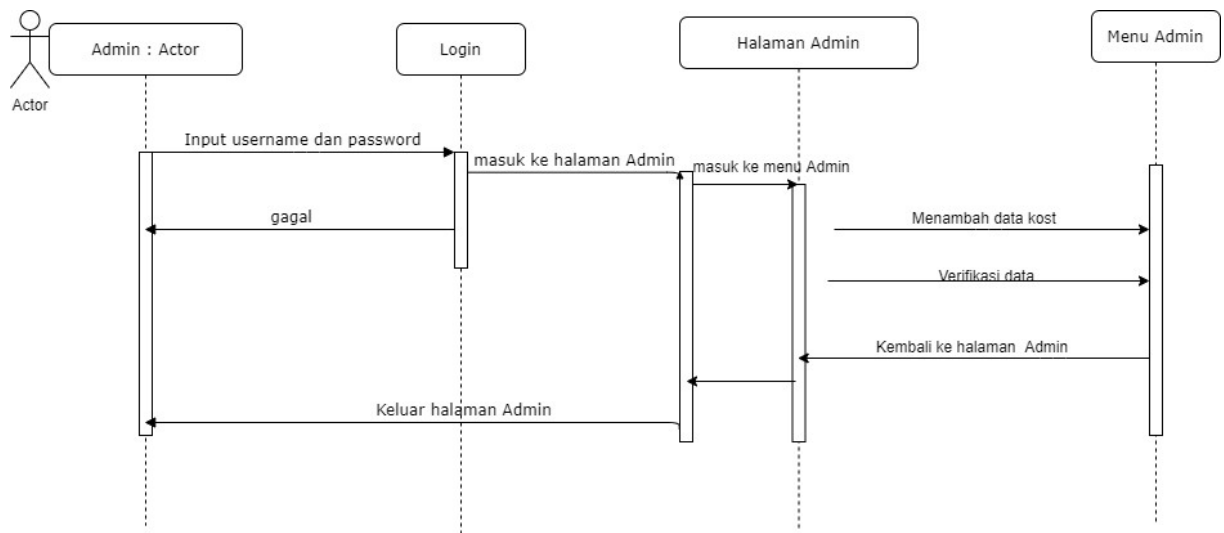
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Admin	Controller
2	Pemilik Kost	Controller
3	User	Controller

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

3.1.1.2 Sequence Diagram

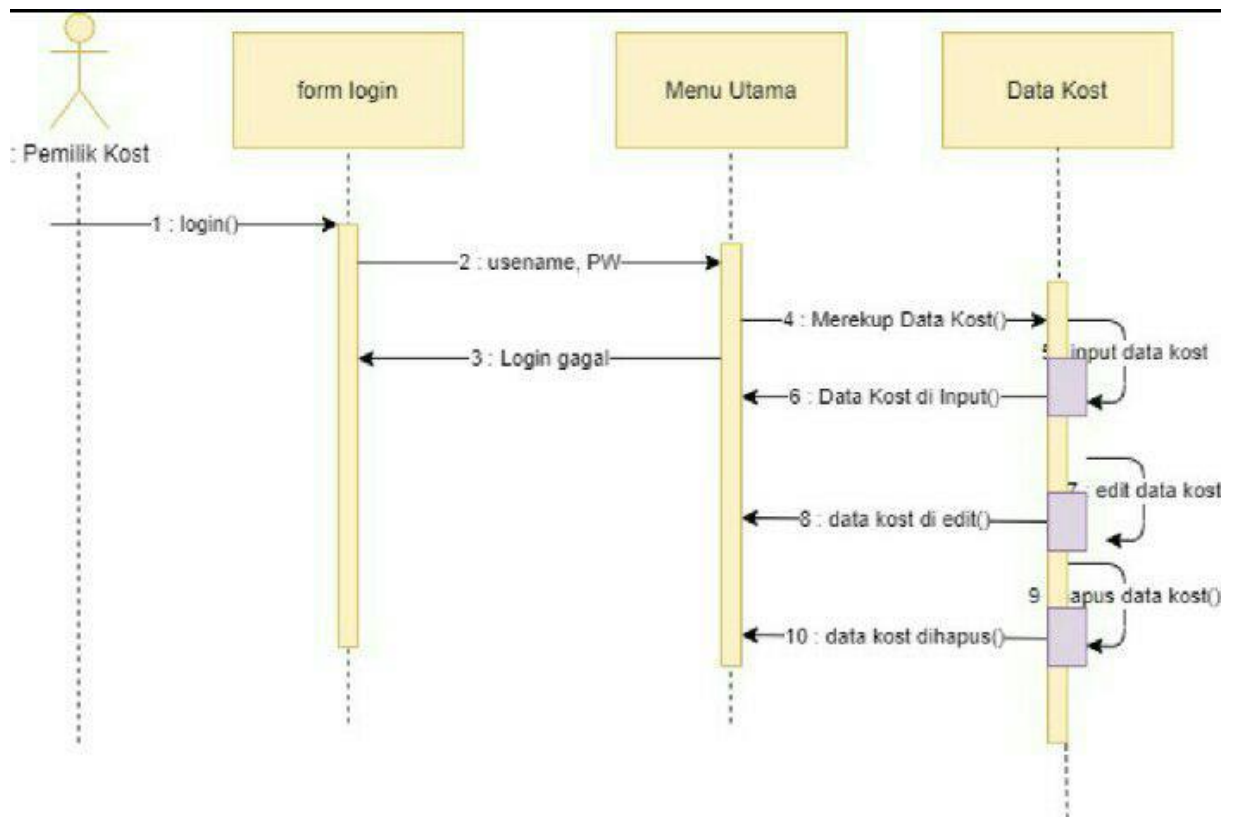
3.1.1.2.1 Kelas Admin

Menu Admin



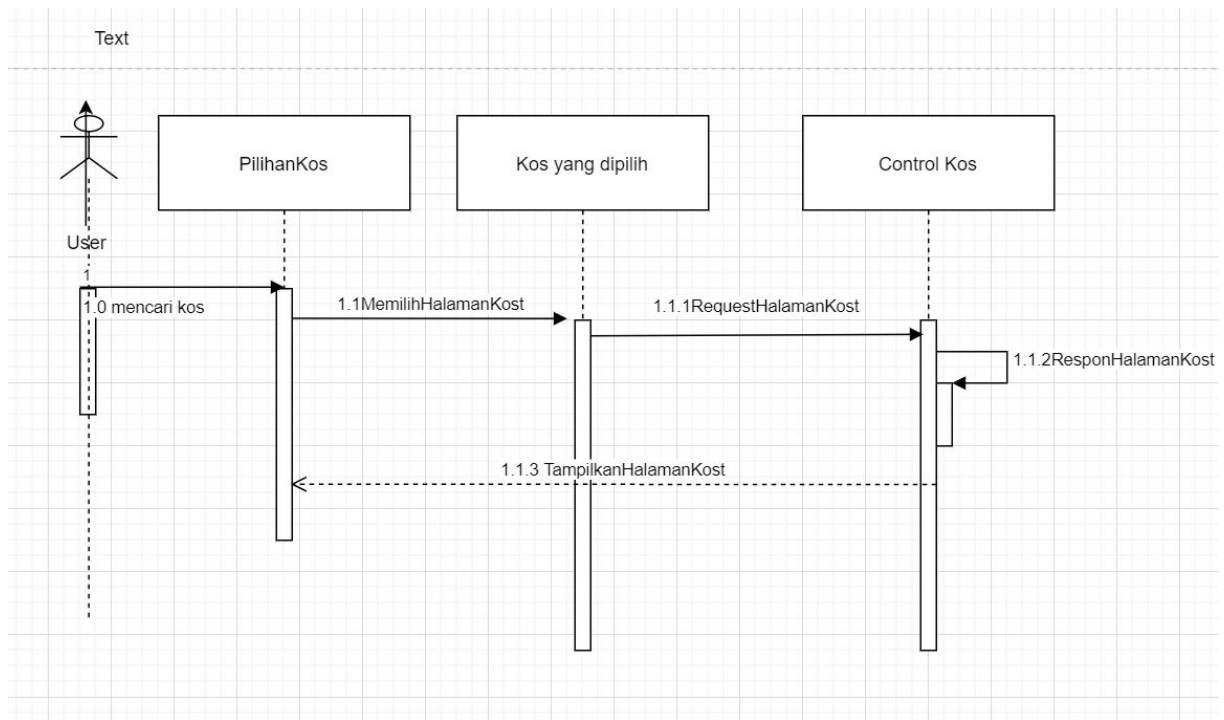
3.1.1.2.2 Kelas Pemilik Kost

Menu Pemilik Kost



3.1.1.2.3 Kelas User

Tampilan Halaman



3.1.1.3 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk use case tersebut. buat class diagram **BUKAN KESELURUHAN**, tapi **PER USE CASE**

3.2 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Admin	
2	Pemilik Kost	
3	User	

Untuk setiap kelas:

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

3.2.1 Kelas Admin

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

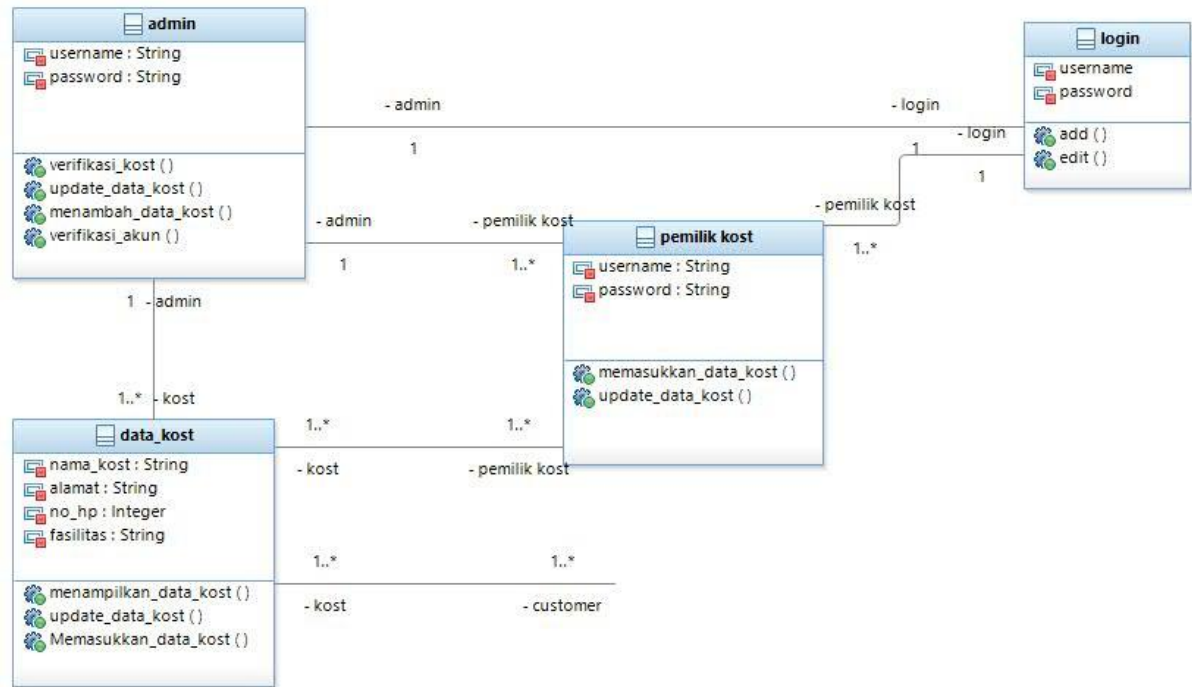
Nama Kelas : Admin

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Verifikasi_Kost()</i>	<i>Public</i>	<i>Method digunakan untuk verifikasi kost</i>
<i>Update_data_kost()</i>	<i>Public</i>	<i>Method digunakan untuk mengganti informasi data kost</i>
<i>Menambah_data_kost()</i>	<i>Public</i>	<i>Method digunakan untuk menambah data kost</i>
<i>Verifikasi_akun()</i>	<i>Public</i>	<i>Method digunakan untuk memverifikasi akun pemilik kost</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

3.2.2 Kelas Pemilik Kost

3.2.3 Kelas User

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



3.4 Algoritma/Query

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

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma : (Algo-xxx)

--

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
-----------------	--------------	-------------------

<i>Q-xxx</i>		<i>Tuliskan fungsi dari querynya</i>

3.5 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

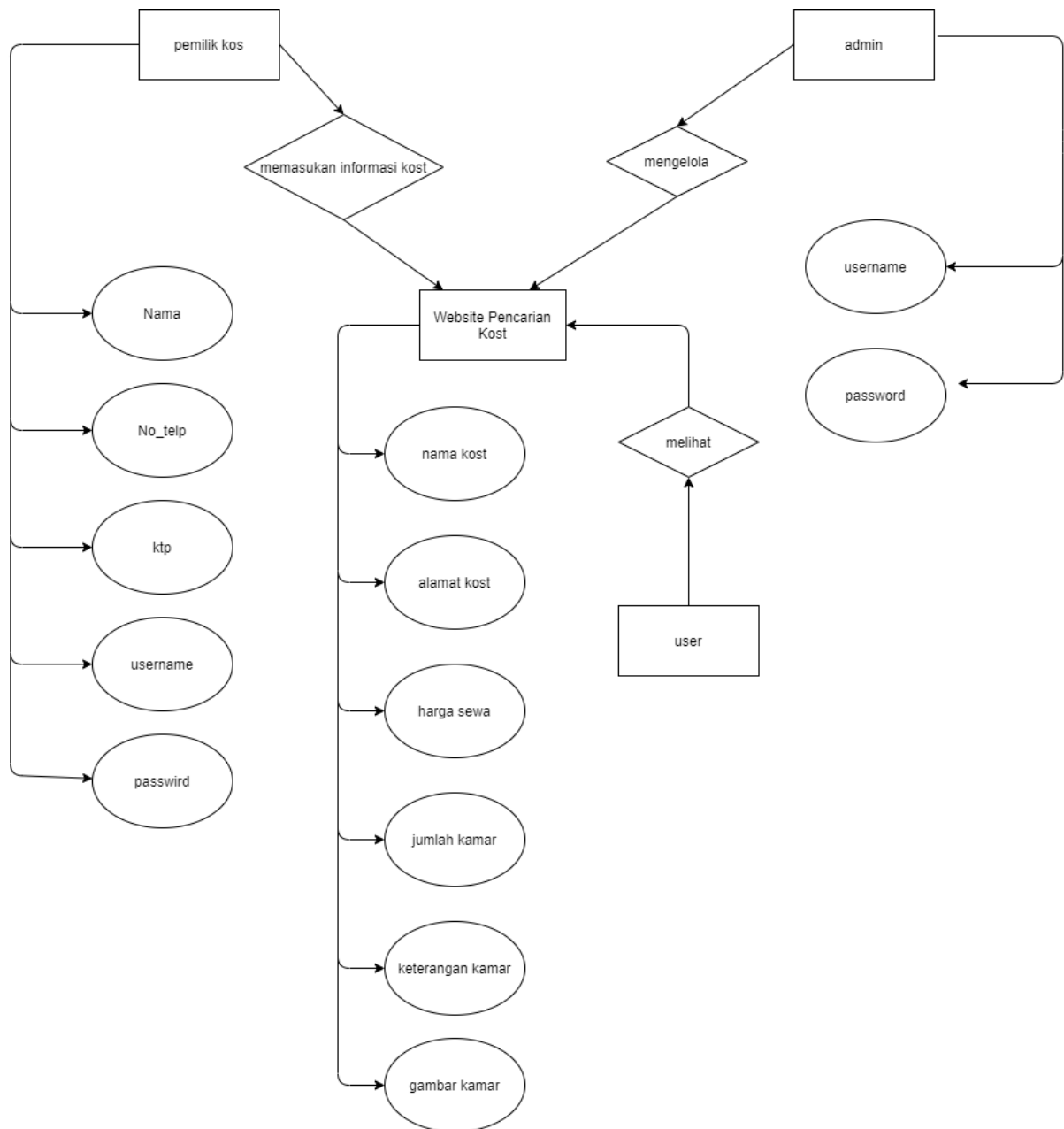
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

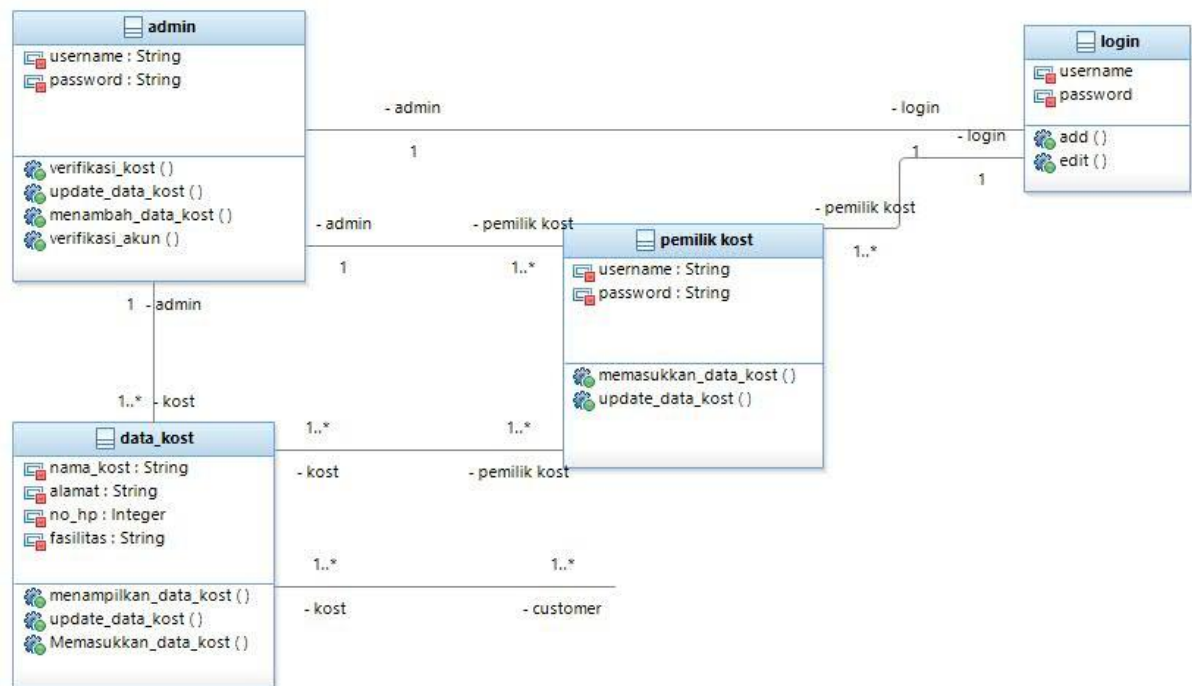
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Diisi dengan string yg tampil pd layar</i>	<i>Diisi dengan penjelasan reaksi sistem, misalnya membuka layar apa, link kemana. Jika menyangkut suatu kode yang cukup rumit, acu algoritma yang telah diuraikan di atas.</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>OK</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>		<i>Isi Teks yang disimpan pada File xxx</i>

Jika objek dikaitkan ke File lain (misalnya file gambar, file teks), berikan nama file terkait dan deskripsi ringkas dalam kolom keterangan

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas ER Diagram



Skema Relasi



4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01		
FR-02		