

HELP WEDDING

No. Kelompok	:	1
Dikerjakan Oleh	:	12S19013 – Agnes Sagita Lumbantobing 12S19014 – Kartika Lidya Rotua Sianipar 12S19016 – Tiar Saroha Simamora 12S19020 – Imelda Sarah Dwiva Siregar

Subject	:	12S2203 – Pemrograman Berorientasi Objek
Lecturer	:	Mario Simaremare
Academic Year	:	2020/2021

Fakultas Informatika dan Teknik Elektro

S1 Sistem Informasi

2020/2021

1. Penjabaran Mengenai Topik

Ucok dan Butet sebagai pengusaha muda ingin membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam hal mempermudah persiapan saat acara pesta pernikahan. Aplikasi ini akan membantu menentukan kebutuhan penyelenggaraan acara pernikahan dengan cara dapat melakukan pemesanan gedung, catering, salon, dekorasi, serta kebutuhan lainnya. Setiap pesanan disediakan dalam bentuk paket yang dapat dipilih sesuai kebutuhan customer.

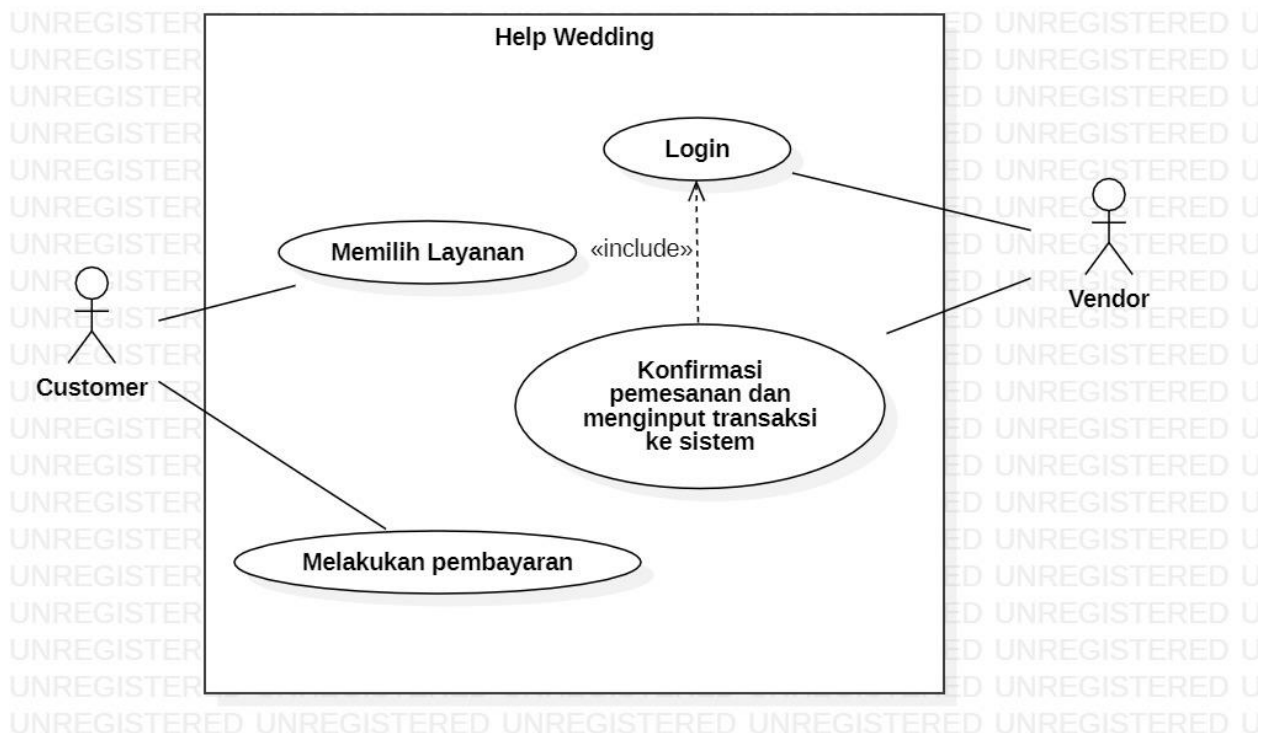
Pertama *customer* akan datang ke *wedding organizer* dan melakukan pemesanan layanan kepada *vendor* dimana dalam pemesanan layanan akan tersedia jenis layanan yang dapat dipilih atau *customization*.

Jenis layanan yang tersedia yaitu:

1. Untuk layanan gedung menyediakan 3 opsi yaitu:
 - Gedung dengan kapasitas 1,000 orang yang dilengkapi area parkir
 - Gedung dengan kapasitas 800 orang yang dilengkapi area parkir
 - Gedung dengan kapasitas 500 orang tanpa dilengkapi area parkir
2. Untuk layanan tata rias, disediakan 4 opsi yaitu:
 - Tata rias untuk pengantin dan keluarga, bunga melati, dan *bouquet* bunga hidup;
 - Tata rias untuk pengantin dan keluarga, bunga melati dan *bouquet* bunga plastik
 - Tata rias untuk pengantin, bunga melati full dan *bouquet* bunga hidup
 - Tata rias untuk pengantin, bunga melati dan *bouquet* bunga plastik
3. Untuk layanan penyediaan makanan tersedia 3 opsi, yaitu:
 - Menu makanan untuk 1000 orang (800 porsi makanan tradisional & 200 porsi makanan nasional).
 - Menu makanan untuk 800 orang (600 porsi makanan tradisional & 200 porsi makanan nasional)
 - Menu makanan untuk 500 orang (400 porsi makanan tradisional & 100 porsi makanan nasional)
4. Untuk layanan dekorasi pelaminan menyediakan 2 opsi, yaitu:
 - Pelaminan dengan penuh bunga hidup
 - Pelaminan dengan penuh bunga plastik

Dalam pemesanan *customer* juga mencantumkan tanggal pelayanan dan alamat pelayanan (jika tidak melakukan pemesanan gedung). Selanjutnya jika *vendor* sudah mengonfirmasi pemesanan maka *customer* dapat melakukan pembayaran. Jenis pembayaran dibagi menjadi 2 yaitu pembayaran dengan uang muka serta pelunasan paling lambat 14 hari sebelum pesta dan pembayaran lunas. Apabila pembayaran tidak dilunasi dalam waktu 14 hari sebelum pesta dianggap batal, pembatalan pemesanan maka uang muka hangus/hilang.

2. Use case Diagram



3. Use case Scenario

Tabel 1 Use case Scenario UC01

Identifier	:	UC01	
Use Case	:	Login	
Goal	:	<i>Vendor</i> berhasil login ke aplikasi Help Wedding	
Primary Actor	:	<i>Vendor</i>	
Secondary Actor	:	<i>System</i>	
Trigger	:	Seorang <i>vendor</i> yang ingin login ke dalam aplikasi Help Wedding	
Pre-Condition	:	<i>Vendor</i> sudah memiliki Username dan Password	
Post-Condition	:	<i>Customer</i> berhasil login ke dalam aplikasi Help Wedding	
Success Scenario	:	User Action	System Response
		1. <i>Vendor</i> membuka aplikasi Help Wedding	
			2. System menampilkan aplikasi Help Wedding
		3. <i>Vendor</i> memasukkan username dan password pada form login	

			4. System menampilkan halaman utama aplikasi
Extension Scenario	:	3.1 Username yang dimasukkan tidak sesuai 3.1.1 <i>Vendor</i> memasukkan kembali username yang benar. 3.2 Password yang dimasukkan tidak sesuai 3.2.1 <i>Vendor</i> memasukkan kembali password yang benar.	

Tabel 2 Use case Scenario UC02

Identifier	:	UC02	
Use Case	:	Memilih Layanan	
Goal	:	<i>Customer</i> berhasil melakukan pemilihan layanan	
Primary Actor	:	<i>Customer</i>	
Secondary Actor	:	<i>Vendor</i>	
Trigger	:	Seorang <i>customer</i> yang ingin memilih layanan.	
Pre-Condition	:	<i>Customer</i> ingin memesan layanan pernikahan.	
Post-Condition	:	<i>Customer</i> berhasil memilih layanan yang diinginkan.	
Success Scenario	:	User Action	Vendor Response
		1. <i>Customer</i> datang ke wedding organizer	

			2. <i>Vendor</i> memberikan form layanan.
		3. <i>Customer</i> memilih layanan pada form yang disediakan oleh <i>vendor</i> .	
		4. <i>Customer</i> mengisi tanggal layanan dan alamat (jika tidak memesan gedung) pada form yang diberikan.	
Extension Scenario	:		

Tabel 3 Use case Scenario UC03

Identifier	:	UC03
Use Case	:	Konfirmasi pemesanan dan menginput transaksi ke sistem
Goal	:	<i>Vendor</i> berhasil melakukan konfirmasi pemesanan dan menginput transaksi ke sistem
Primary Actor	:	<i>Vendor</i>
Secondary Actor	:	<i>System</i>
Trigger	:	<i>Vendor</i> yang ingin melakukan konfirmasi pemesanan dari <i>customer</i> dan menginput transaksi ke sistem
Pre-Condition	:	Customer telah membuat pemesanan

Post-Condition	:	Pesanan berhasil di konfirmasi oleh <i>vendor</i>	
		User Action	System Response
		1. <i>Vendor</i> menerima pesanan dari customer	
		2. <i>Vendor</i> melakukan pengecekan kelengkapan data pesanan yang dibuat oleh customer.	
		3. <i>Vendor</i> mengonfirmasi dan memproses pesanan	
		4. <i>Vendor</i> menginput transaksi ke <i>system</i>	
			5. <i>System</i> menyimpan transaksi yang diinput <i>vendor</i> .
Extension Scenario	:		

Tabel 4 Use case Scenario UC04

Identifier	:	UC04
Use Case	:	Melakukan pembayaran
Goal	:	<i>Customer</i> berhasil melakukan pembayaran

Primary Actor	:	<i>User (Customer, Vendor)</i>	
Secondary Actor	:	<i>System</i>	
Trigger	:	<i>Customer</i> ingin melakukan pembayaran pesanan	
Pre-Condition	:	6. Pesanan telah dikonfirmasi oleh <i>vendor</i> 7. Vendor sudah mendapatkan jenis pembayaran 8. Pesanan telah diinput di sistem	
Post-Condition	:	Pesanan berhasil dibayar oleh <i>customer</i>	
		User Action	System Response
			1. <i>System</i> menampilkan total pembayaran pesanan setelah vendor mengisi data pesanan.
		2. <i>Customer</i> melakukan pembayaran ke rekening <i>Vendor</i> .	
		3. <i>Vendor</i> menerima pembayaran	
Extension Scenario	:	2.1 <i>Customer</i> tidak melakukan pembayaran uang muka 4.1.1 Pesanan dibatalkan 2.2 <i>Customer</i> tidak melanjutkan pembayaran lunas dalam 14 hari 4.1.2 Pesanan dibatalkan dan uang muka hangus	

4. List of identified objects

Tabel 1. Daftar *identified objects*

Object	Found on use case
Vendor	UC01, UC02, UC03
Order	UC02, UC03, UC04
Service	UC02

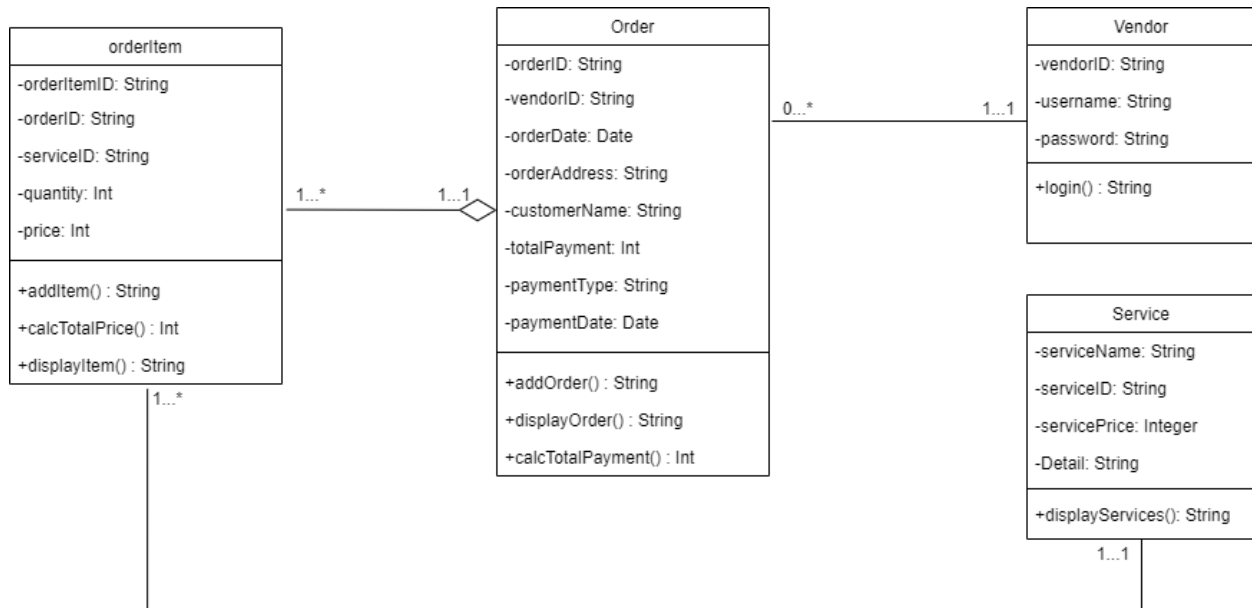
5. Object structure.

Tabel 2. Object attributes and operations

Object	Attributes	Operations
Vendor	<ol style="list-style-type: none">1. vendorID: nomor kode yang mengidentifikasi vendor mana yang menginput layanan pada aplikasi2. username : nama pengguna3. password : kata sandi untuk melakukan login	<ol style="list-style-type: none">1. login(): operasi ini menggunakan email dan password untuk dapat masuk ke aplikasi2. confirmation(): pada operasi ini, vendor akan mengkonfirmasi pesanan dengan menerima atau menolak pesanan.
Order	<ol style="list-style-type: none">1. orderID: nomor kode yang mengidentifikasi pesanan pada aplikasi2. vendorID: nomor kode yang mengidentifikasi vendor mana yang menginput layanan pada aplikasi3. orderDate: keterangan waktu pesanan pada aplikasi4. orderAddress: alamat pesanan yang akan dituju5. customerName: Identitas dari pemesan6. totalPayment: total pembayaran dari pesanan	<ol style="list-style-type: none">1. addOrder() : operasi ini digunakan untuk memasukkan pesanan2. displayOrder() : operasi ini digunakan untuk menampilkan pesanan3. CalcTotal() : operasi untuk menjumlahkan total pembayaran pesanan4. displayStatusPayment() : operasi ini digunakan untuk menampilkan status pembayaran.

	<ol style="list-style-type: none"> 7. paymentType: jenis pembayaran yang dilakukan 8. paymentDate: waktu pembayaran akan dilakukan. 	
OrderItem	<ol style="list-style-type: none"> 1. orderItemID: nomor kode yang mengidentifikasi item 2. orderID: nomor kode yang mengidentifikasi pesanan pada aplikasi 3. serviceID: nomor kode yang mengidentifikasi jenis layanan pada aplikasi 4. Quantity: keterangan tentang jumlah item yang dipesan 5. price: harga dari item yang dipesan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. addItem(): operasi untuk menambahkan Item yang dipesan 2. totalPrice(): operasi yang digunakan untuk menghitung total harga Item 3. displayItem(): operasi untuk menampilkan data Item yang telah diinput
Services	<ol style="list-style-type: none"> 1. serviceName : nama layanan yang ditampilkan 2. serviceID: nomor yang mengidentifikasi layanan 3. servicePrice : harga dari masing-masing layanan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. displayServices() : operasi untuk menampilkan jenis layanan

6. Class diagram

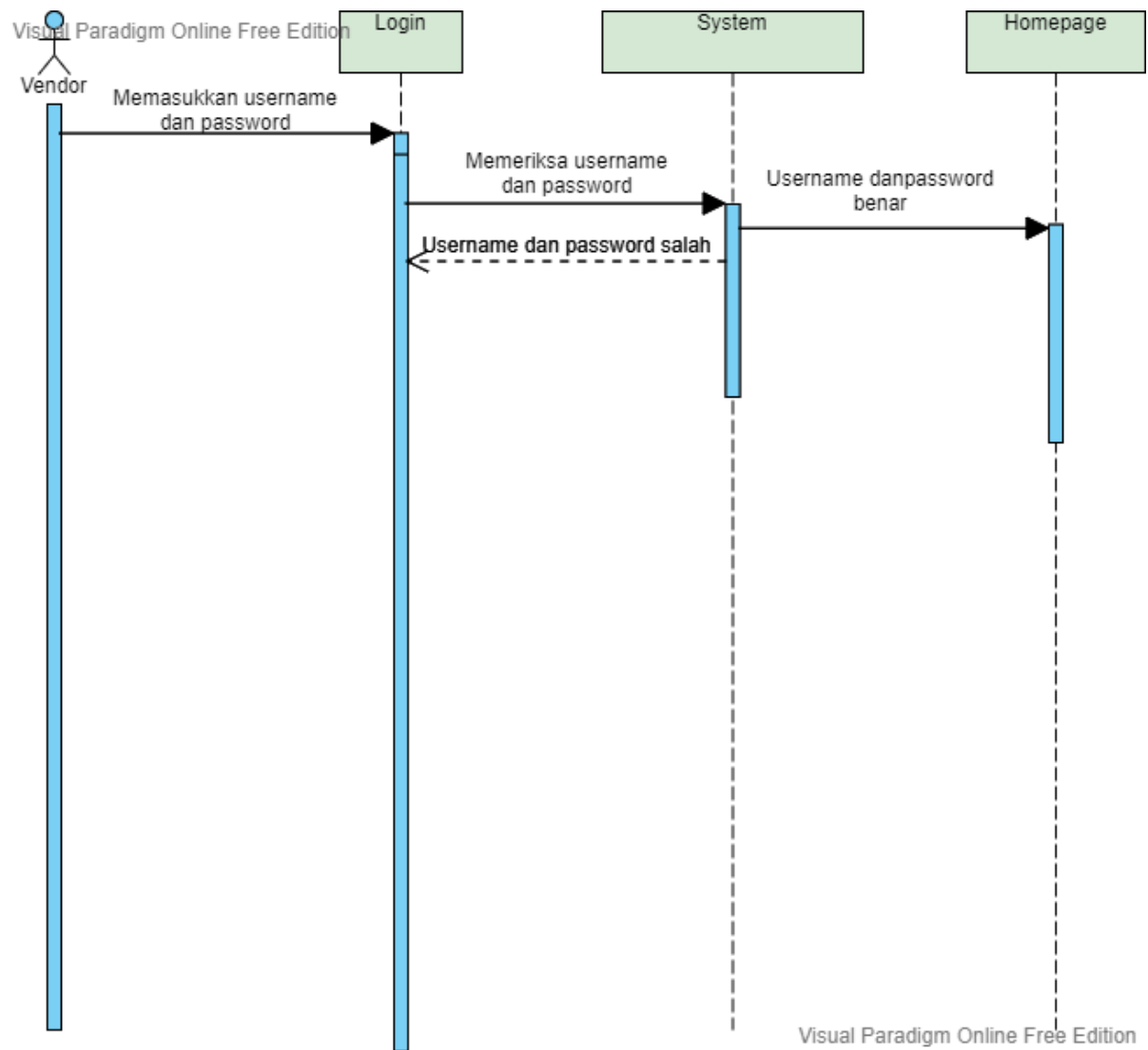


Deskripsi:

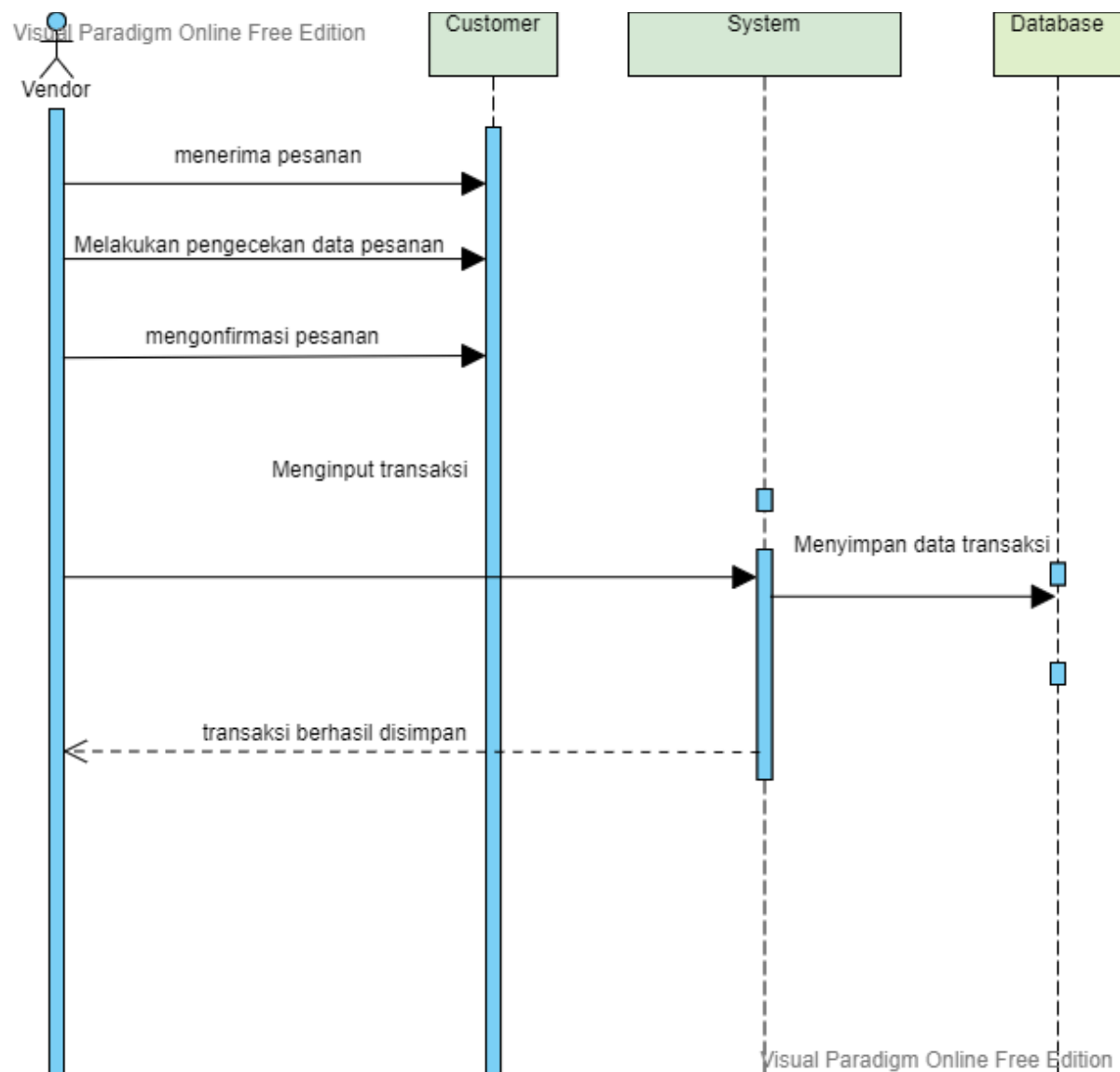
1. Jumlah kelas yang kami temukan pada Help Wedding ada 4, yaitu:
 - Vendor
 - Order
 - OrderItem
 - Service
2. Bentuk relasi pada Class Diagram Help Wedding:
 - Seorang Vendor dapat melakukan lebih dari 1 atau tidak melakukan orderan dan setiap orderan hanya dapat ditambahkan oleh 1 vendor.
 - Sebuah Service dapat dipakai oleh 1 atau banyak order namun sebuah order hanya dapat memakai 1 service pada waktu yang sama..
 - Sebuah order dapat memiliki 1 atau banyak orderItem

7. Sequence Diagram

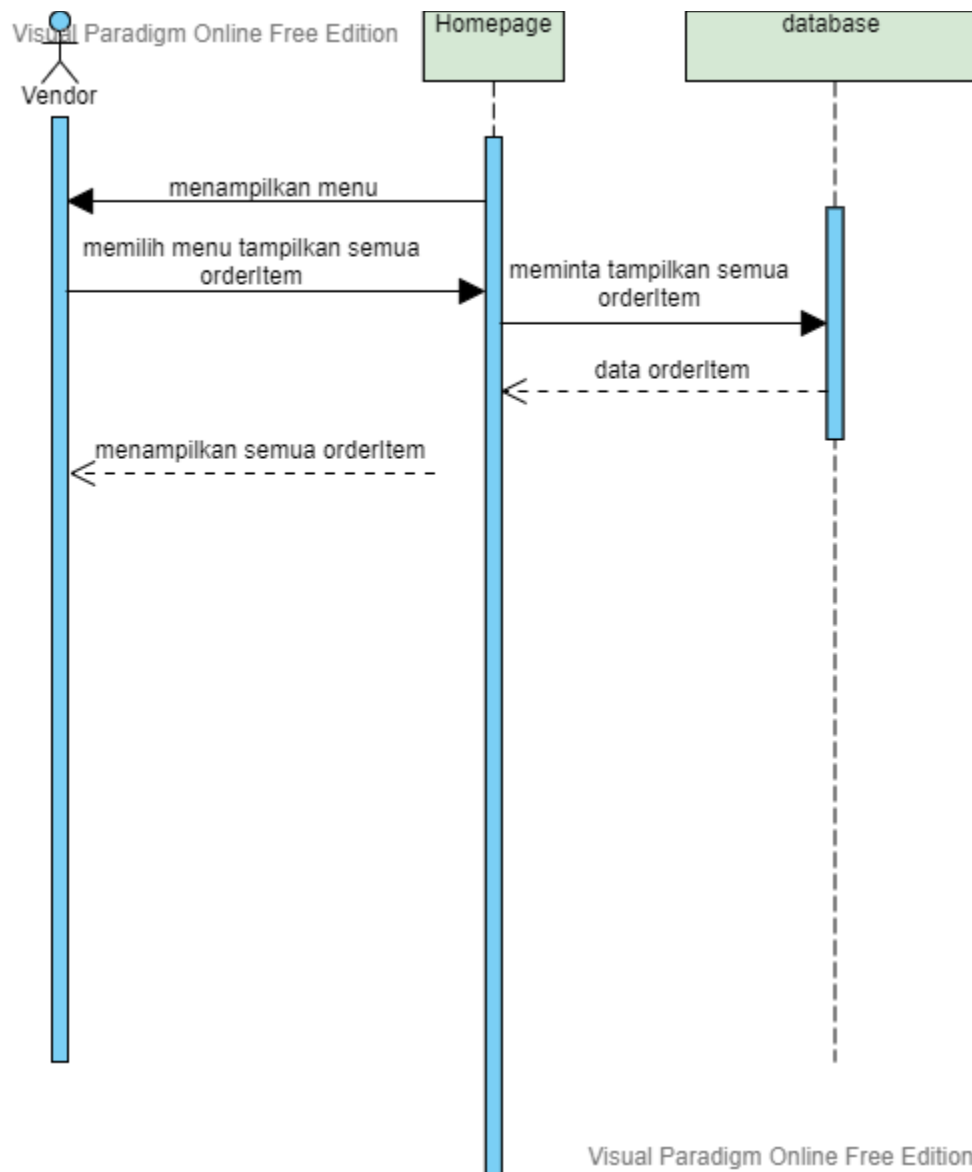
1. Sequence Diagram Login



2. Sequence Diagram Konfirmasi pemesanan dan menginput transaksi ke sistem



3. Menampilkan orderItem



4. Pembayaran

