

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
(DPMPTSP)**

untuk:

Institusi Pendidikan

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 5

1301194063 - Adhe Akram Azhari

1301194079 - Rifki Adi Pramana


1301193293 - Rachdian Habi Yahya

1301190338 - Andre Agasi Simanungkalit

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<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	5
Tujuan Penulisan Dokumen	6
Lingkup Masalah	6
Definisi dan Istilah	6
Referensi	6
Sistematika Pembahasan	6
Deskripsi Perancangan Global	6
Rancangan Lingkungan Implementasi	7
Deskripsi Arsitektural	7
Deskripsi Komponen	7
Perancangan Rinci	8
Realisasi Use Case	8
Use Case <nama use case 1>	8
Identifikasi Kelas	8
Sequence Diagram	8
Diagram Kelas	8
Perancangan Detil Kelas	8
Kelas <nama kelas>	8
Kelas <nama kelas>	9
Diagram Kelas Keseluruhan	9
Algoritma/Query	9
Diagram Statechart	9
Perancangan Antarmuka	9
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	10
Matriks Keruntutan	10
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.

Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumen yang dibuat dengan tujuan untuk mendefinisikan secara terperinci mengenai rancangan perangkat lunak yang akan kami buat. Dapat dikategorikan antarmuka eksternal (meliputi sistem dan perangkat yang akan digunakan oleh pengguna) dan mendefinisikan fungsi dari perangkat lunak yang kami buat DPPL Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP). Dokumen DPPL ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

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

Lingkup masalah penulisan dari dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) yaitu memperlihatkan dan mengelola informasi mengenai proses pembelajaran selama masa pendidikan.

1.3 Definisi dan Istilah

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

Singkatan	Defisini
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, merupakan pembuatan perancangan akan dilakukan berdasarkan hasil analisa yang telah didokumentasikan pada SKPL yang telah dibuat.
Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP)	Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu merupakan aplikasi Penyedia Layanan Perizinan Online adalah suatu aplikasi/perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan perizinan secara online tanpa harus ke kantor/front office.

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

Referensi SKPL :

1. DPMPTSP Kota Bandung
2. DPMPTSP Jawa Barat (jabarprov.go.id)
3. PTSP DKI (jakarta.go.id)
4. <https://oss.go.id/portal/>

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

BAB I. PENDAHULUAN

BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, referensi, sistematika Penelitian.

BAB II. DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL

BAB ini berisi tentang deskripsi supaya modul dapat diprogram. Dibat sesuai dengan jenis proses. Jika perlu, dilengkapi dengan algoritma atau pernyataan SQL-like (untuk aplikasi berbasis data) Algoritma yang ditulis harus cukup jelas untuk dapat diprogram, tetapi bukan merupakan kode program. Yang penting, dengan rancangan ini, kode program dapat dibuat.

BAB III. PERANCANGAN RINCI

BAB ini berisi tentang deskripsi perancangan mengenai perangkat lunak yang akan didokumentasikan Dokumen ini dibuat untuk membantu membuat pengembangan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan angsan berorientasi proses.

BAB IV. MATRIKS KERUNUTAN

Bagian ini menunjukkan hubungan dari kebutuhan perangkat lunak dan deskripsi perancangan. Matriks ini dapat digambarkan dalam bentuk tabel dengan kolom-kolom Nomor SKPL, Nama Layar, Nama Proses, dan Nama Laporan.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

Rancangan lingkungan implementasi pada aplikasi perizinan online meliputi 3 lingkungan implementasi yaitu hardware, software dan sumber daya manusia.

1. Lingkungan Perangkat Keras (Hardware)

Sistem Informasi Penyewaan ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi hardware sebagai berikut :

- Processor : Intel Pentium IV 1,7 GHz (Disarankan lebih tinggi)
- Memory : 512 MB (Disarankan lebih tinggi)
- Harddisk : 20 GB
- d. Modem / Koneksi Internet : 128 kbps
- e. Keyboard, Mouse
- f. Monitor : resolusi 1024 x 768 pixel
- g. Printer

2. Lingkungan Perangkat Lunak

DPMPTSP ini dikembangkan pada komputer dengan sistem operasi Microsoft Windows XP. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, 82 database MySQL. Untuk menjalankan aplikasi ini menggunakan web browser seperti Microsoft Edge, Opera, Google Chrome dan lain-lain.

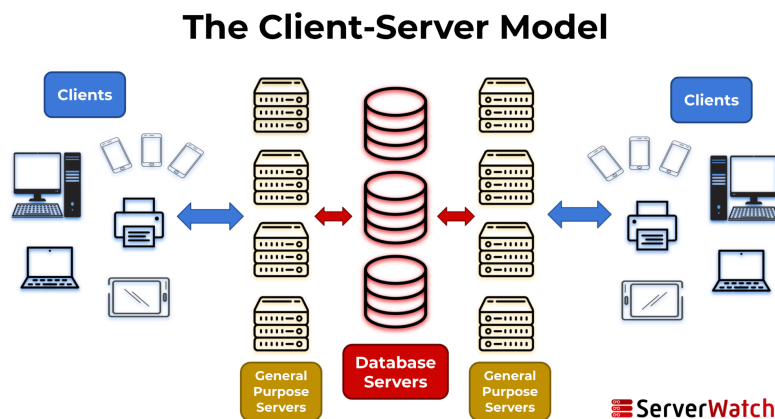
3. Lingkungan Sumber Daya Manusia (Brainware)

Pada implementasi ini dibutuhkan seorang user yang mampu menjalankan atau mengoperasikan komputer dan menjalankan sistem yang telah dibuat sehingga penerapan implementasi sistem dapat berjalan dengan lancar.

2.2 Deskripsi Arsitektural

Berikan penjelasan singkat tentang arsitektur /L yang akan dibangun. Gambarkan dalam bentuk diagram komponen.

Client/Server Architectures



Jenis arsitektur yang paling tepat digunakan untuk DPMPTSP adalah *Client Server Architectures* karena arsitektur jaringan komputer memiliki banyak client/user yang meminta dan menerima layanan dari pusat server. Komputer client/server menyediakan antarmuka

untuk memungkinkan client/user meminta layanan kepada server dan menampilkan hasil yang dikembalikan oleh server. Server menunggu permintaan datang dari klien dan kemudian menanggapi. Idealnya, server menyediakan antarmuka transparan standar untuk klien sehingga klien tidak perlu mengetahui secara spesifik sistem (perangkat keras dan perangkat lunak) yang menyediakan layanan.

2.3 Deskripsi Komponen

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

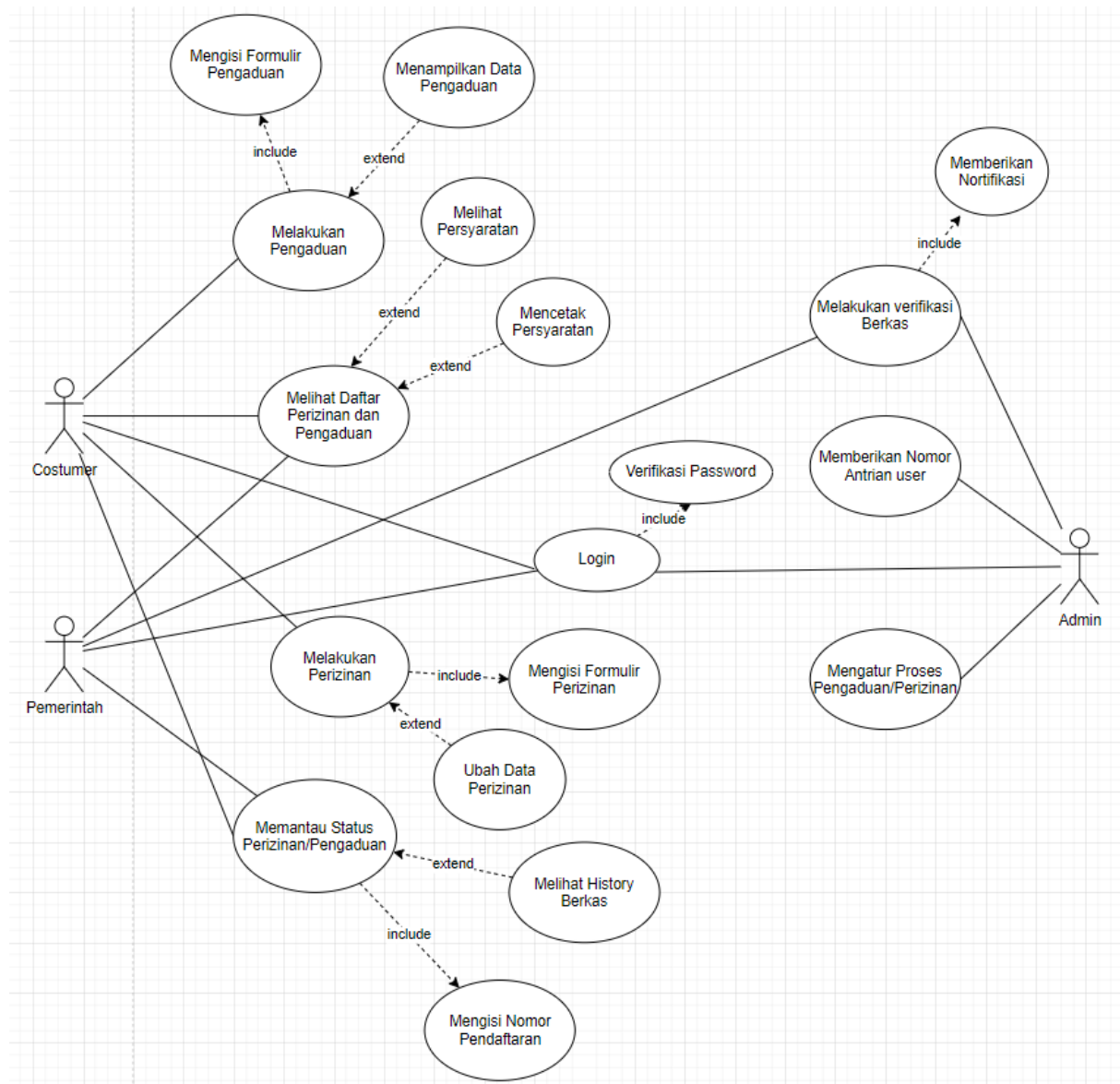
No	Nama Komponen	Keterangan
1.	User	Pengguna yang ingin melakukan perizinan online
2.	Admin	Dapat memproses perizinan
3.	Pemerintah	Dapat memberikan perizinan
4.	Login	Tampilan awal sebelum bisa melakukan perizinan
5.	Verifikasi Password	Memeriksa apakah email dan password terdaftar
6.	Pengaduan Online	Sistem akan menerima inputan berupa berkas permohonan yang harus diisi oleh user.
7.	Daftar Jenis Perizinan dan Pengaduan	Sistem akan menampilkan syarat jenis-jenis perizinan yang ada dan syarat pengaduan.
8.	Perizinan online	User melakukan perizinan dengan menginput formulir perizinan.
9.	Status Izin dan Pengaduan Check	Memberikan informasi tentang status perizinan dan pengaduan
10.	Melakukan verifikasi Berkas	Sistem akan memvalidasi / verifikasi kembali berkas yang diajukan oleh user.
11.	Memberikan Nomor Antrian user	Memberikan nomor antrian kepada costumer.
12.	Mengatur proses pengaduan/perizinan	Mengatur proses pengaduan maupun perizinan

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case <nama use case 1>

Jika use case ini akan direalisasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, maka subbab yang terkait dengan perancangan elemen aplikasi berbasis web harus diisi.



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

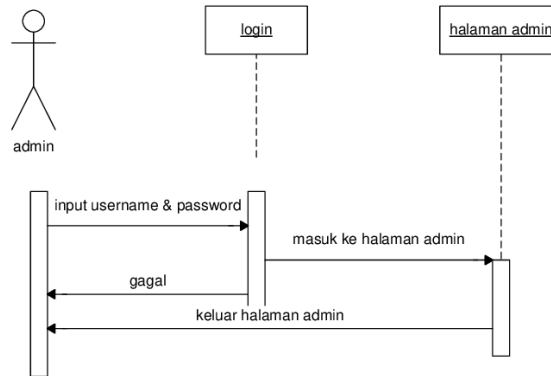
--	--	--

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

3.1.1.2 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk setiap skenario use case. Skenario melibatkan kelas-kelas yang sudah diidentifikasi.

1. Sequence Diagram Login



2. sequence diagram verifikasi password
3. sequence diagram Pengaduan Online
4. sequence diagram Daftar Jenis Perizinan dan Pengaduan
5. Sequence Diagram Perizinan online
6. Sequence Diagram Status Izin dan Pengaduan Check
7. Sequence Diagram Melakukan verifikasi Berkas
8. Sequence Diagram Memberikan nomor antrian kepada costumer.
9. Sequence Diagram Mengatur proses pengaduan maupun perizinan

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

Untuk setiap kelas:

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

3.2.1 Kelas <nama kelas>

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

Nama Kelas :

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.2.2 Kelas <nama kelas>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan 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

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity. (PEMBUATAN SKEMA RELASI)

4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01		
FR-02		