

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<Laundry.in>

untuk:

<Nama User>


Dipersiapkan oleh:

Anasya Wulandari (1301174028)
Daniel Pitters Smith (1301174015)
Ivan Naufal (1301174318)
Muhammad Affan Hasby (1301174618)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

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

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

Contents

1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Definisi dan Istilah	5
1.4 Referensi	5
1.5 Sistematika Pembahasan	5
2 Deskripsi Perancangan Global	7
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	Error! Bookmark not defined.
2.2 Deskripsi Arsitektural	7
2.3 Deskripsi Komponen	7
3 Perancangan Rinci	8
3.1 Realisasi Use Case	8
3.1.1 Use Case <nama use case 1>	8
3.2 Perancangan Detil Kelas	20
3.2.1 Kelas Pengguna	21
3.2.2 Kelas Admin	22
3.2.3 Kelas Pelanggan	22
3.2.4 Kelas Kurir	22
3.2.5 Kelas Paket Laundry	22
3.2.6 Kelas Transaksi	23
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan	23
3.4 Algoritma/Query	25
3.5 Perancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	Error! Bookmark not defined.
4 Matriks Keruntutan	36

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dengan dibuatnya dokumen ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan menjabarkan tentang sistem informasi pada laundry yang dibuat, dan memahami tentang gambaran umum serta alur pembuatan dari sistem ini, serta untuk memenuhi tugas mata kuliah Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Dewasa ini, segala aktivitas disekitar kita telah mengimplementasikan banyak sistem berbasis online. Kegiatan-kegiatan tersebut bervariasi mulai dari pendidikan, transportasi, hingga banyak layanan jasa lainnya. DPPL ini akan membahas serta menganalisis tentang aplikasi Laundry. Aplikasi sistem laundry ini menawarkan beragam layanan, menggunakan jasa antar jemput, ada juga dengan perhitungan per kilogram, dsb. Pada Laundry konvensional lainnya, sistem yang digunakan masih dengan hanya perhitungan manual, dan pengelolaan data pelanggan secara manual, hal ini membuat kurangnya efisiensi waktu dan tentunya tingkat pelayanannya akan lebih rendah. Maka dengan adanya sistem aplikasi laundry ini diharapkan agar jasa laundry dapat lebih praktis dan efektif dalam menyimpan dan mengelola data laundry nya. Sehingga kegiatan operasional usaha ini dapat berjalan dengan lebih baik daripada sebelumnya.

1.3 Definisi dan Istilah

Definisi dari istilah yang akan digunakan pada dokumen ini yaitu :

Kata kunci	Definisi atau akronim
<i>Use Case</i>	“Diagram untuk menunjukkan peran dari berbagai pengguna dan bagaimana peran-peran menggunakan sistem.” –Satzinger, Jackson dan Burd (2009, p242) “Representasi visual yang mewakili interaksi antara pengguna dan sistem informasi dalam UML.” -Shelly dan Rosenblatt (2012, p151)
ERD	Entity Relationship diagram merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analyst dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. (Brady and Loonam . 2010)
<i>SKPL</i>	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
<i>Class Diagram</i>	“Diagram kelas atau Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem. Hal ini disebabkan karena class adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan property, operasi dan relasi yang sama.” Satzinger (2011 : 28)

1.4 Referensi

1. *Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak(DPPL)*
2. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak(SKPL)*

1.5 Sistematika Pembahasan

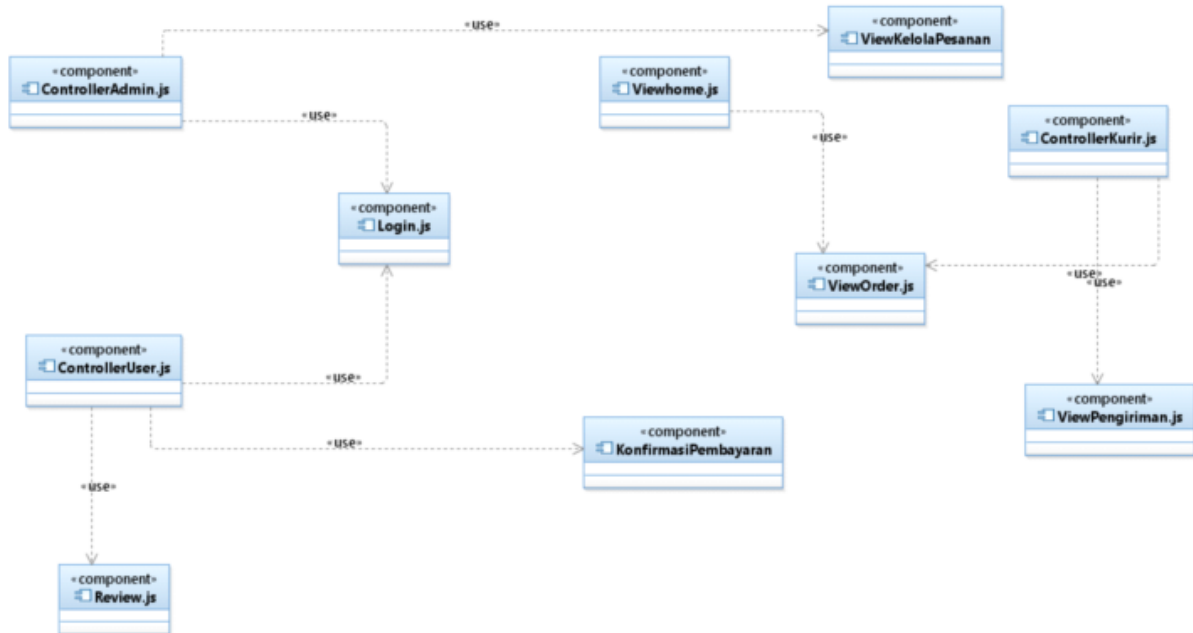
Dokumen DPPL untuk Perangkat Lunak layanan jasa Laundry ini berisi deskripsi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pembagian dokumen dikelompokkan dalam empat bagian utama, yaitu :

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani pada perangkat lunak yang akan dibangun, dan deskripsi umum dokumen.

2. Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan perangkat lunak yang akan diimplementasikan di lingkungan pengguna. Bagian ini terdiri dari perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan dan asumsi dan ketergantungan.
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, berisi hasil analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak secara terperinci.
4. Bab 4 Matrik keruntutan.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Deskripsi Arsitektural



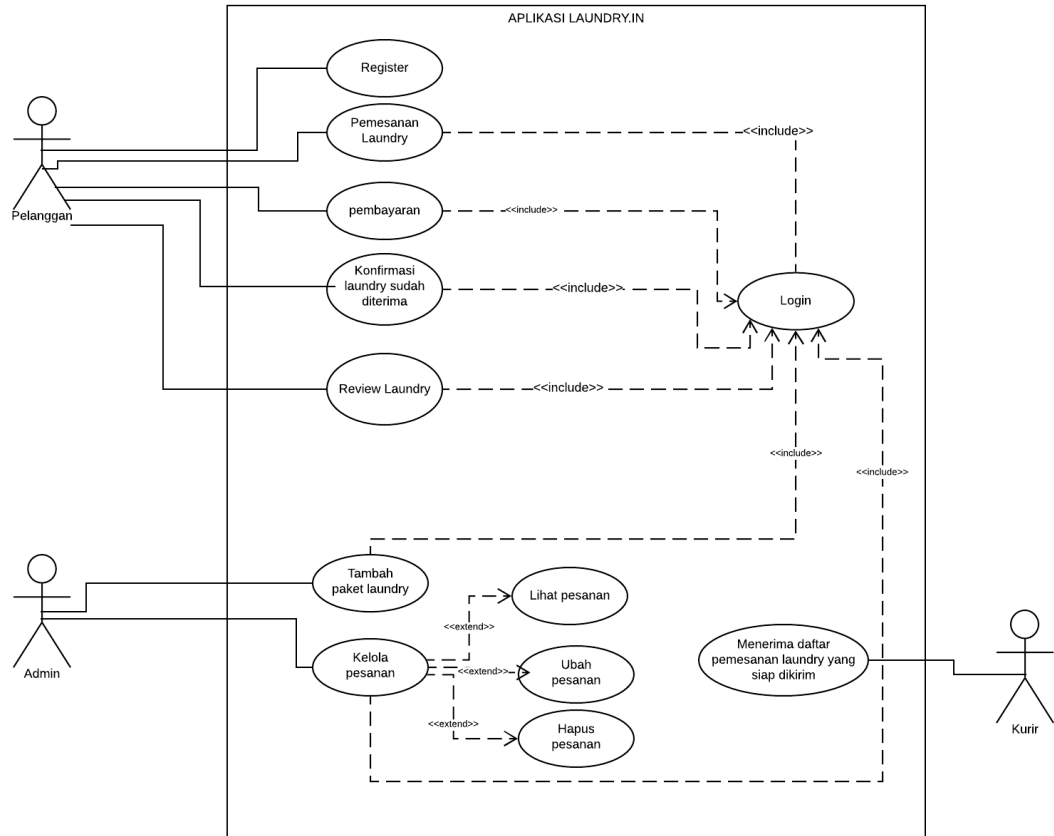
2.2 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Register	Untuk menambahkan akun pengguna kedalam aplikasi
2	Login	Untuk mengakses kedalam halaman utama
3	Pemesanan Laundry	Untuk memesan paket laundry
4	Pembayaran	Digunakan untuk melakukan proses pembayaran paket laundry yg telah dipilih
5	konfirmasi laundry sudah diterima	digunakan oleh pelanggan untuk melakukan konfirmasi bahwa laundry telah diterima
6	Tambah Paket Laundry	digunakan oleh admin untuk menambahkan paket laundry
7	Kelola Pesanan	digunakan oleh admin untuk mengelola pesanan laundry
8	Review Laundry	digunakan oleh pelanggan mereview Laundry

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case



Nama Use Case	Register	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk mendaftar sebagai member di laundry.in	
Pre-Kondisi	User menuliskan data diri untuk mendaftar	
Post-Kondisi	User telah menginputkan data diri	
Skenario Utama		
	Pelanggan	Sistem
	1. Membuka menu register	
		2. Menampilkan form untuk isian data diri
	3. Input data diri dengan form yang telah disediakan	
	4. Klik tombol register	

		5. Menampilkan pemberitahuan bahwa proses registrasi berhasil
		6. Sistem menyimpan data diri

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk masuk kedalam aplikasi laundry.in	
Pre-Kondisi	User telah mendaftar sebagai member	
Post-Kondisi	User bisa masuk kedalam aplikasi dan mengakses menu yang disediakan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan form isian untuk login
	2. Input data login seperti username dan password	
	3. Klik tombol login	
		4. Validasi akun apakah data isian sudah benar dan akun telah terdaftar
		5. Menampilkan pemberitahuan validasi akun berhasil
	6. User masuk kedalam aplikasi	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan form isian untuk login
	2. Input data login seperti username dan password	
	3. Klik tombol login	
		4. Validasi akun apakah data isian sudah benar dan akun telah terdaftar
		5. Menampilkan pemberitahuan validasi akun gagal

	6. User masuk kedalam aplikasi	
--	-----------------------------------	--

Nama Use Case	Pemesanan Laundry	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan laundry	
Pre-Kondisi	Pelanggan telah Login dan masuk ketampilan awal	
Post-Kondisi	Pelanggan berhasil melakukan pemesanan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik paket yang dipilih	
		2. Menampilka detail paket Laundry
	3. Klik order	
		4. Memproses pemesanan
		5. Menampilkan pesanan berhasil

Nama Use Case	Pembayaran	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pembayaran laundry	
Pre-Kondisi	Pelanggan telah mengetahui jumlah tagihan	
Post-Kondisi	Pelanggan telah melakukan pembayaran	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelanggan masuk ke menu tagihan	
		2. Menampilkan menu tagihan
	3. Klik pembayaran	
	4. Pilih metode pembayaran	
		5. Melakukan validasi pembayaran
		6. Menampilkan pembayaran berhasil

Nama Use Case	Konfirmasi laundry sudah diterima	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan konfirmasi bahwa laundry telah diterima	
Pre-Kondisi	Kurir telah mengirim laundry ke pelanggan	
Post-Kondisi	Pelanggan menerima hasil laundry	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelanggan menerima hasil laundry	
	2. Pelanggan klik tombol konfirmasi penerimaan laundry	
		3. Mengirim notifikasi bahwa laundry telah diterima oleh pelanggan

Nama Use Case	Tambah Paket Laundry	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan paket laundry	
Pre-Kondisi	Admin telah login ke sistem	
Post-Kondisi	Admin bisa menambahkan paket laundry	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Admin masuk ke menu tambah paket laundry	
		2. Menampilkan menu tambah paket laundry
	3. Input data paket laundry	
	4. Klik tombol paket simpan	
		5. Merekam data paket laundry yang telah diinputkan

Nama Use Case	Kelola Pesanan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengelola pesanan laundry	
Pre-Kondisi	Admin telah login ke sistem	

Post-Kondisi	Admin bisa melihat,mengubah dan menghapus data pesanan laundry	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Admin masuk ke menu kelola pesanan laundry	
		2. Menampilkan menu pesanan laundry
	3. Melihat data pesanan laundry	
	4. Pilih data pesanan yang akan diproses dengan memilih call to action yang diinginkannya	
		5. Merespon action yang dilakukan oleh admin

Nama Use Case	Review Laundry	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan mereview Laundry	
Pre-Kondisi	Pelanggan telah login	
Post-Kondisi	Pelanggan sudah melakukan review	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelanggan Masuk ke History pemesanan	
		2. Menampilkan history pemesanan
	3. Memasukkan review	
	4. Pilih send	
		5. Review masuk ke Aplikasi

3.2 Identifikasi Kelas

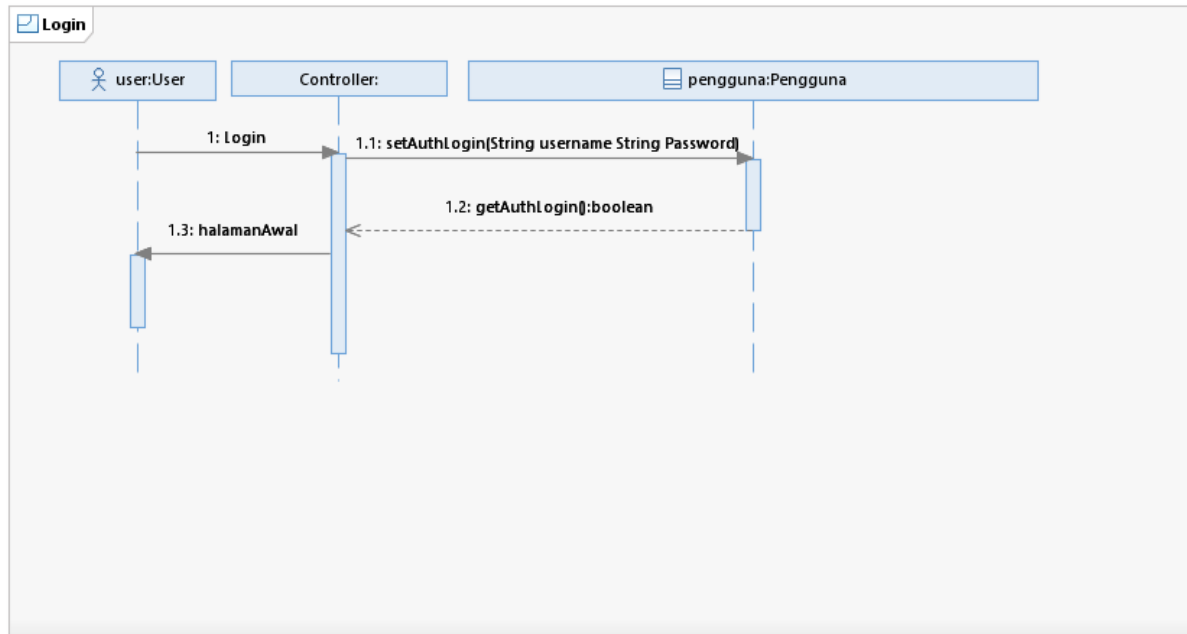
Identifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut.Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pengguna	Entity
2.	Admin	Entity

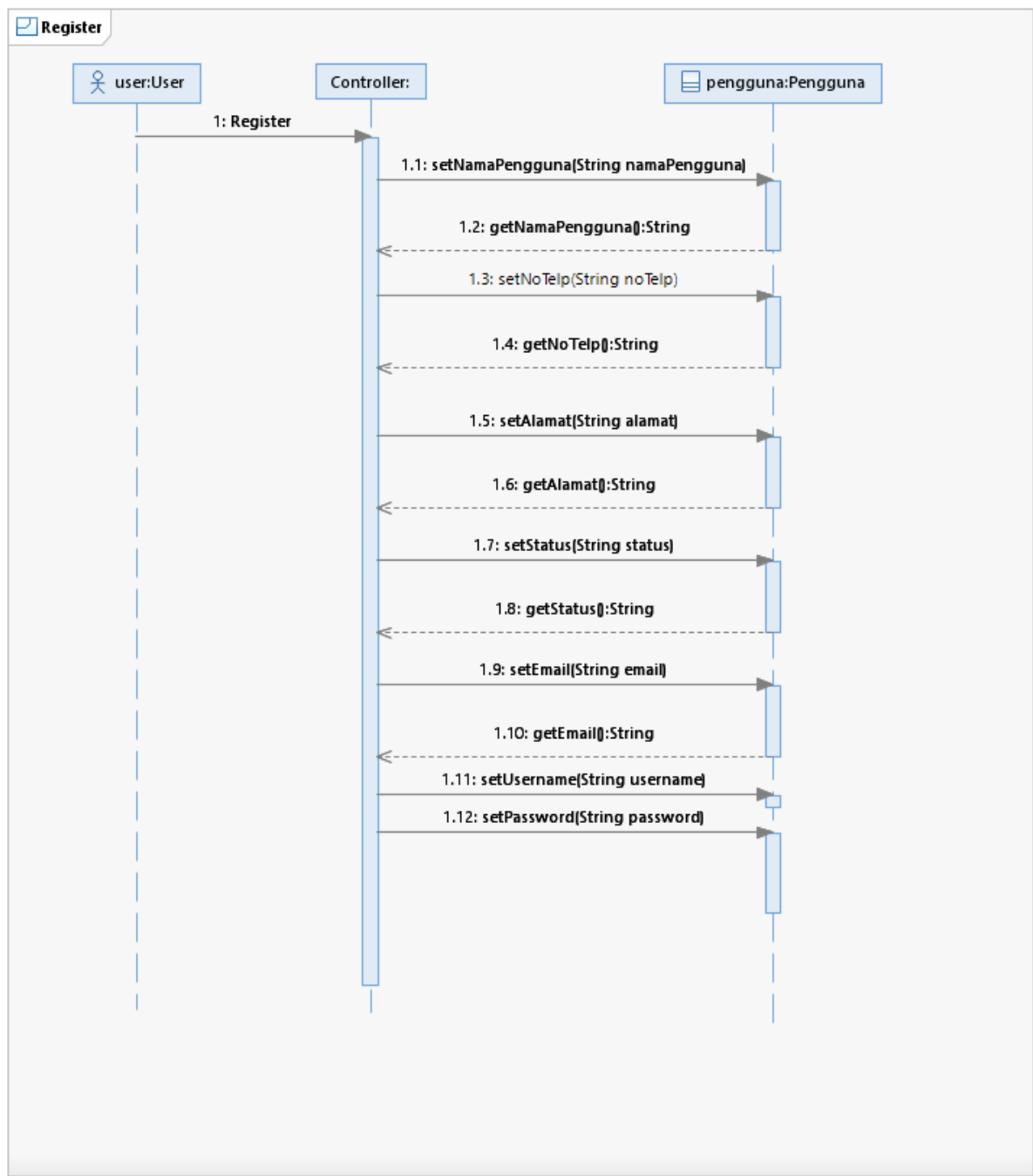
3.	Pelanggan	Entity
4.	Kurir	Entity
5.	Paket Laundry	Entity
6.	Transaksi	Entity

3.3 Sequence Diagram

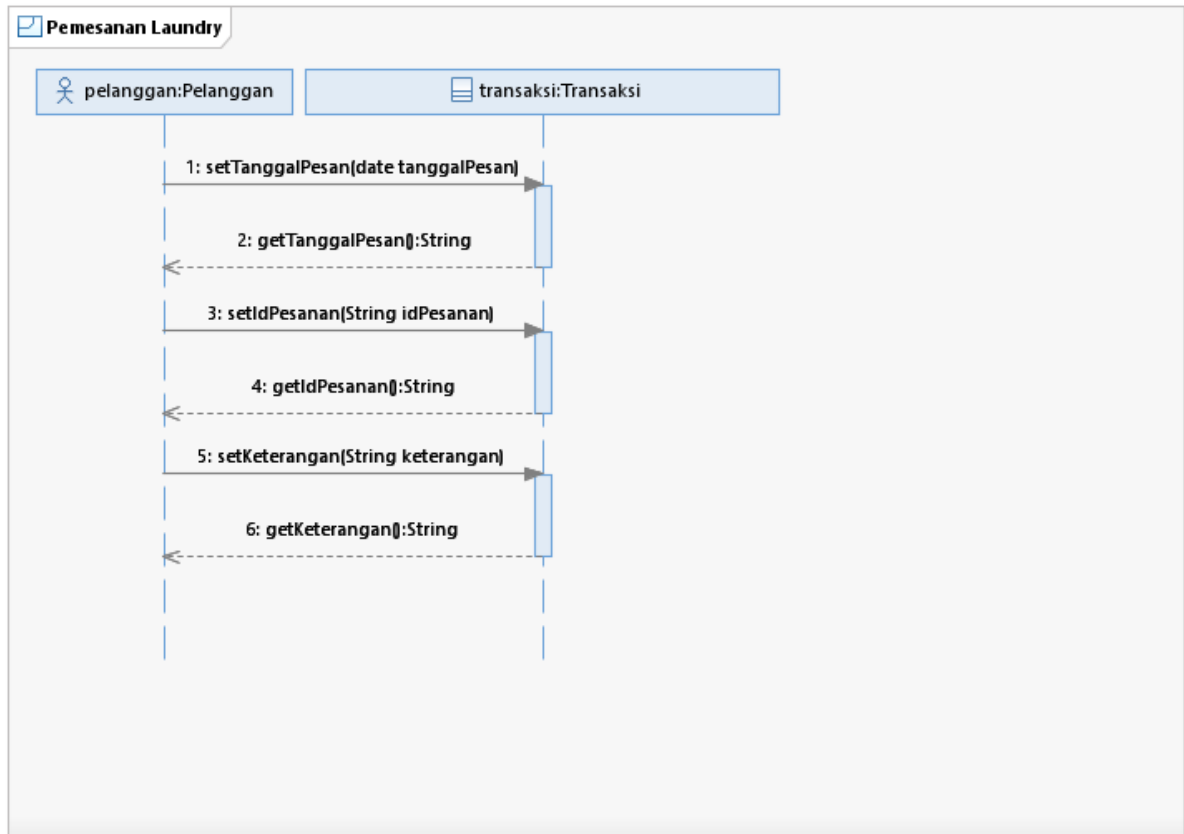
Login



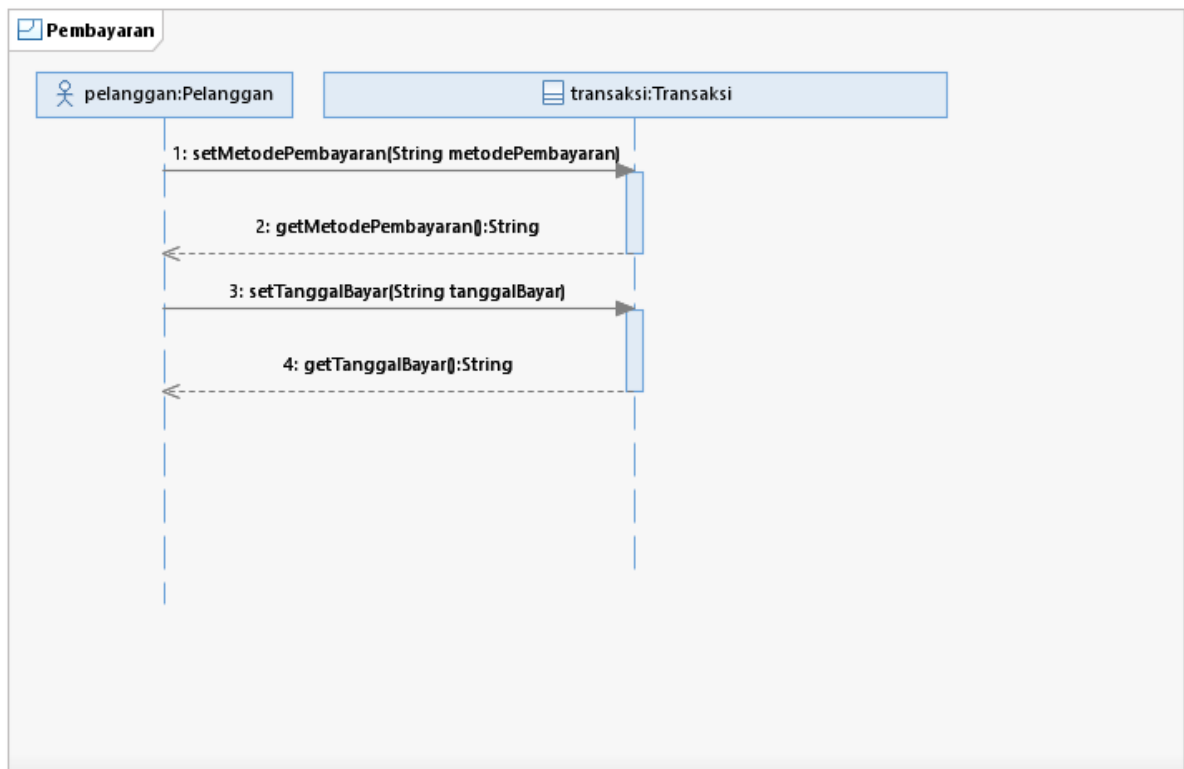
Register



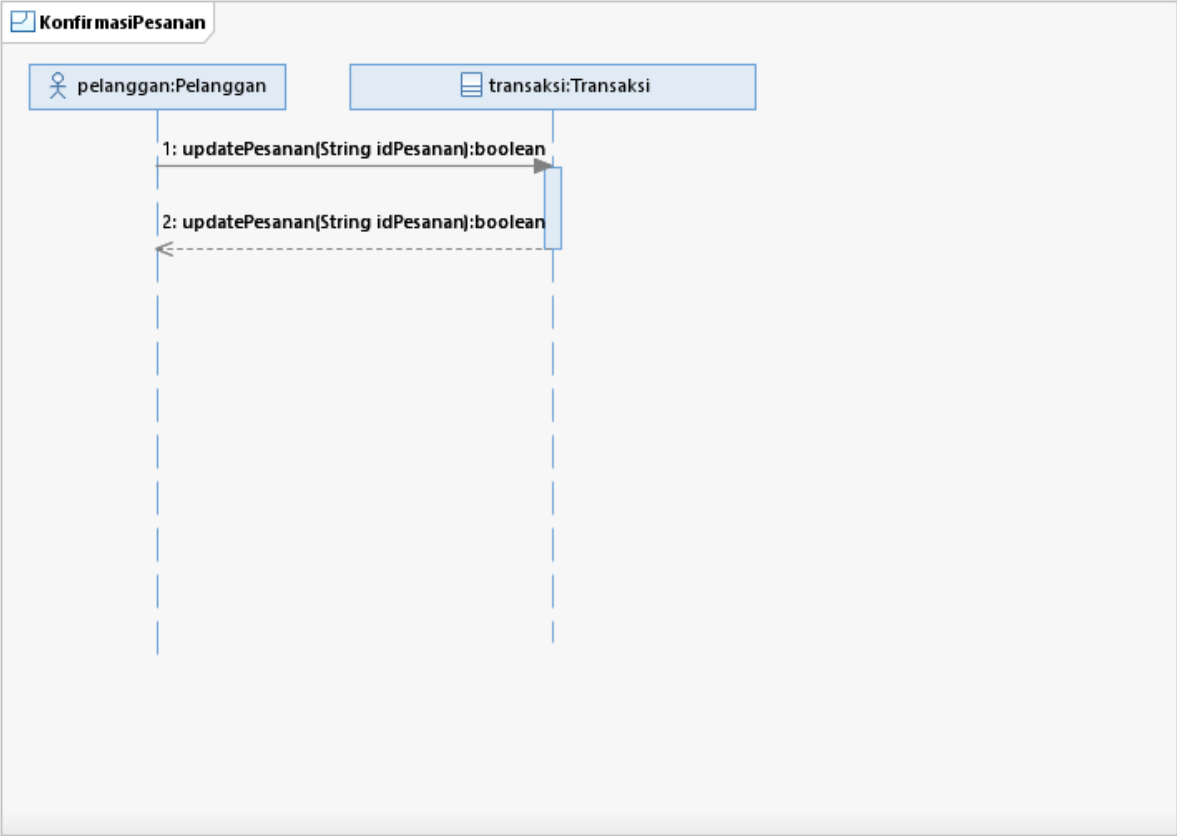
Pemesanan Laundry



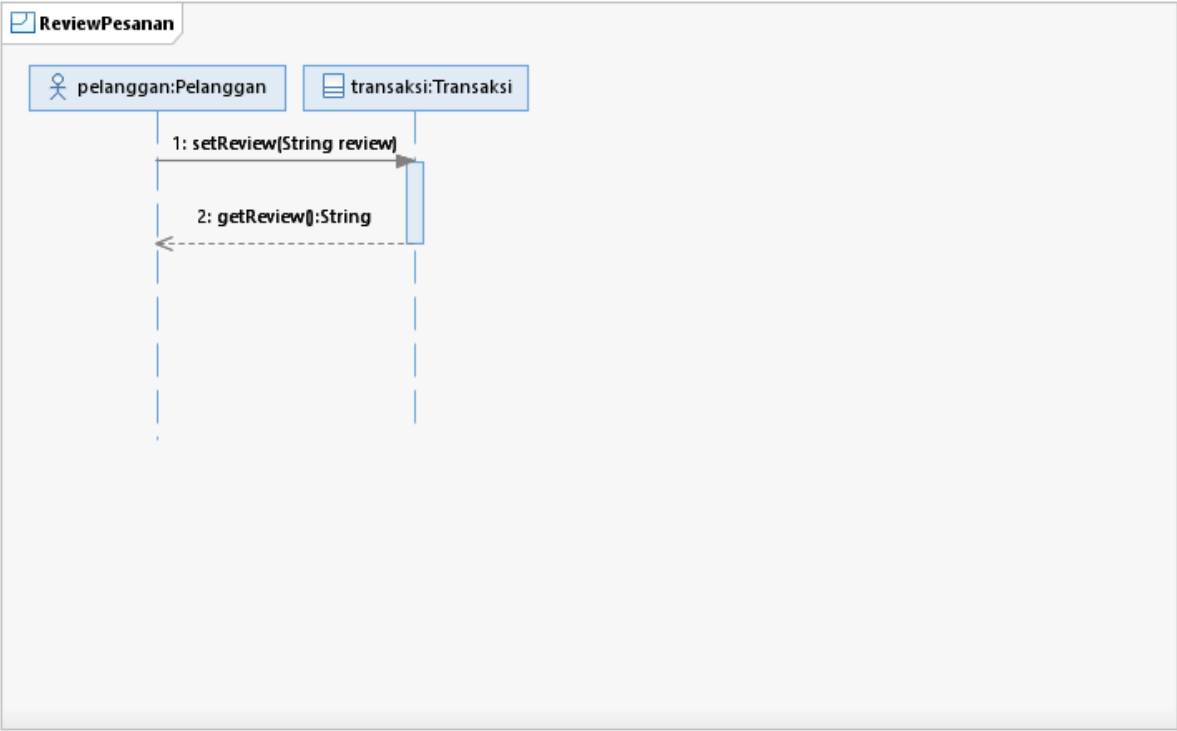
Pembayaran



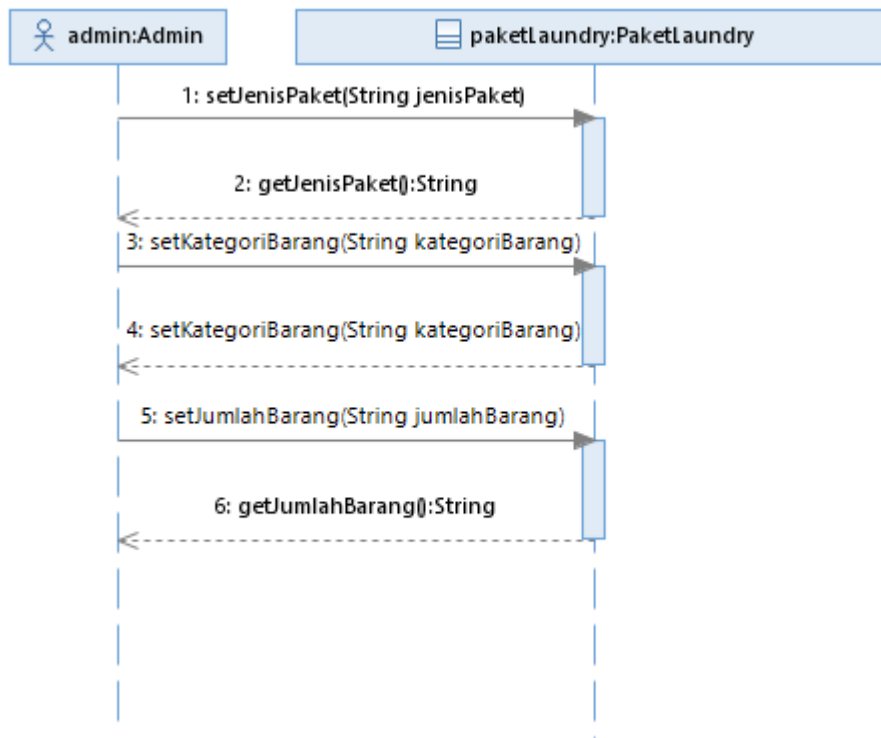
Konfirmasi Barang DiTerima



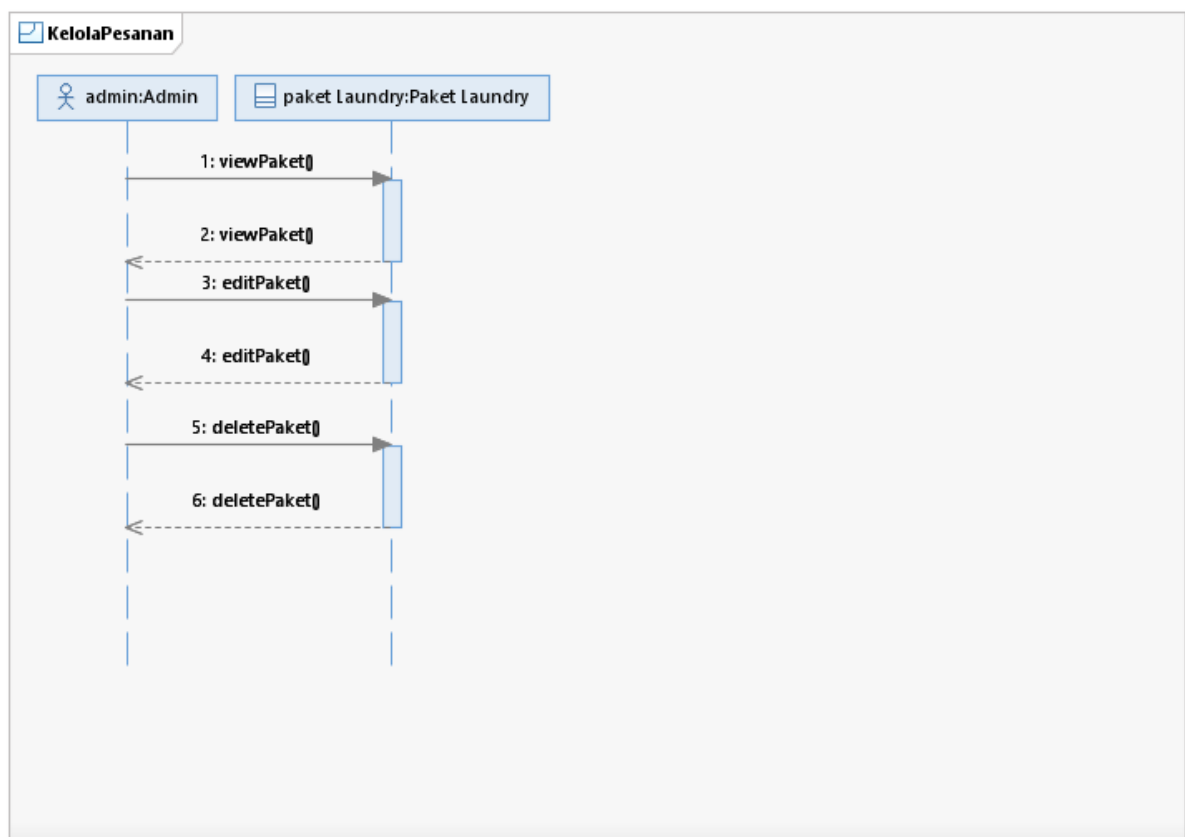
Review Laundry



Tambah Paket Laundry



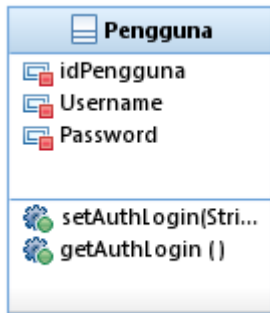
Kelola Pesanan



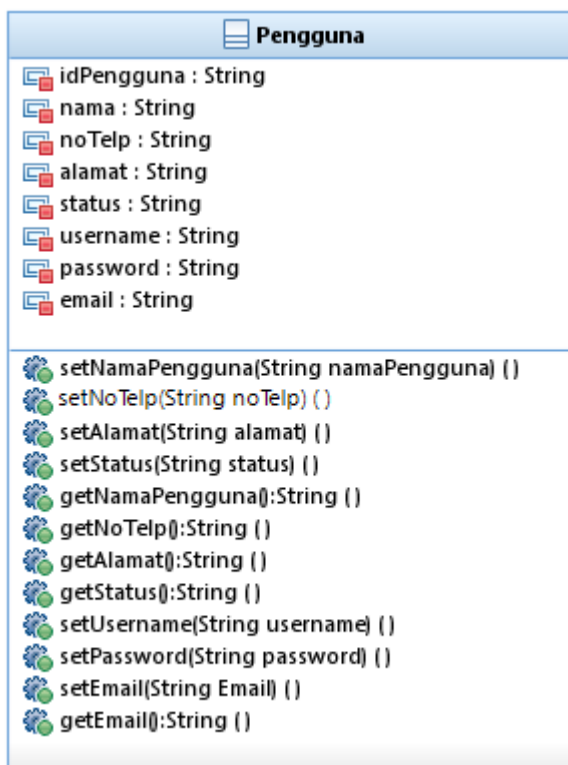
3.3.1.1 Diagram Kelas

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

Login



Register



Pemesanan Laundry

Transaksi

idTransaksi : String

tanggalPesanan : date

keterangan : String

totalBerat : double

jumlahTagihan:Double

setIdPesanan(String idPesanan) ()

setTanggalPesan(String tanggalPesan) ()

setKeterangan(String keterangan) ()

setTotalBerat(String totalBerat) ()

setJumlahTagihan(Sting jumlahTagihan) ()

getIdPesanan():String ()

getTanggalPesan():String ()

getKeterangan():String ()

getTotalBerat(): String ()

getJumlahTagihan():Double ()

Pembayaran

Transaksi

MetodePembayaran : String

TanggalBayar : Date

setMetodePembayaran(String metodePembayar...

setTanggalBayar(date TanggalBayar) ()

getMetodePembayaran(): String ()

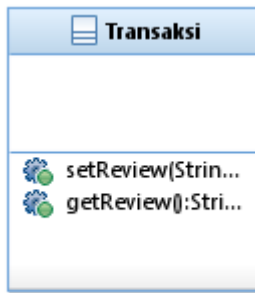
getTanggalBayar():date ()

Konfirmasi barang Sudah Diterima

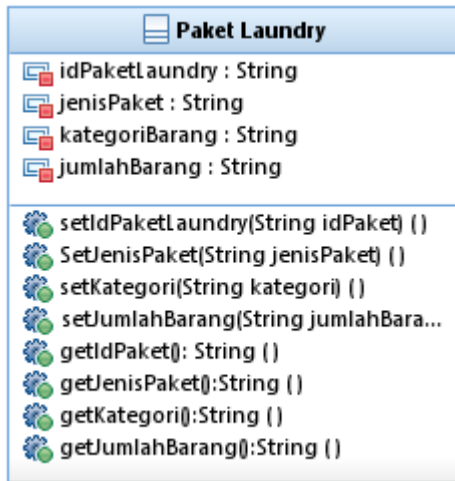
Transaksi

updatePesanan (String idPesa...

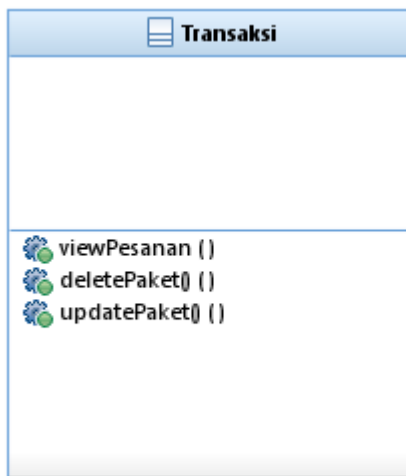
Review



Tambah Paket Laundry



Kelola Pesanan



3.4 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pengguna	Admin, Pelanggan, Kurir
2.	Admin	Pengguna
3.	Pelanggan	Pengguna
4.	Kurir	Pengguna
5.	Paket Laundry	Transaksi
6	Transaksi	Paket Laundry

3.4.1 Kelas Pengguna

Nama Kelas : Pengguna

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setNamaPengguna(String namaPengguna)	Public	Untuk mengeset nama pengguna
setNoTelp(String noTelp)	Public	Untuk mengeset nomor telpon
setAlamat(String alamat)	Public	Untuk mengeset Alamat
setStatus(String status)	Public	Untuk mengeset Status
setUsername(String username)	Public	Untuk mengeset username
setPassword(String password)	Public	Untuk mengeset Password
setEmail(String email)	Public	Untuk mengeset Email
setAuthLogin(String username, String Password)	Public	Untuk mengeset autentifikasi username dan password
getNamaPengguna(): String	Public	Untuk memanggil nama pengguna
getNoTelp():String	Public	Untuk memanggil NoTelp
getAlamat():String	Public	Untuk memanggil Alamat
getStatus():String	Public	Untuk memanggil Status
getEmail():String	Public	Untuk memanggil Email
getAuthLogin():String	Public	Untuk memanggil hasil autentifikasi
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idPengguna	Private	String
namaPelanggan	Private	String
noTelp	Private	String
Alamat	Private	String
Status	Private	String
Username	Private	String
Password	Private	String
Email	Private	String

3.4.2 Kelas Admin

Nama Kelas : Admin

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setIdAdmin(String idAdmin)	Public	Untuk mengeset pengguna Admin
getIdAdmin():String	Public	Untuk memanggil pengguna Admin
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idAdmin	Private	String

3.4.3 Kelas Pelanggan

Nama Kelas : Pelanggan

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setIdPelanggan(String idPelanggan)	Public	Untuk mengeset pengguna Pelanggan
getIdPelanggan():String	Public	Untuk memanggil pengguna Pelanggan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idPelanggan	Private	String

3.4.4 Kelas Kurir

Nama Kelas : Kurir

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setIdKurir(String idPelanggan)	Public	Untuk mengeset pengguna kurir
getIdKurir():String	Public	Untuk memanggil pengguna kurir
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idKurir	Private	String

3.4.5 Kelas Paket Laundry

Nama Kelas : Paket Laundry

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setIdPaket(String idPaket)	Public	Untuk mengeset idPaket
setJenisPaket(String jenisPaket)	Public	Untuk mengeset jenisPaket
setKategoriBarang(String kategoriBarang)	Public	Untuk mengeset kategoriBarang
setJumlahBarang(String jumlahBarang)	Public	Untuk mengeset jumlahBarang
getIdPaket(): String	Public	Untuk memanggil idPaket
getJenisPaket():String	Public	Untuk memanggil jenisPaket
getKategoriBarang():String	Public	Untuk memanggil KategoriBarang
getJumlahBarang():String	Public	Untuk memanggil jumlahBarang
deletePaket(String idPaket)	Public	Untuk menghapus paket
updatePaket(String idPaket)	Public	Untuk mengupdate paket
Nama Atribut	Visibility	Tipe

	(private, public)	
idPaketLaundry	Private	String
jenisPaket	Private	String
kategoriBarang	Private	String
jumlahBarang	Private	String

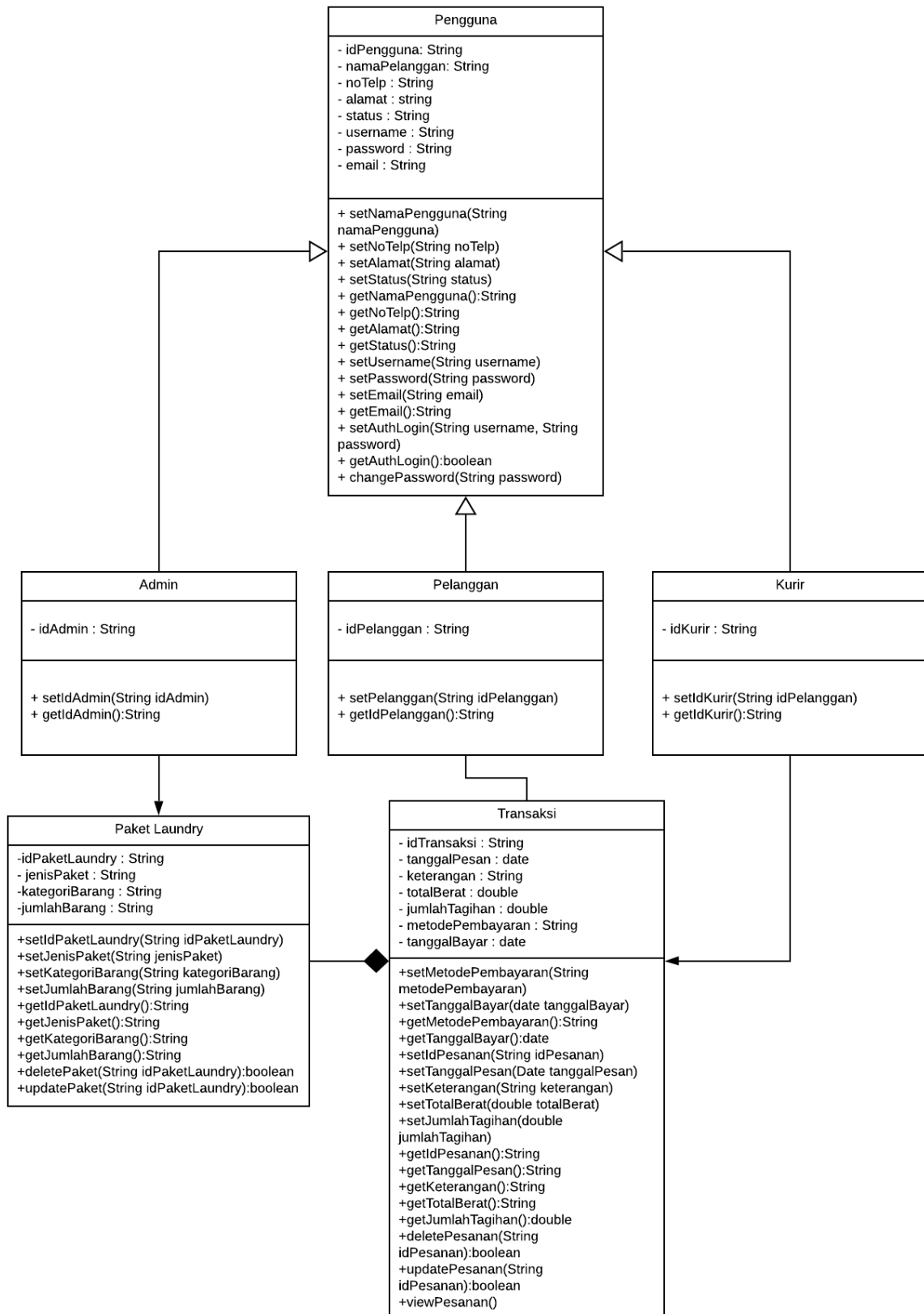
3.4.6 Kelas Transaksi

Nama Kelas : Transaksi

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
setMetodePembayaran(String metodePembayaran)	Public	Untuk mengeset metodePembayaran
setTanggalBayar(date tanggalBayar)	Public	Untuk mengeset tanggalBayar
setIdPesanan(String idPesanan)	Public	Untuk mengeset idPesanan
setTanggalPesan(date tanggalPesan)	Public	Untuk mengeset TanggalPesan
setKeterangan(String keterangan)	Public	Untuk mengeset keterangan
setTotalBerat(String TotalBerat)	Public	Untuk mengeset totalBerat
setJumlahTagihan(String tagihan)	Public	Untuk mengeset jumlahTagihan
getMetodePembayaran():String	Public	Untuk memanggil metode pembayaran
getTanggalBayar(): date	Public	Untuk memanggil tanggal bayar
getIdPesanan():String	Public	Untuk memanggil id pesanan
getTanggalPesan():date	Public	Untuk memanggil tanggal pesan
getKeterangan():String	Public	Untuk memanggil keterangan
getTotalBerat():String	Public	Untuk memanggil total berat
getjumlahTagihan():String	Public	Untuk memanggil jumlah Tagihan
DeletePesanan(String idPesanan)	Public	Untuk menghapus pesanan
UpdatePesanan(String idPesanan)	Public	Untuk mengupdate pesanan
ViewPesanan(String idPesanan)	Public	Untuk menampilkan pesanan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idTransaksi	Private	String
tanggalPesan	Private	Date
Keterangan	Private	String
totalBerat	Private	String
jumlahTagihan	Private	String
MetodePembayaran	Private	String
tanggalBayar	Private	Date

3.5 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.



3.6 Algoritma/Query

Nama Kelas : Transaksi

Nama Operasi : setJumlahTagihan()

Algoritma : (Algo-xxx)

```
Public void setJumlahTagihan(){  
    double tagihan = berat * paket.getHarga();  
    txtTagihan.setText(tagihan);  
}
```

Nama Kelas : Transaksi

Nama Operasi : viewPesanan()

Algoritma : (Algo-xxx)

```
Public void viewPesanan(){  
    Response.Listener<String> response_listener = new Response.Listener<String>() {  
        @Override public void onResponse(String response) {  
            Log.e("Response",response);  
            try {  
                JSONArray jsonArray = new JSONArray(response);  
                JSONObject jsonObject =  
                jsonArray.getJSONObject(0).getJSONObject("getKodeTransaksi").getJSONObject("getTanggalBayar");  
            }  
            catch (JSONException e) { e.printStackTrace(); } } };  
}  
  
StringRequest stringRequest = new StringRequest(Request.Method.GET, "https://localhost/laundryin/pesanan",response_listener,response_error_listener); getRequestQueue().add(stringRequest);  
}
```

Nama Kelas : Paket Laundry

Nama Operasi : setPaketLaundry()

Algoritma : (Algo-xxx)

```
Public void setPaketLaundry(){
    EditText namaPaket = (EditText) findViewById(R.id.tfNamaPaket);
    EditText hargaPaket = (EditText) findViewById(R.id.tfHargaPaket);
    EditText keterangan = (EditText) findViewById(R.id.tfKeterangan);

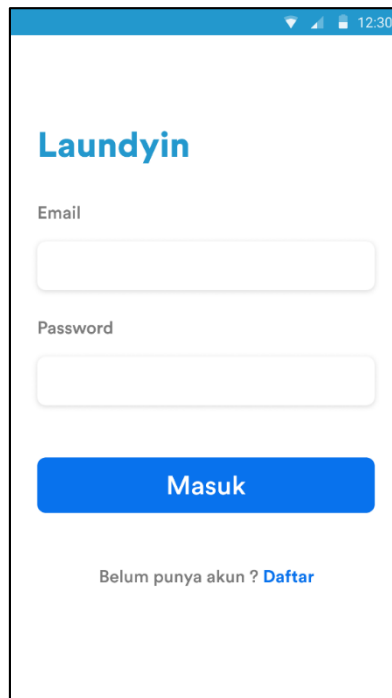
    nmPaket = namaPaket.getText().toString();
    hrgPaket = hargaPaket.getText().toString();
    ket = keterangan.getText().toString();
    BackgroundTask backgroundTask=new BackgroundTask(this);
    backgroundTask.execute(nmPaket,hrgPaket, ket);
    finish();
}
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-xxx		Tuliskan fungsi dari querynya

3.5 Perancangan Antarmuka

Antarmuka : 3.5.1 Halaman Login



Gambar 3.5.1 Halaman Login

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>btnMasuk</i>	<i>Button</i>	<i>Masuk</i>	<i>Jika diklik dan email serta password benar maka akan masuk ke halaman utama laundryin</i>
<i>tfEmail</i>	<i>Textfield</i>	<i>Email</i>	<i>Menerima input EMAIL</i>
<i>tfPassword</i>	<i>Textfield</i>	<i>Password</i>	<i>Menerima input PASSWORD</i>

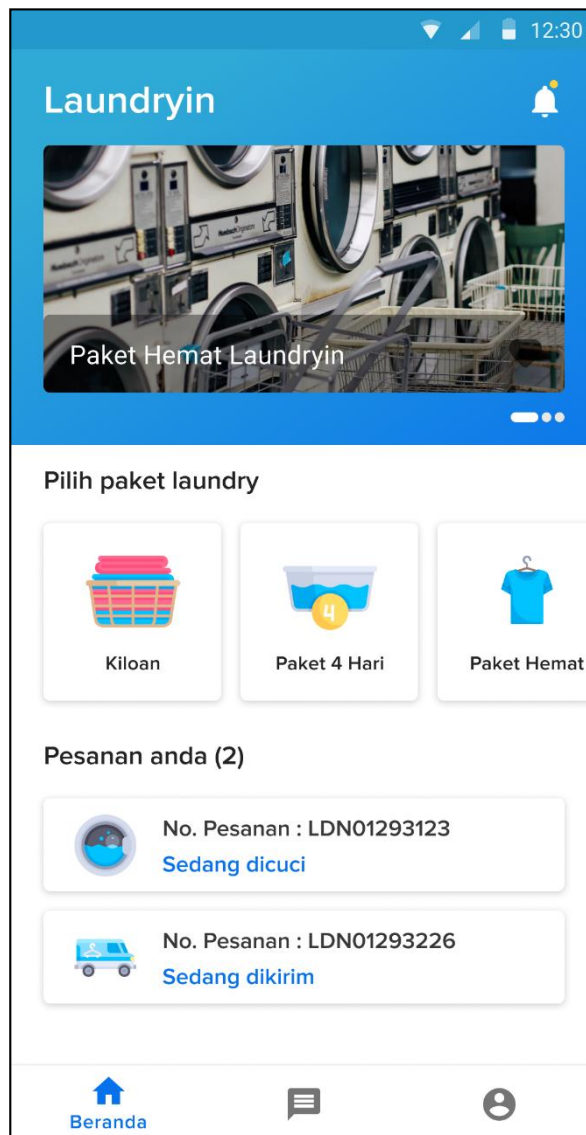
Antarmuka : 3.5.2 Halaman Registrasi

The image shows a mobile application interface for 'Laundryin'. It features a registration form with the following elements:

- Header:** A blue bar with a white back arrow and the text 'Laundryin'.
- Form Fields:** Five white text input fields with gray borders, each preceded by a label: 'Nama Lengkap', 'Email', 'Password', 'No. Handphone', and 'Alamat'.
- Registration Button:** A prominent blue button with the white text 'Daftar'.
- Login Link:** Below the button, the text 'Sudah punya akun ?' is followed by a blue link labeled 'Masuk'.

Gambar 3.5.2 Halaman Registrasi

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>btnDaftar</i>	<i>Button</i>	<i>Daftar</i>	<i>Jika diklik akan mendaftarkan User baru</i>
<i>tfNamaLengkap</i>	<i>Textfield</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Menerima input NAMA LENGKAP</i>
<i>tfEmail</i>	<i>Textfield</i>	<i>Email</i>	<i>Menerima input EMAIL</i>
<i>tfPassword</i>	<i>Textfield</i>	<i>Password</i>	<i>Menerima input PASSWORD</i>
<i>tfNoHp</i>	<i>Textfield</i>	<i>No. Handphone</i>	<i>Menerima input NO.HANDPHONE</i>
<i>tfAlamat</i>	<i>Textfield</i>	<i>Alamat</i>	<i>Menerima input ALAMAT</i>

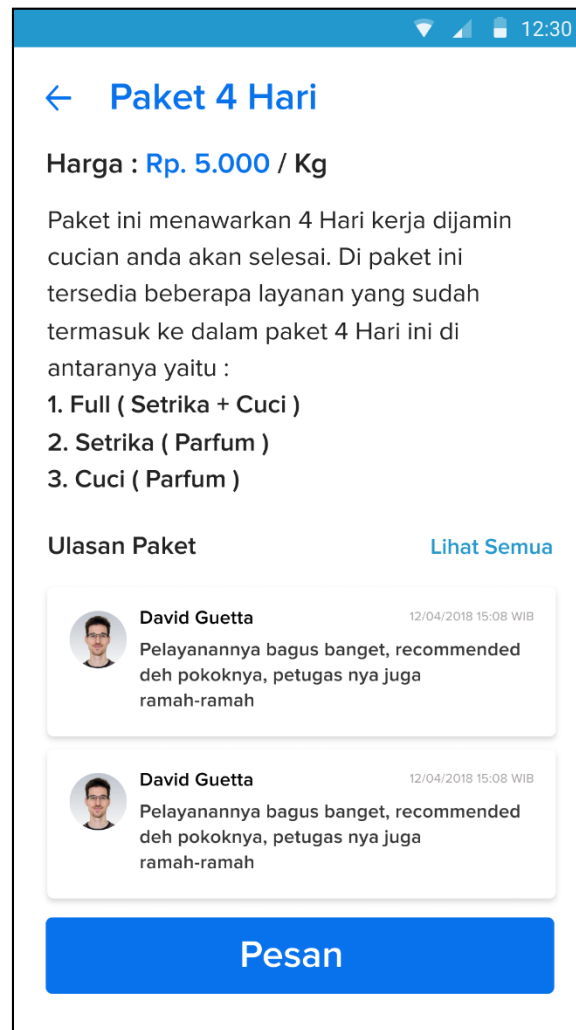


Gambar 3.5.3 Halaman Utama

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>cardPaket</i>	<i>Card</i>	<i>Paket Laundry</i>	<i>Menampilkan list paket laundry dan jika diklik akan masuk ke halaman pemesanan paket laundry</i>
<i>cardPesanan</i>	<i>Card</i>	<i>Pesanan</i>	<i>Menampilkan pesanan yang saat ini sedang dipesan dan jika diklik akan masuk ke detail pesanan</i>
<i>iconNotif</i>	<i>Image</i>	<i>Notifikasi</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan list notifikasi yang masuk</i>
<i>bottomNav</i>	<i>Navigation</i>	<i>Navigasi</i>	<i>Menampilkan menu-menu yang ada di laundryin, jika diklik akan masuk ke halaman sesuai dengan yang dipilih</i>
<i>txtStatusPesanan</i>	<i>Text</i>	<i>Status Pesanan</i>	<i>Menampilkan status pesanan dalam bentuk text</i>
<i>txtNoPesanan</i>	<i>Text</i>	<i>No. Pesanan</i>	<i>Menampilkan no.pesanan dalam bentuk text</i>

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>txtJenisPaket</i>	<i>Text</i>	<i>Jenis Paket</i>	<i>Menampilkan nama jenis paket dalam bentuk text pada paket laundry</i>

Antarmuka : 3.5.4 Halaman Pemesanan Laundry



Gambar 3.5.4 Halaman Pemesanan Laundry

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>txtHarga</i>	<i>Text</i>	<i>Harga</i>	<i>Menampilkan harga paket laundry</i>
<i>txtKeterangan</i>	<i>Text</i>	<i>Keterangan</i>	<i>Menampilkan keterangan paket laundry</i>
<i>txtLihatSemua</i>	<i>Text</i>	<i>Lihat Semua</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan seluruh ulasan mengenai paket laundry yang dipilih</i>
<i>cardReview</i>	<i>Card</i>	<i>Review</i>	<i>Menampilkan review tentang layanan paket laundry yang dipilih</i>
<i>btnPesan</i>	<i>Button</i>	<i>Pesan</i>	<i>Jika diklik akan masuk ke halaman konfirmasi pesanan</i>


Antarmuka : 3.5.5 Halaman Pembayaran

Gambar 3.5.5 Halaman Pembayaran


Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>cardPesanan</i>	<i>Card</i>	<i>Pesanan Laundry</i>	<i>Menampilkan informasi pesanan laundry</i>
<i>cardAlamatJe mput</i>	<i>Card</i>	<i>Alamat Penjemputan dan pengiriman</i>	<i>Menampilkan informasi alamat penjemputan dan pengiriman laundry</i>
<i>cardTanggalJ emput</i>	<i>Card</i>	<i>Info tanggal penjemputan</i>	<i>Menampilkan tanggal penjemputan dan estimasi laundry selesai</i>
<i>cardTagihan</i>	<i>Card</i>	<i>Tagihan Laundry</i>	<i>Menampilkan tagihan laundry</i>
<i>btnBayar</i>	<i>Button</i>	<i>Bayar</i>	<i>Jika di klik user akan memilih metode pembayaran dan kemudian melakukan pembayaran laundry</i>

Antarmuka : 3.5.6 Halaman Konfirmasi Laundry Diterima

←

 No. Pesanan : LDN01293123
Pesanan sudah dikirim

Alamat Penjemputan Cuci
Jalan Bojong Soang No. 15, Kostan eden kamar 201,
Bandung, Indonesia
[Ubah Alamat](#)

Tanggal Penjemputan  13/04/2019

Estimasi Selesai 4 Hari

Jenis Paket Laundry [Paket 4 Hari](#)

Tagihan

Kaos	5 Pcs
Jaket	2 Pcs
Celana Jeans	2 Pcs
Selimut	1 Pcs

Total Item 10 Pcs

Total Harga **Rp. 20.000**

Status Pembayaran **Dibayar**

Pesanan Diterima

Gambar 3.5.6 Halaman Konfirmasi Laundry Diterima

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>cardPesanan</i>	<i>Card</i>	<i>Pesanan Laundry</i>	<i>Menampilkan informasi pesanan laundry</i>
<i>cardAlamatJemput</i>	<i>Card</i>	<i>Alamat Penjemputan dan pengiriman</i>	<i>Menampilkan informasi alamat penjemputan dan pengiriman laundry</i>
<i>cardTanggalJemput</i>	<i>Card</i>	<i>Info tanggal penjemputan</i>	<i>Menampilkan tanggal penjemputan dan estimasi laundry selesai</i>
<i>cardTagihan</i>	<i>Card</i>	<i>Tagihan Laundry</i>	<i>Menampilkan tagihan laundry</i>
<i>btnPesananTerima</i>	<i>Button</i>	<i>Pesanan Diterima</i>	<i>Jika di klik maka user telah melakukan konfirmasi bahwa pesanan laundry sudah diterima</i>

Gambar 3.5.7 Halaman Ulasan Laundry

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>tfUlasan</i>	<i>Textfield</i>	<i>Ulasan</i>	<i>User menginputkan ulasan mengenai layanan laundry</i>
<i>btnKirim</i>	<i>Button</i>	<i>Kirim Ulasan</i>	<i>Jika diklik maka ulasan yang sudah user isi akan dikirim dan disimpan dalam ulasan.</i>
<i>txtTolak</i>	<i>Text</i>	<i>Tidak Beri Ulasan</i>	<i>Jika diklik maka user memilih untuk tidak memberikan ulasan terhadap layanan laundry.</i>

Tambah Paket Laundry

Upload Icon Paket Laundry

Nama Paket

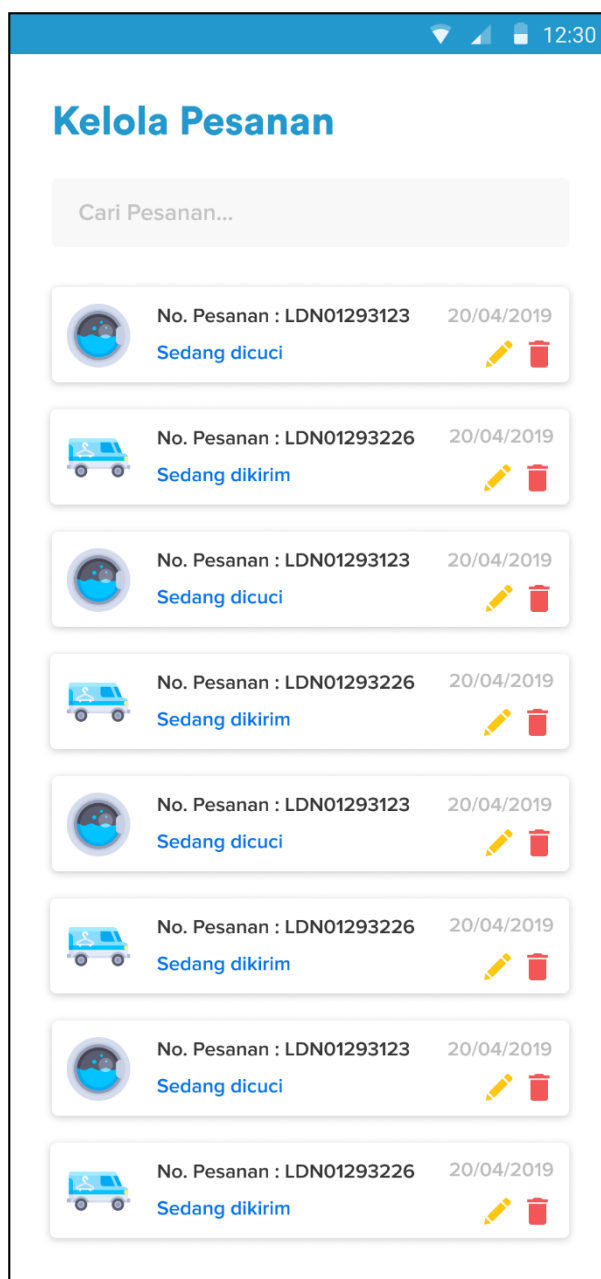
Harga Paket

Keterangan

Tambah

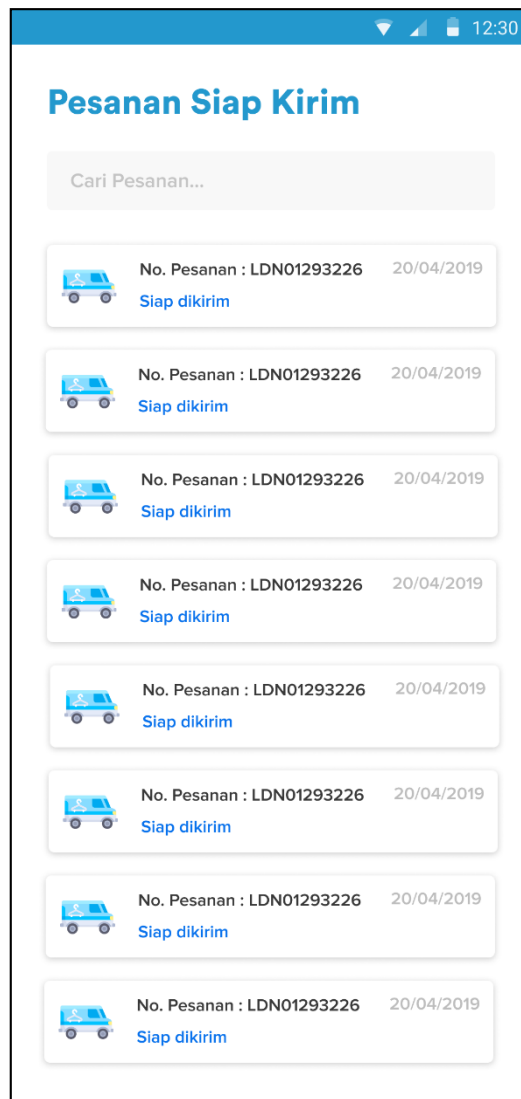
Gambar 3.5.8 Halaman Tambah Paket Laundry

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>btnUpload</i>	<i>Button</i>	<i>Upload Icon</i>	<i>Jika diklik user diminta untuk mengupload icon untuk paket laundry yang akan ditambahkan.</i>
<i>tfNamaPaket</i>	<i>Textfield</i>	<i>Nama Paket</i>	<i>User input nama paket laundry</i>
<i>tfHargaPaket</i>	<i>Textfield</i>	<i>Harga Paket</i>	<i>User input harga paket laundry</i>
<i>tfKeterangan</i>	<i>Textfield</i>	<i>Keterangan</i>	<i>User input keterangan paket laundry.</i>
<i>btnTambah</i>	<i>Button</i>	<i>Tambah Paket</i>	<i>Jika diklik maka semua yang user telah input akan disimpan menjadi paket laundry yang baru.</i>



Gambar 3.5.9 Halaman Kelola Pesanan

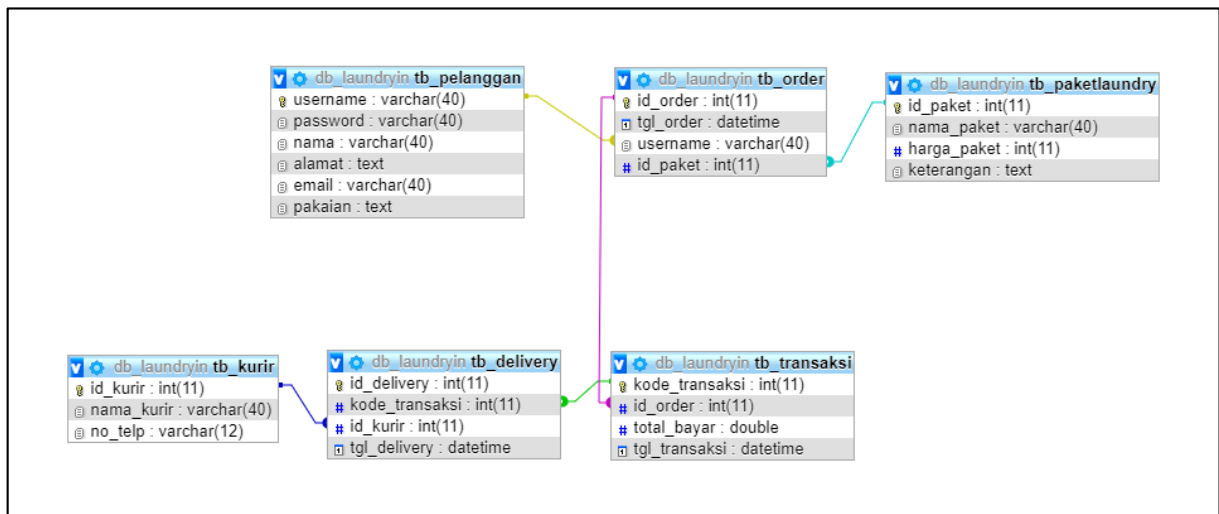
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>cardPesanan</i>	<i>Card</i>	<i>Pesanan</i>	<i>Menampilkan info pesanan laundry</i>
<i>iconEdit</i>	<i>Image</i>	<i>Edit Pesanan</i>	<i>Jika diklik akan merubah data pesanan laundry</i>
<i>iconDelete</i>	<i>Image</i>	<i>Hapus Pesanan</i>	<i>Jika diklik akan menghapus pesanan laundry</i>
<i>txtStatus</i>	<i>Text</i>	<i>Status Laundry</i>	<i>Menampilkan status pesanan laundry pelanggan</i>
<i>tfCari</i>	<i>Textfield</i>	<i>Cari Pesanan</i>	<i>Menginputkan no.pesanan yang ingin dicari</i>



Gambar 3.5.10 Halaman Daftar Pesanan Siap dikirim

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>cardPesanan</i>	<i>Card</i>	<i>Pesanan</i>	<i>Menampilkan info pesanan laundry</i>
<i>txtStatus</i>	<i>Text</i>	<i>Status Laundry</i>	<i>Menampilkan status laundry yang siap dikirim</i>
<i>tfCari</i>	<i>Textfield</i>	<i>Cari Pesanan</i>	<i>Menginputkan no.pesanan yang ingin dicari</i>

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



Gambar 3.6 Skema Relasi

4 Matriks Keruntutan

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-001	Registrasi	Pengguna
FR-002	Log in	Pengguna
FR-003	Pemesanan Laundry	Transaksi
FR-004	Review Laundry	Transaksi
FR-005	Pembayaran	Transaksi
FR-006	Konfirmasi Laundry sudah diterima	Transaksi
FR-007	Tambah Paket Laundry	Paket Laundry
FR-008	Kelola Pesanan	Transaksi