**DPPL**-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Pemesanan Properti

untuk:

<nama pelanggan>

Dipersiapkan oleh:

M Hanur Yoga (1301164153)

Elsya Putri Sutomo (1301164201)

Seiba Shonia (1301164249)

Hilmi Triandi (1301164286)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| DPPL-xxx | |  |
| Revisi | <nomor revisi> | Tgl: <isi tanggal> |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B | ..... |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

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

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
| 6 |  |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Isi 4](#_Toc473623343)

[Daftar Gambar 5](#_Toc473623344)

[Daftar Tabel 5](#_Toc473623345)

[Daftar Lampiran 5](#_Toc473623346)

[1 Pendahuluan 6](#_Toc473623347)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 6](#_Toc473623348)

[1.2 Lingkup Masalah 6](#_Toc473623349)

[1.3 Definisi dan Istilah 6](#_Toc473623350)

[1.4 Referensi 6](#_Toc473623351)

[1.5 Deskripsi Umum Dokumen 6](#_Toc473623352)

[2 Deskripsi Perancangan 6](#_Toc473623353)

[2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi 6](#_Toc473623354)

[2.2 Dekomposisi Fungsional Modul 6](#_Toc473623355)

[2.3 Perancangan Data 6](#_Toc473623356)

[2.3.1 Deskripsi Data 6](#_Toc473623357)

[2.3.2 Kamus Data 6](#_Toc473623358)

[2.4 Dekomposisi Fisik Modul 6](#_Toc473623359)

[2.5 Deskripsi Rinci Modul 6](#_Toc473623360)

[2.5.1 Deskripsi Layar 7](#_Toc473623361)

[2.5.2 Deskripsi Proses 7](#_Toc473623362)

[2.5.3 Deskripsi Laporan 7](#_Toc473623363)

[3 Perancangan Antaramuka Manusia 8](#_Toc473623364)

[3.1 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna 8](#_Toc473623365)

[3.2 Tampilan layar 8](#_Toc473623366)

4. Matriks Kerunutan ............................................................................................................................................9

# Daftar Gambar

Hanya dicantumkan dan diisi jika ada gambar pada badan dokumen

# Daftar Tabel

Hanya dicantumkan dan diisi jika ada tabel pada badan dokumen

# Daftar Lampiran

Hanya dicantumkan dan diisi jika ada lampiran setelah badan dokumen

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat lunak (DPPL). Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan detail mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Penggunaan dari dokumen ini adalah pengembangan perangkat lunak untuk sistem pemesanan bangunan yang berbasis web.

## Lingkup Masalah

Sistem yang kami buat ini merupakan Sistem Pemesanan Properti yang merupakan sistem berbasis web dimana nantinya memproses pembelian property secara online. Hal yang dapat dapat dilakukan oleh system ini adalah :

1. Perusahaan mengupload foto properti sebagai contoh yang nantinya akan ditawarkan ke Pelanggan
2. Perusahaan memberikan rincian biaya pembangunan
3. Pelanggan dapat melihat katalog property
4. Pelanggan dapat mengajukan desain property
5. Pelanggan dapat melakukan pembelian properti secara online
6. Perusahaan mengirimkan data pesanan bahan baku ke supplier
7. Arsitek merancang desain property
8. Pelanggan dapat melakukan pembayaran secara cash atau kredit
9. Pelanggan dapat menghubungi perusahaan berkaitan dengan masalah teknis pembelian properti dan cara pembayaran.

Sistem ini akan berfungsi selama 24 jam, namun pelanggan hanya bisa menghubungi perusahaan pada saat jam operasional.

## Definisi dan Istilah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Akronim/Definisi** | **Keterangan** |
| 1 | DPPL | Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak  Merupakan deskripsi perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan |
|  |  |  |

## Referensi

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL

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

## Sistematika Pembahasan

* Bab 1 Pendahuluan, membahas Tujuan Penulisan Dokumen, Lingkup Masalah, Definisi dan Istilah yang digunakan, Referensi yang dipakai dan Sistematika Pembahasan.
* Bab 2 Deskripsi Perancangan, membahas Rancangan Lingkungan Implementasi, Dekomposisi Fungsional Modul, Perancangan Data, Dekomposisi Fungsional Modul, Perancangan Data, Dekomposisi Fisik Modul, serta Deskripsi Rinci Modul.
* Bab 3 Perancangan Antarmuka Manusia, membahas Gambaran Umum Antarmuka Pengguna dan Tampilan Layar dari software yang akan dibangun.
* Bab 4 Matriks Kerunutan

# Deskripsi Perancangan

## Rancangan Lingkungan Implementasi ELSYA

Operating Sytem yang di gunakan adalah Windows, karena kelompok kami bebasis Web. DBMS yang di gunakan adalah Oracle dan Mysql. Development tools yang di gunakan adalah netbeans. Dan kelompok kami menggunakan bahasa C++

## Proses Bisnis HILMI

Pertama user akan membuat akun untuk membeli property, user akan mendapatkan informasi tentang detail rumah yang dijual dan informasi bahan baku untuk membuat rumah, apabila deal user akan memilih metode pembayaran apakah cash dan kredit apabila cash maka langsung dituju ke perusahaan dan apabila kredit maka akan dituju ke bank yang telah berkerja sama dengan perusahaan. Apabila sudah melakukan pembayaran maka user akan mendapat bukti sah dari prosea pembelian.

## Dekomposisi Fungsional Modul ELSYA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modul | Kode Proses | Nama Proses | Nama Fungsi |
| Registrasi User | 1.1 | Registrasi user | Regist\_user |
| Login | 2.1 | Log in | Login |
| Logout | 2.2 | Log out | Logout |
| Pemesanan Properti | 3.1 | Input Data Pesan | Input\_data\_pesan |
| Pembelian Properti | 4.1 | Input Data Beli | Input\_data\_beli |
| Simpan Data Pembelian dan Pemsesanan | 5.1 | Simpan Data Pesan | Tampil\_pesan |
| 5.2 | Simpan Data Beli | Tampil\_beli |
| Input Pencarian Properti | 6.1 | Input Pencarian Properti | Cari\_Properti |
| Edit Data Pembelian dan pemesanan | 7.1 | Edit data Pemesanan | Edit\_pesan |
| 7.2 | Edit Data Pembelian | Edit\_beli |
| Laporan | 8.1 | Laporan | Cetak\_data |

## Diagram Entity Relationship HANUR

Gambar dan penjelasannya.

## Gambaran Umum Antarmuka Pengguna HANUR7.1

Gambarkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan menggunakan sistem guna menyelesaikan semua fitur sesuai dengan yang diharapkan dan juga informasi umpan balik (notifikasi, pesan error, dll.) yang akan ditampilkan kepada pengguna.

# Perancangan Detail

## Perancangan Basis Data HANUR

Berisi deskripsi tabel-tabel data jika aplikasi berbasis data.

Nama Tabel, kolom2nya, tipe datanya, panjangnya, primary key atau foreign key, dll

## PSPEC (Process Spesification)

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 1 |
| Nama Proses | Proses Bahan Baku |
| Sumber | Perusahaan |
| Input | Data pesanan bahan baku yang berasal dari perusahaan |
| Output | Data pesanan disimpan ke data store yang akan dibaca oleh Supplier |
| Destination | Perusahaan memesan bahan baku |
| Logika Proses | Buka Form Pemesanan  Masukkan Data Pesanan Bahan Baku  Rekam Data Ke Store t\_supplier  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 1 |
| Nama Proses | Proses Bahan Baku |
| Sumber | Supplier |
| Input | Membaca data store t\_supplier yang berisi data pesanan |
| Output | Pesanan diproses, jika sudah dikirim, informasi bahan baku yang dikirim dimasukkan ke t\_perusahaan |
| Destination | Pesanan diproses oleh supplier |
| Logika Proses | Buka Form Daftar Pesanan  Baca Data Pesanan Bahan Baku  Proses Pesanan Bahan Baku  Rekam Data Bahan Baku Yang Dikirim ke t\_perusahaan  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 2 |
| Nama Proses | Proses Pembayaran |
| Sumber | Perusahaan |
| Input | Data pesanan bahan baku yang berasal dari perusahaan |
| Output | Data pesanan disimpan ke data store yang akan dibaca oleh Supplier |
| Destination | Perusahaan memesan bahan baku, lalu pesanan diproses oleh supplier |
| Logika Proses | Buka Form Pemesanan  Masukkan Data Pesanan Bahan Baku  Rekam Data Ke Store t\_supplier  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 2 |
| Nama Proses | Proses Pembayaran |
| Sumber | Pelanggan |
| Input | Setelah pelanggan memesan property, pelanggan akan melakukan pembayaran (cash) |
| Output | Pembayaran akan disimpan di t\_perusahaan |
| Destination | Pelanggan melakukan pembayaran property secara cash |
| Logika Proses | Buka Form Pemesanan  Buka Form Pembayaran  Pilih Pembayaran Cash  Uang Diterima, Rekam status pembayaran di t\_perusahaan  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 2 |
| Nama Proses | Proses Pembayaran |
| Sumber | Bank |
| Input | Pelanggan mengajukan kredit, lalu kredit diproses oleh bank |
| Output | Bank mengeluarkan bukti kredit ke perusahaan |
| Destination | Pelanggan melakukan pembayaran property secara kredit |
| Logika Proses | Buka Form Pemesanan  Buka Form Pembayaran  Pilih Pembayaran Kredit  -Proses Kredit-  Kredit Di ACC, Rekam status pembayaran di t\_perusahaan  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 3 |
| Nama Proses | Proses Pembangunan |
| Sumber | Perusahaan |
| Input | Tenaga kerja dan Arsitek bekerja pada proyek |
| Output | Perusahaan menggaji Tenaga Kerja dan Arsitek |
| Destination | Perusahaan memberi gaji |
| Logika Proses | Buka Data Proyek  Buka Data Pekerja  Pilih Penggajian  --Proses Bayar Gaji--  Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 3 |
| Nama Proses | Proses Pembangunan |
| Sumber | Arsitek |
| Input | Arsitek menerima order rancangan proyek |
| Output | Arsitek merancang bangunan |
| Destination | Arstiek merancang bangunan dari order proyek |
| Logika Proses | Buka Menu Proyek  Pilih Kerjakan Rancangan  -Proses Perancangan-  Jika Sudah Selesai, Upload Berkas Rancangan |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 2.1 |
| Nama Proses | Pembayaran Cash |
| Sumber | Pelanggan |
| Input | Pembelian properti yang berasal dari pelanggan |
| Output | Info data pelanggan yang disimpan ke dalam data storage perusahaan dan pembayaran cash yang masuk ke perusahaan |
| Destination | Melakukan pembelian properti yang di inginkan pelanggan secara cash |
| Logika Proses | * Buka penyimpanan pembelian property * Baca ID pelanggan * Rekam data pelanggan ke data storage perusahaan * Tampilkan data pembelian property * Pembayaran masuk ke perusahaan * Tutup penyimpanan data |

|  |  |
| --- | --- |
| No Proses | 2.2 |
| Nama Proses | Pembayaran Kredit |
| Sumber | Pelanggan |
| Input | Pembelian properti yang berasal dari pelanggan dan bukti pembayaran yang berasal dari bank |
| Output | Info data pelanggan yang disimpan ke dalam data storage perusahaan dan pembayaran kredit yang masuk ke bank |
| Destination | Melakukan pembelian properti yang di inginkan pelanggan secara kredit |
| Logika Proses | * Buka penyimpanan pembelian property * Baca ID pelanggan * Rekam data pelanggan ke data storage perusahaan * Tampilkan data pembelian property * Pembayaran masuk ke bank * Tutup penyimpanan data |

## Perancangan User Interface

### Desain User Interface Layar Monitor HILMI

Tampilkan screenshot, mockup atau wireframe yang menggambarkan antarmuka sistem dari sudut pandang pengguna. Gambar yang dimaksud dapat berupa gambar yang digambar tangan (hand-drawn) atau hasil dari alat bantu menggambar terotomasi (wireframe, dsj.).

Jelaskan satu demi satu.

### Desain Printed Report CIBA

Untuk modul yang menghasilkan laporan, berisi lay out laporan. Satu subbab untuk setiap laporan

Awali dengan Daftar Laporan yang akan dibuat detilnya

Jelaskan satu demi satu.

# Matriks Kerunutan CIBA

Mapping sub bab DPPL dengan sub bab SKPL

|  |  |
| --- | --- |
| **Sub bab DPPL** | **Sub bab SKPL** |
|  | Membuat pembelian properti |
|  | Memproses pembelian properti |
|  | Membuat pesanan bahan baku |
|  | Memproses pesanan bahan baku |
|  | Memproses pembayaran cash |
|  | Memproses pembayaran kredit |
|  | Membuat bukti pembayaran kredit |
|  | Membuat rancangan properti |
|  | Memproses rancangan properti |
|  | Memproses pembayaran gaji |