

# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### *Donasi Online* *WeCan*

Dipersiapkan oleh:


Laurentius Yudhistira	(1301180303)
Maiza Radhiya	(1301180411)
Abigael Mark Stevan	(1301180134)
Irfan Ghinafsi	(1301180434)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

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

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>DPPL BAB 3</b>		
		<b>Revisi</b>		

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Log in	Untuk masuk ke akun <i>user</i> agar <i>user</i> dapat berdonasi
#2	Input <i>Event</i>	Untuk dapat melakukan transaksi donasi antar penggalang dana dan <i>user</i>
#3	Cari <i>Event</i>	Untuk mencari event yang ingin didonasikan
#4	Input Donasi	Untuk transaksi atau mendonasi <i>event</i> yang diinginkan
#5	View Riwayat <i>Event</i>	Untuk melihat riwayat pendonasian
#6	Registrasi	Untuk membuat akun <i>user</i>
#7	Edit Event	Untuk penggalang dana mengedit <i>event</i> galang dana.
#8	Delete Event	Untuk penggalang dana menghapus <i>event</i> galang dana.
#9	Verifikasi Event	Untuk Admin memverifikasiajuan dari penggalang dana
#10	Verifikasi Akun	Untuk Admin memverifikasi akun

##### 3.1.1 Use Case #1 <Log in>

Skenario Use Case #1 :

*Primary Flow*

Langkah 1: *User* membuka aplikasi

Langkah 2: Sistem menampilkan *page* Log in

Langkah 3: *User* menginput username dan password

Langkah 4: *User* mengklik tombol Log in

Langkah 5: Sistem memvalidasi akun *user*

Langkah 6: Sistem memberikan notifikasi bahwa user telah berhasil log in

*Alternate Flow*

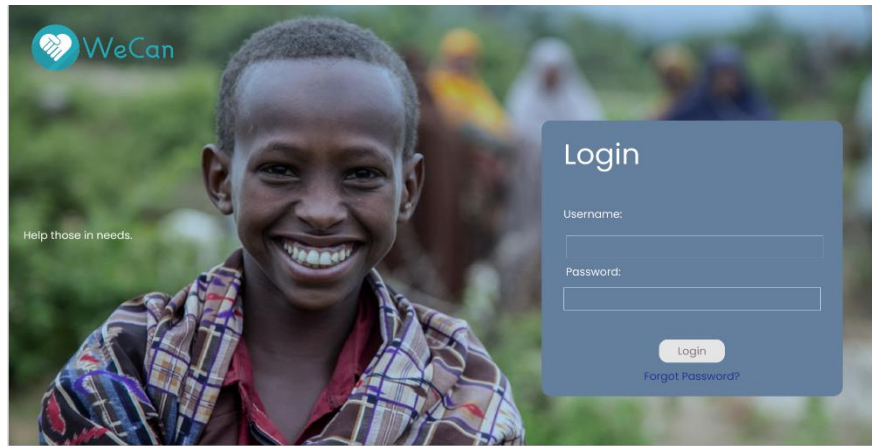
Langkah 1: *User* menginputkan *username* dan *password* yang tidak valid

Langkah 2: *User* mengklik tombol Login

Langkah 3: Sistem memvalidasi data yang masuk ke dalam *database*

Langkah 4: Sistem menampilkan info Log in gagal dan kembali masuk ke Log in *page*

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



#### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
101	<i>Halaman Login</i>	<i>Halaman login yang tampil saat user memasukkan username dan password. Terdapat tombol Login untuk masuk kedalam aplikasi.</i>

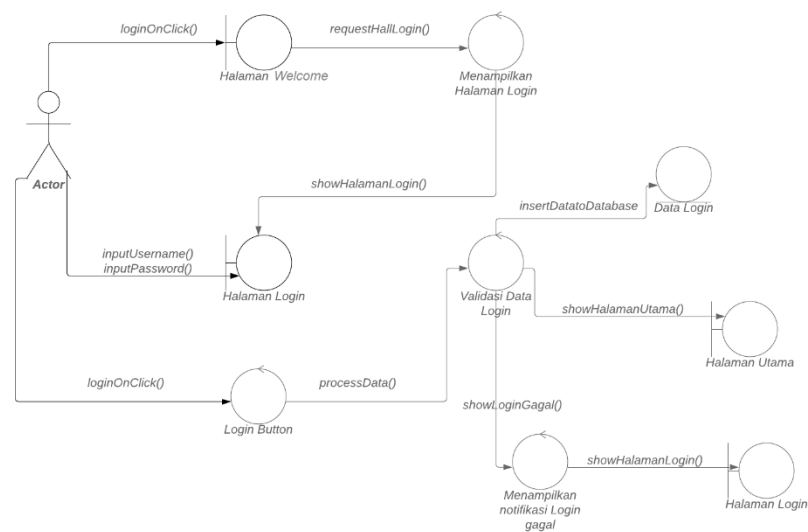
*Page Login*

#### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

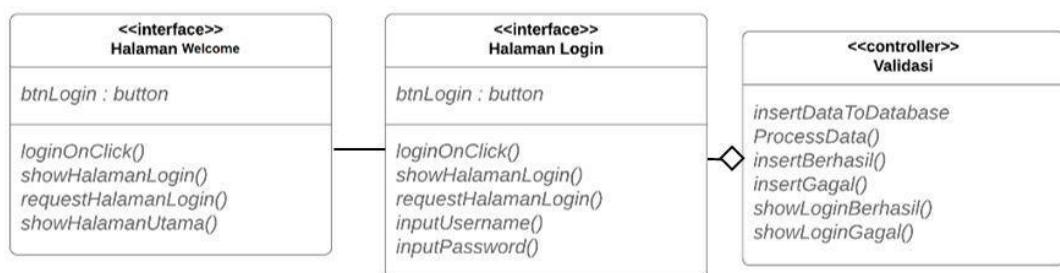
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Utama	Interface
2	Halaman Welcome	Interface
3	Validasi	Controller

### 3.1.1.3 Robustness Diagram

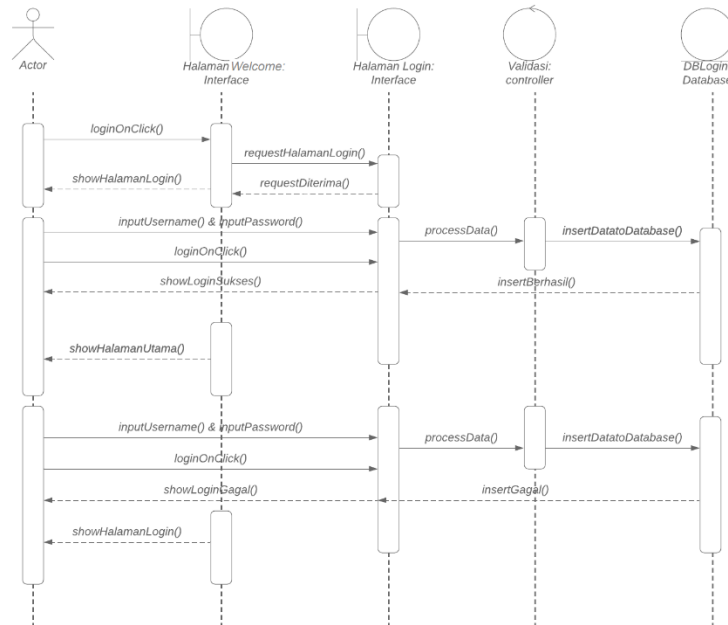


<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Log in</i>	<i>Jika diklik, akan masuk ke dalam halaman aplikasi WeCan. Jika username dan password salah maka akan Kembali menampilkan halaman 101.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Username</i>	<i>Kolom teks yang berisikan username user untuk masuk kedalam web dan data akan disimpan di database Login.</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Kolom teks yang berisikan password user untuk masuk kedalam web dan data akan disimpan di database Login</i>

### 3.1.1.4 Diagram Kelas



### 3.1.1.5 Sequence Diagram



### 3.1.2 Use Case #2 <Input Event>

Skenario Use Case #2 :

*Primary Flow*

Langkah 1: *User* membuka menu *Buat Event*

Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan *Buat Event*

Langkah 3: *User* menginput data *event*

Langkah 4: *User* mengklik tombol *Buat*

Langkah 5: Sistem memvalidasi data *event*

Langkah 6: Sistem mencatat data dan menyimpan data ke dalam *database*

*Alternate Flow*

Langkah 1: *User* telah menginput data *event* tetapi terdapat data yang tidak *valid*

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang belum dapat tervalidasi

#### 3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #2

**WeCan**

**Buat Event Sekarang!** Kembali

Nama Event

Durasi Event

Target Donasi Rp

Bukti Event

Deskripsi

### 3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
102	<i>Halaman Input Event</i>	<i>Halaman input event yang tampil saat user (penggalang dana) ingin membuat event donasi. Terdapat tombol Kembali untuk Kembali ke halaman sebelumnya dan tombol Buat untuk membuat Event</i>

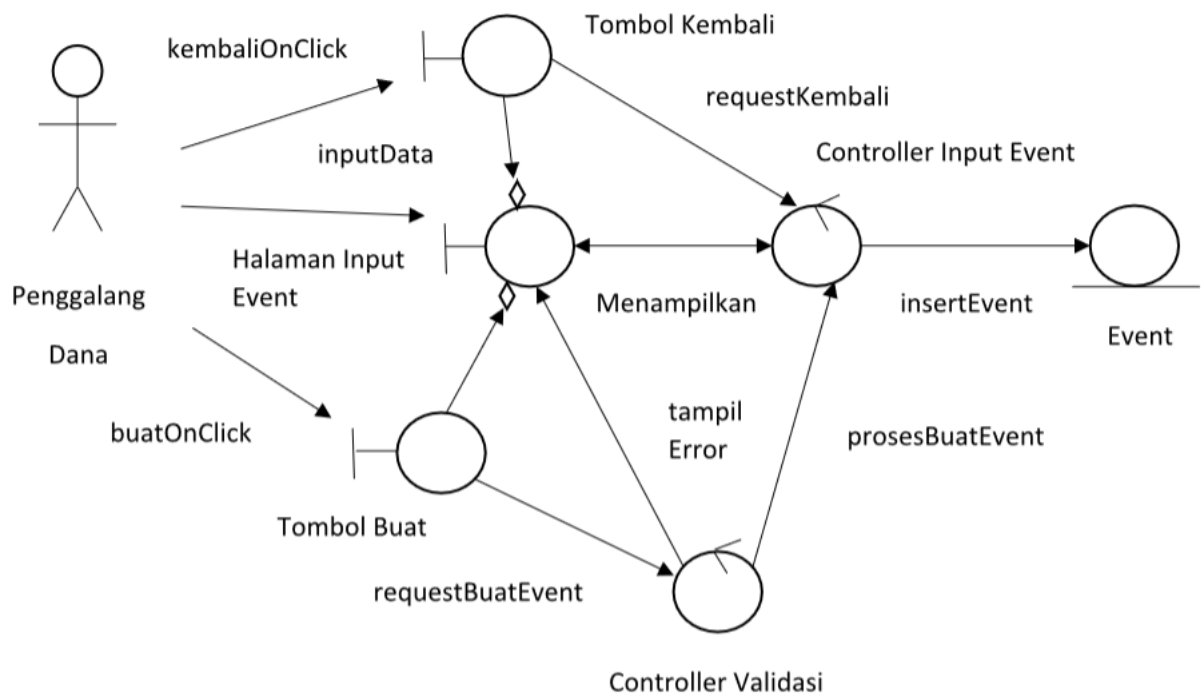
*Page Input Event*

### 3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

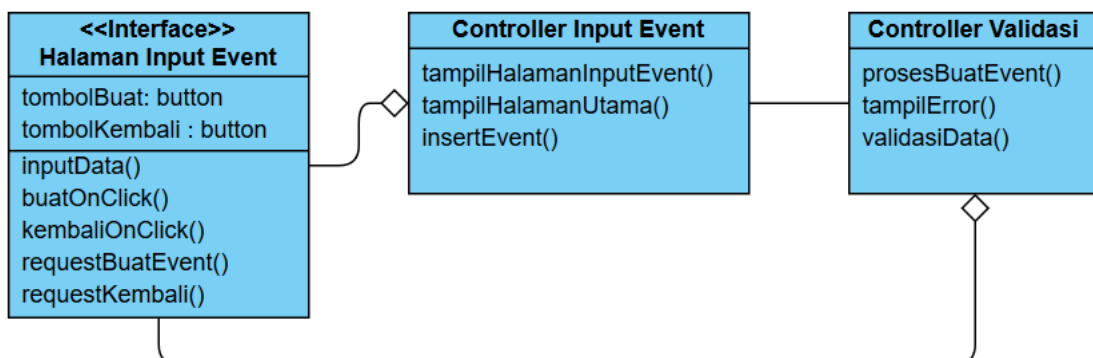
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Input Event	<i>Boundary (Interface)</i>
2	Controller Input Event	<i>Controller</i>
3	Tombol Buat	<i>Boundary</i>
4	Tombol Kembali	<i>Boundary</i>
5	Controller Validasi	<i>Controller</i>

### 3.1.2.3 Robustness Diagram



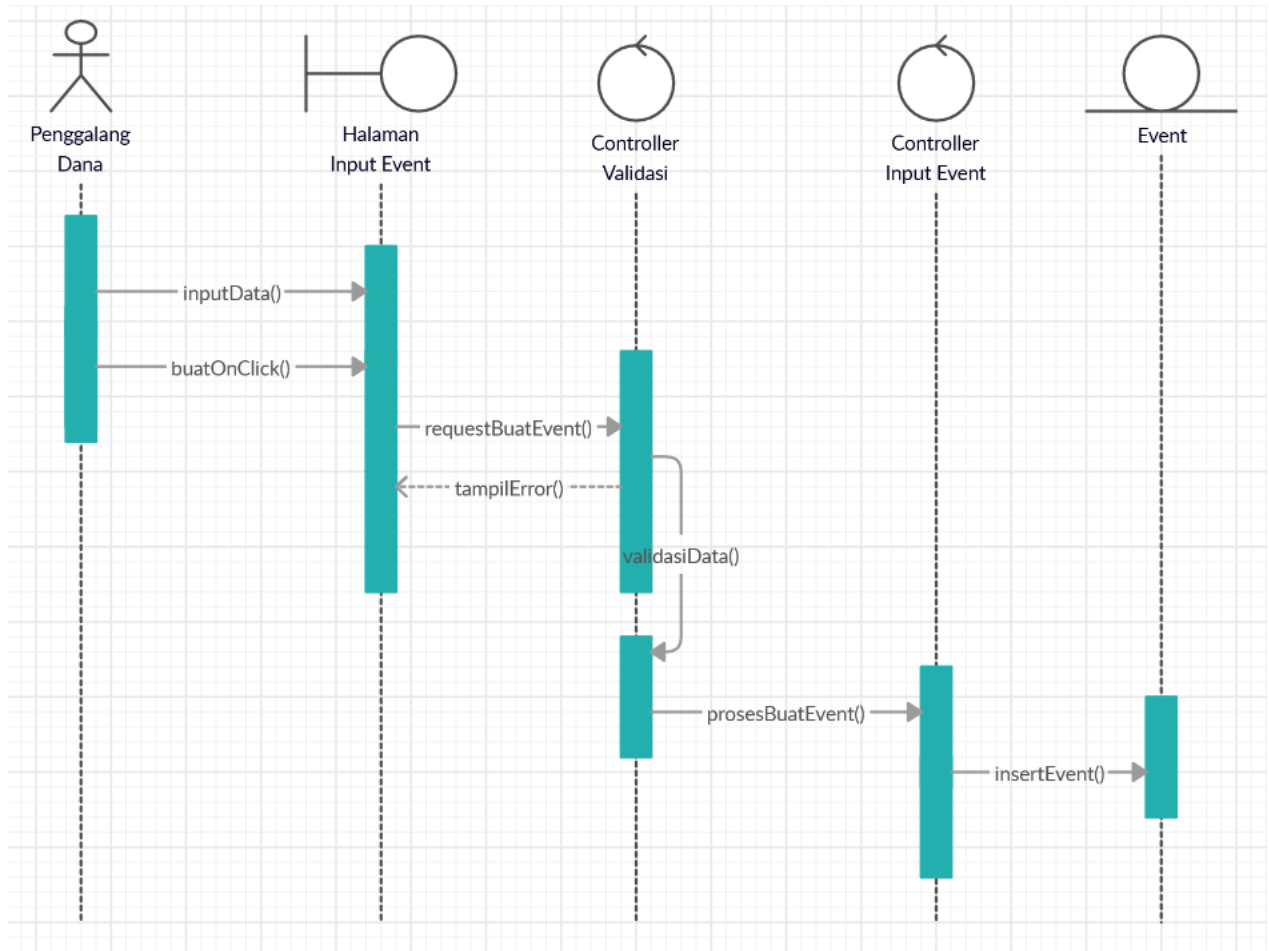
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Kembali	Jika di klik, akan masuk ke dalam halaman beranda WeCan.
Button2	Button	Buat	Jika diklik, akan memvalidasi data yang telah di input, jika valid maka akan disimpan ke Database.
RTF1	RTF Box	Nama Event	Kolom teks yang akan diinput nama event yang akan dibuat
RTF2	RTF Box	Durasi Event	Kolom teks yang akan diinput durasi event yang akan dibuat
RTF3	RTF Box	Target Donasi	Kolom teks yang akan diinput target nominal donasi yang akan dibuat
RTF4	RTF Box	Bukti Event	Kolom teks yang akan diinput gambar atau berkas yang menandakan bencana tersebut valid adanya.
RTF5	RTF Box	Deskripsi	Kolom teks yang akan diinput deskripsi dari event yang akan dibuat.

### 3.1.2.4 Diagram Kelas





### 3.1.2.5 Sequence Diagram



### 3.1.3 Use Case #3 <Cari Event>

Skenario Use Case #3 :

*Primary Flow*

Langkah 1: *User* membuka menu *Cari Event*

Langkah 2: *User* menginput *event* yang akan dicari

Langkah 3: Sistem mencari *Event* yang di inputkan di *database*

Langkah 4: Sistem menampilkan *Event-event* yang menyerupai pencarian

Langkah 5: *User* memilih *event* yang diinginkan

*Alternate Flow*

Langkah 1: *User* telah menginput *event* yang diinginkan tetapi hasil tidak ditemukan

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi bahwa event tidak ditemukan

#### 3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Usecase #3



#### 3.1.3.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
103	Halaman Cari Event	Halaman Cari Event yang muncul jika Donatur ingin mencari event yang ingin didonasikan

*Page Cari Event*

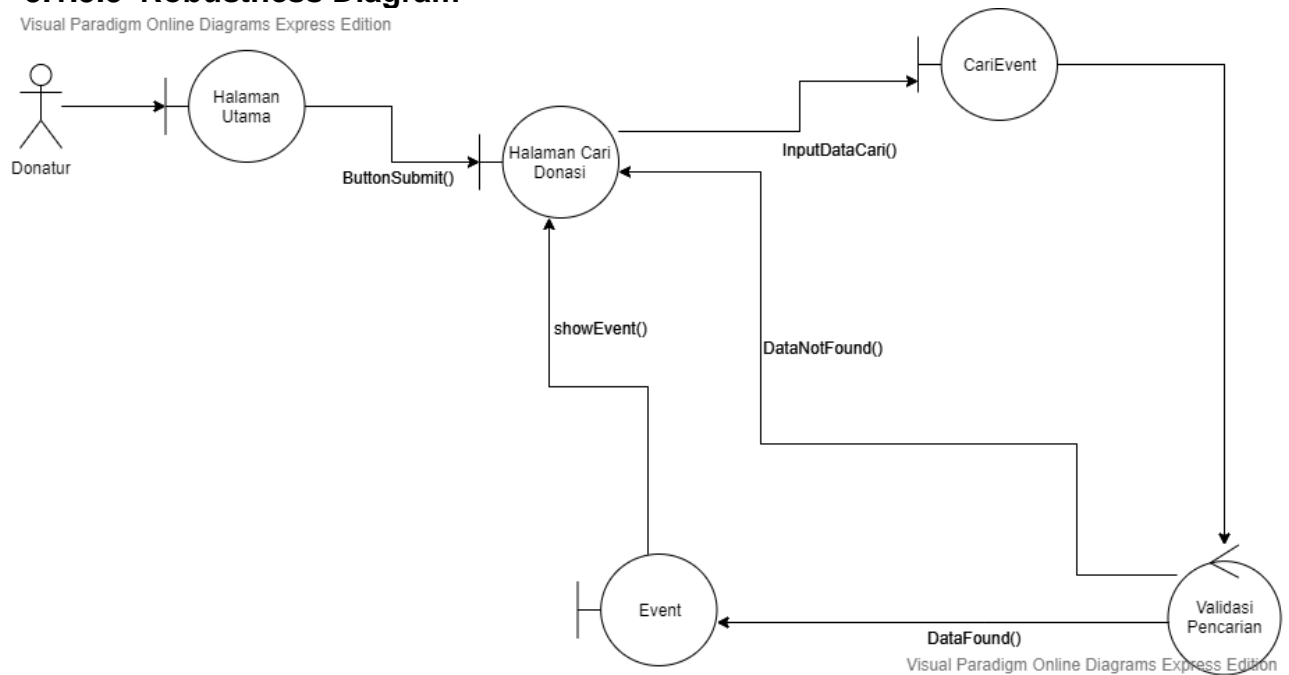
#### 3.1.3.2 Identifikasi Object Baru

*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Cari Donasi	Interface
2	Controller Cari Donasi	Controller
3	Tombol Search	Interface
4	Controller Validasi	Controller

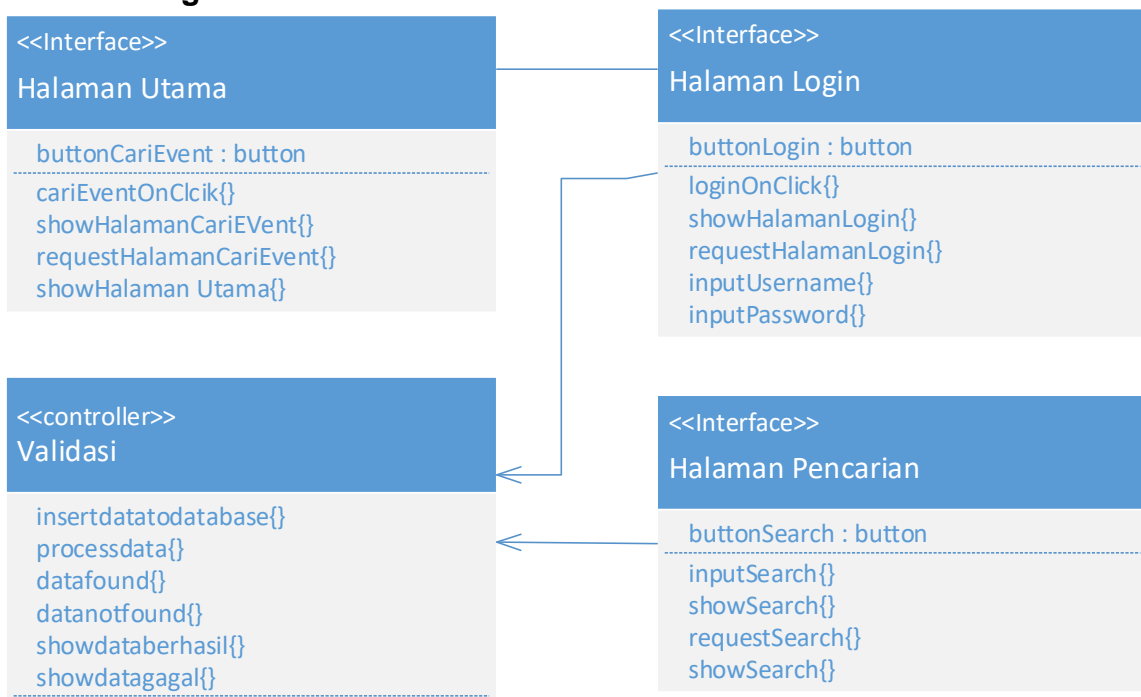
### 3.1.3.3 Robustness Diagram

Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition

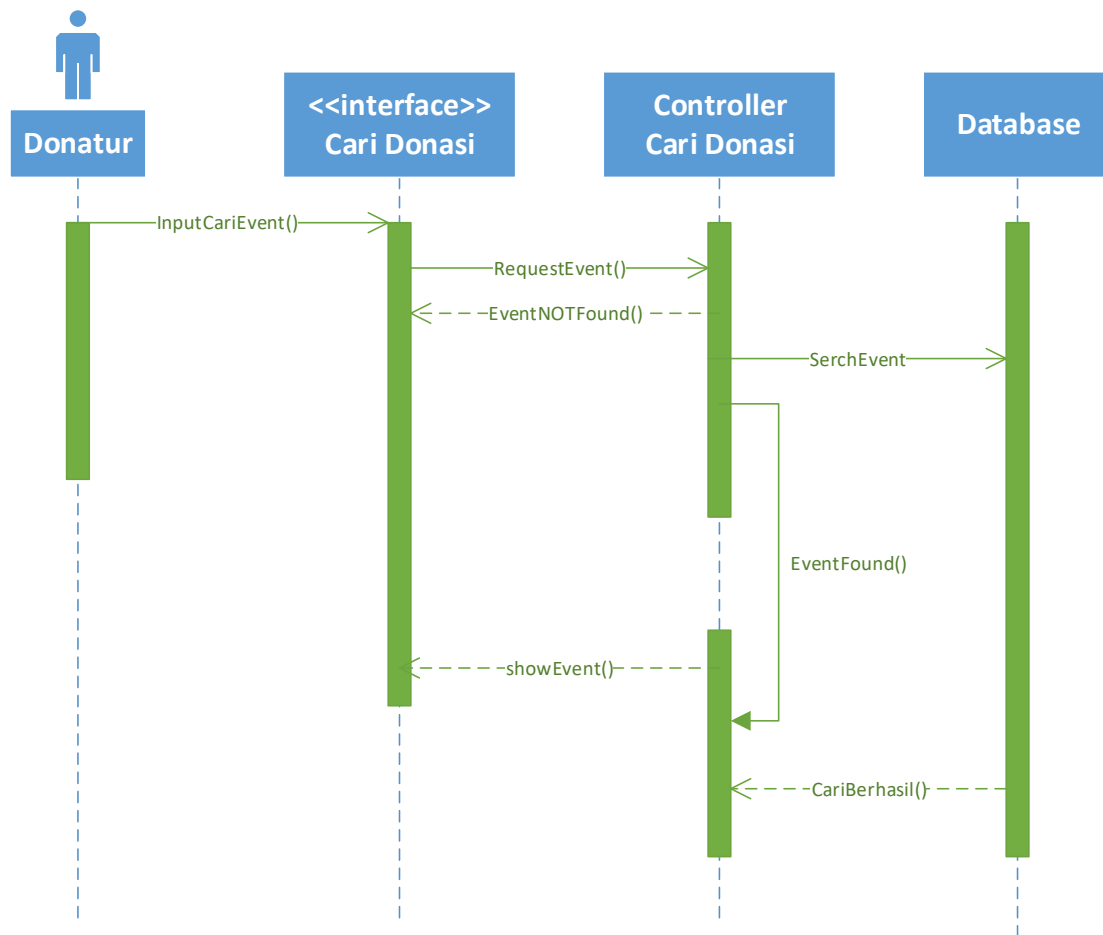


Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Kembali	Jika diklik, maka user akan diarahkan ke homepage.
Button2	Button	Search	Jika diklik, maka sistem akan mencari event yang telah di input user
Button3	Button	Penjelasan Lengkap	Jika diklik, maka sistem akan menampilkan informasi lengkap tentang WeCan
RTF1	RTF Box	Cari Event	Isi Teks yang disimpan pada database.

### 3.1.3.4 Diagram Kelas



### 3.1.3.5 Sequence Diagram



#### 3.1.4 Use Case #4 <Input Donasi>

Skenario Use Case #4 :

*Primary Flow*

- Langkah 1: *User* memilih *event* yang diinginkan
- Langkah 2: Sistem menampilkan *event* yang dipilih
- Langkah 3: *User* menginputkan nominal donasi
- Langkah 4: *User* memilih metode pembayaran
- Langkah 5: *User* mengklik tombol *Submit*
- Langkah 6: Sistem memproses data donasi yang telah berhasil masuk ke rekening dan menyimpan data ke dalam *database* donasi
- Langkah 7: Sistem menampilkan tampilan pembayaran berhasil

*Alternate Flow*

### 3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Usecase #4

#### 3.1.4.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
104	Halaman Input Donasi	Halaman Input Donasi yang muncul jika Donatur ingin berdonasi dari event yang telah dicari

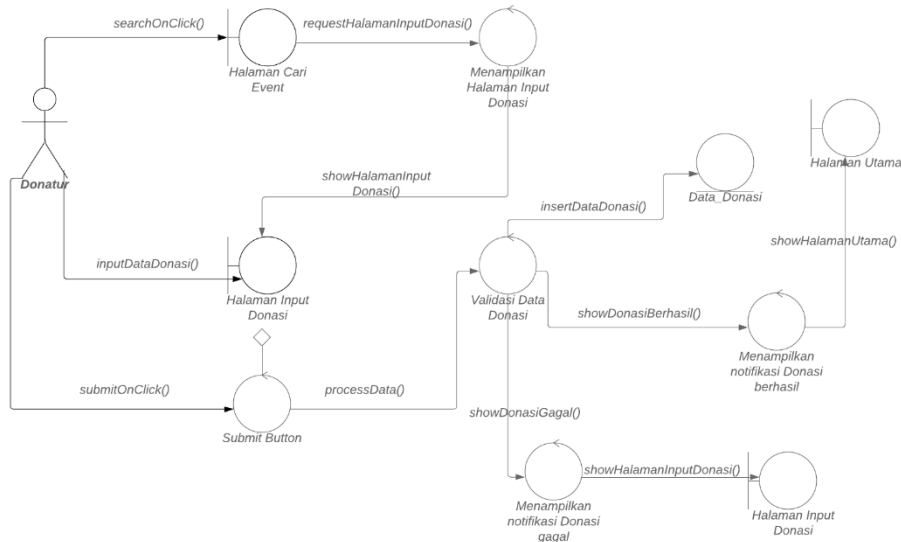
*Page Input Donasi*

#### 3.1.4.2 Identifikasi Object Baru

*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

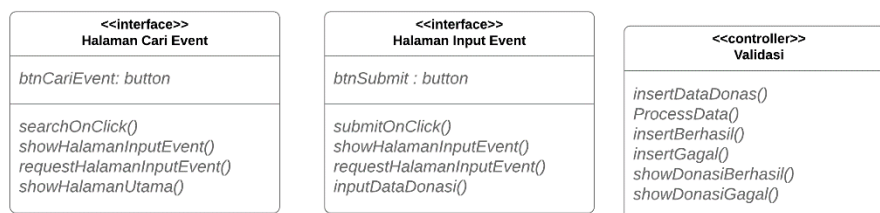
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Cari Event	Interface
2	Halaman Input Event	Interface
3	Validasi	Controller

#### 3.1.4.3 Robustness Diagram

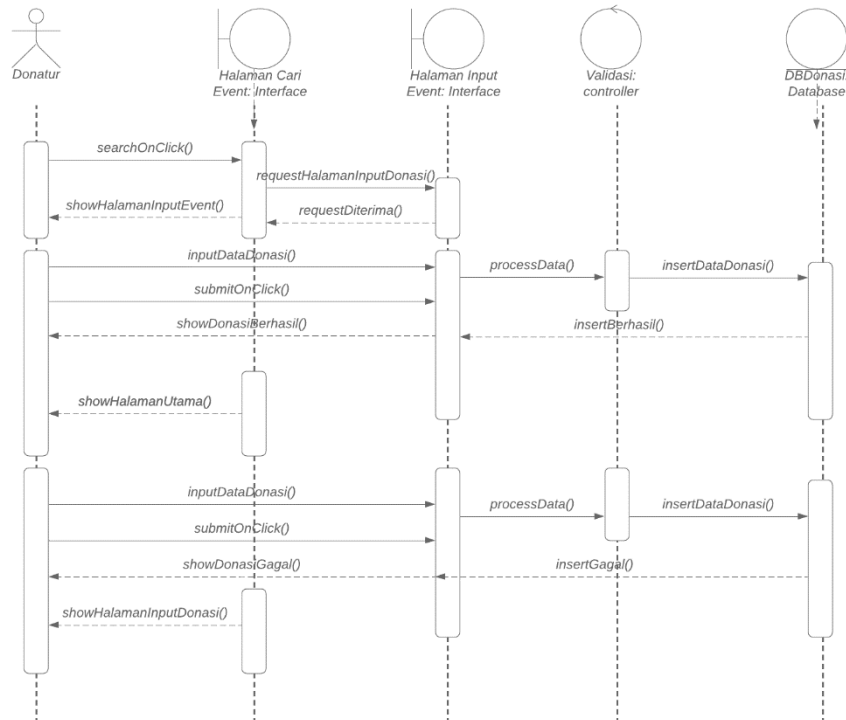


<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Cbox1</i>	<i>Checkbox</i>	<i>Cbox10</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp10.000</i>
<i>Cbox2</i>	<i>Checkbox</i>	<i>Cbox20</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp20.000</i>
<i>Cbox3</i>	<i>Checkbox</i>	<i>Cbox50</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp.50.000</i>
<i>Cbox4</i>	<i>Checkbox</i>	<i>CboxO</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih nominal selain yang telah tertera</i>
<i>Cbox5</i>	<i>Checkbox</i>	<i>CboxGopay</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Gopay</i>
<i>Cbox6</i>	<i>Checkbox</i>	<i>CboxOvo</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Ovo</i>
<i>Cbox7</i>	<i>Checkbox</i>	<i>CboxLink</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Link Aja</i>
<i>Cbox8</i>	<i>Checkbox</i>	<i>CboxDana</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Dana</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nominal lain</i>	<i>Jika diklik maka donatur memilih nominal selain yang telah tertera</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik, akan memvalidasi data yang telah di input, jika valid maka akan disimpan ke Database</i>

### 3.1.4.4 Diagram Kelas



### 3.1.4.5 Sequence Diagram



### 3.1.5 Use Case #5 <View Riwayat Event>

Skenario Use Case #5 :

*Primary Flow*

Langkah 1: *User* membuka menu Riwayat Donasi

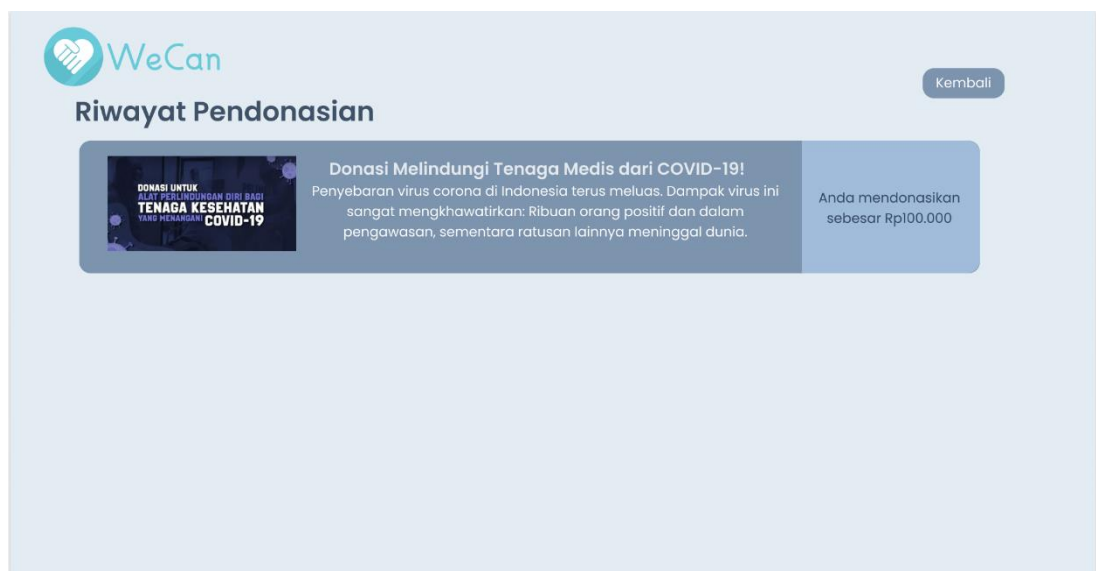
Langkah 2: Menampilkan *page* riwayat donasi yang *user* telah lakukan

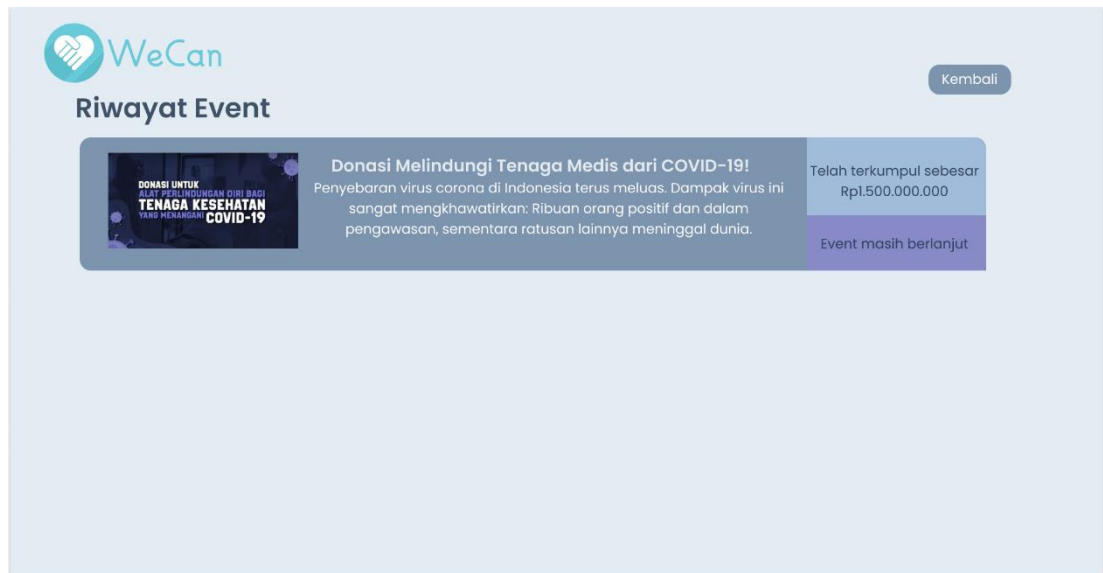
*Alternate Flow*

Langkah 1: *User* belum melakukan donasi atau belum membuat *event* apapun

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi Riwayat kosong

#### 3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Usecase #5





### 3.1.5.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
105a	Halaman Riwayat Donasi	Halaman Riwayat yang tampil jika user Donatur ingin melihat Riwayat pendonasian
105b	Halaman Riwayat Event	Halaman Riwayat yang tampil jika user Penggalang Dana ingin melihat Riwayat Event yang telah dibuat

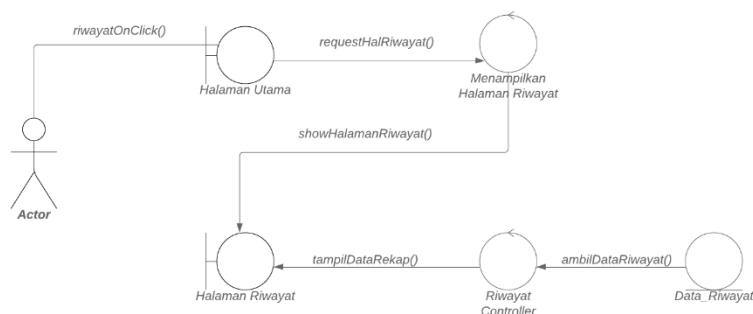
Page Riwayat

### 3.1.5.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Utama	Interface
2	Halaman Riwayat	Interface
3	Riwayat	controller

### 3.1.5.3 Robustness Diagram

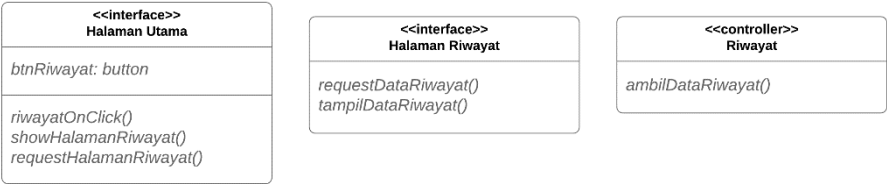


Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
----------	-------	--------	--------------

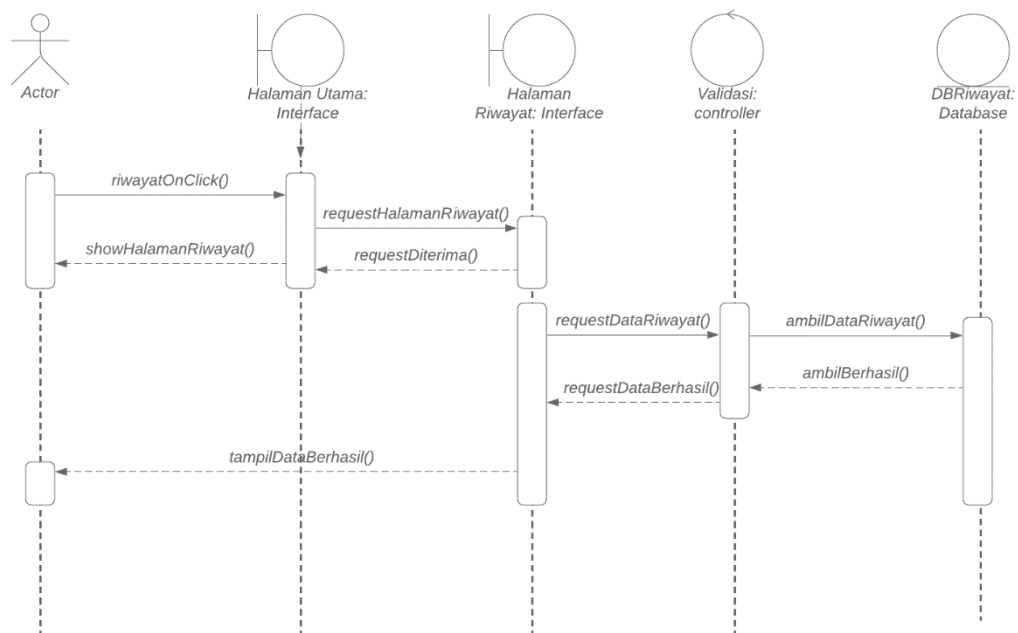


<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik, maka user akan diarahkan ke halaman utama</i>
----------------	---------------	----------------	---

3.1.5.4 Diagram Kelas



3.1.5.5 Sequence Diagram



### 3.1.6 Use Case #6 <Registrasi>

Skenario Use Case #5 :

*Primary Flow*

Langkah 1: *User* membuka *Page Register*

Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan *Register Page*

Langkah 3: *User* menginput data akun

Langkah 4: *User* mengklik tombol Submit

Langkah 5: Sistem memvalidasi data akun

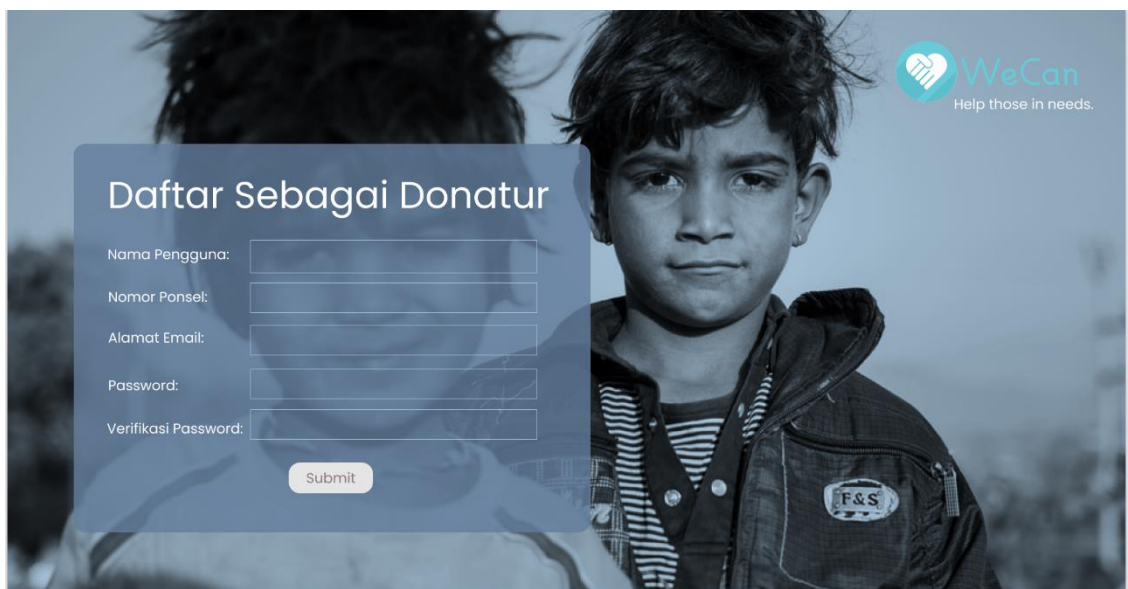
Langkah 6: Sistem mencatat data dan menyimpan data ke dalam *Database*

*Alternate Flow*

Langkah 1: User telah menginput data akun tetapi terdapat data yang tidak valid

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang belum dapat tervalidasi

#### 3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Usecase #6



**Daftar Sebagai Donatur**

Nama Pengguna:

Nomor Ponsel:

Alamat Email:

Password:

Verifikasi Password:

**WeCan**  
Help those in needs.



**Daftar Sebagai Penggalang Dana**

Nama Pengguna:

Nama Lengkap:

Nomor KTP:

Foto KTP:

Nomor Ponsel:

Alamat Email:

Password:

Verifikasi Password:

**WeCan**  
Help those in needs.

### 3.1.6.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
106	Halaman Registrasi sebagai Donatur	Halaman Registrasi yang tampil jika user ingin mendaftarkan diri sebagai donatur
107	Halaman Registrasi Penggalang Dana	Halaman Registrasi yang tampil jika user ingin mendaftarkan diri sebagai penggalang dana

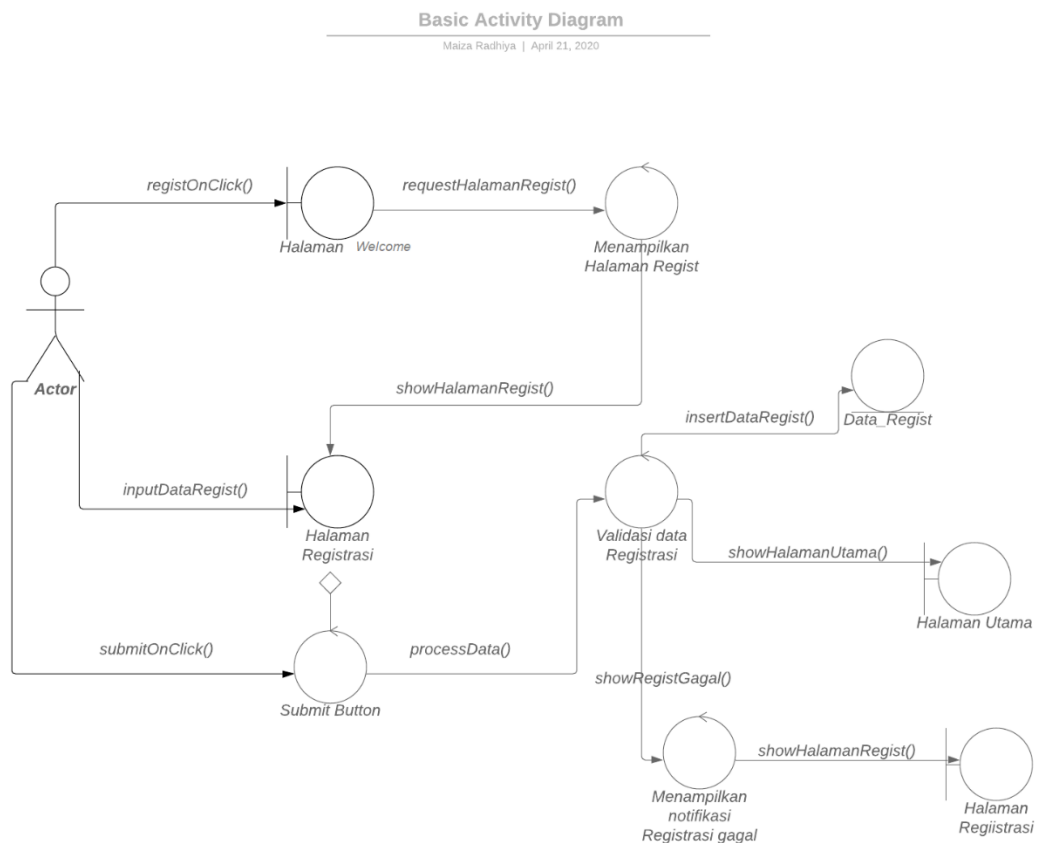
Page Registrasi

### 3.1.6.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Welcome	Interface
2	Halaman Registrasi	Interface
3	Validasi	Controller

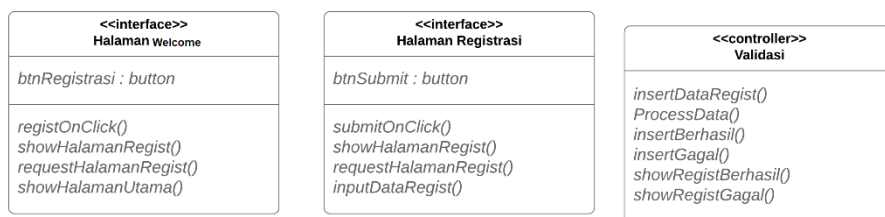
### 3.1.6.3 Robustness Diagram



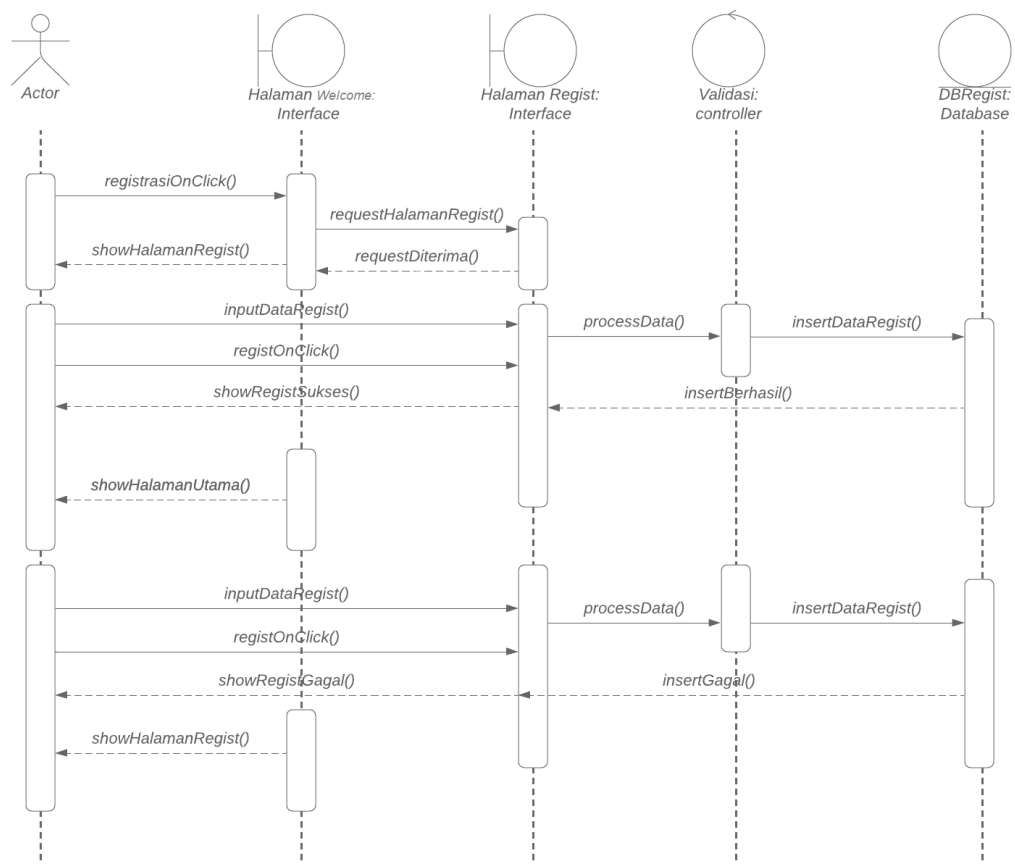
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Submit	Jika diklik, akan menyimpan data registrasi

			<i>kedalam database aplikasi dan akan menampilkan Halaman Utama aplikasi Donasi Online WeCan</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Pengguna</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nomor Ponsel</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Alamat Email</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Verifikasi Password</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF6</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF7</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nomor KTP</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF8</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Foto KTP</i>	<i>Isi File yang disimpan pada database</i>

### 3.1.6.4 Diagram Kelas



### 3.1.6.5 Sequence Diagram



### 3.1.7 Use Case #7 <Edit Event>

Skenario Use Case #7 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* membuka menu *Edit Event*  
 Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan *Edit Event*  
 Langkah 3: *User* mengubah data *event*  
 Langkah 4: *User* mengklik tombol *edit*  
 Langkah 5: Sistem memvalidasi data *event*  
 Langkah 6: Sistem mencatat data dan menyimpan data ke dalam *database*

#### *Alternate Flow*

Langkah 1: *User* telah mengubah data *event* tetapi terdapat data yang tidak *valid*  
 Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang belum dapat tervalidasi

### 3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Usecase #7

#### 3.1.7.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

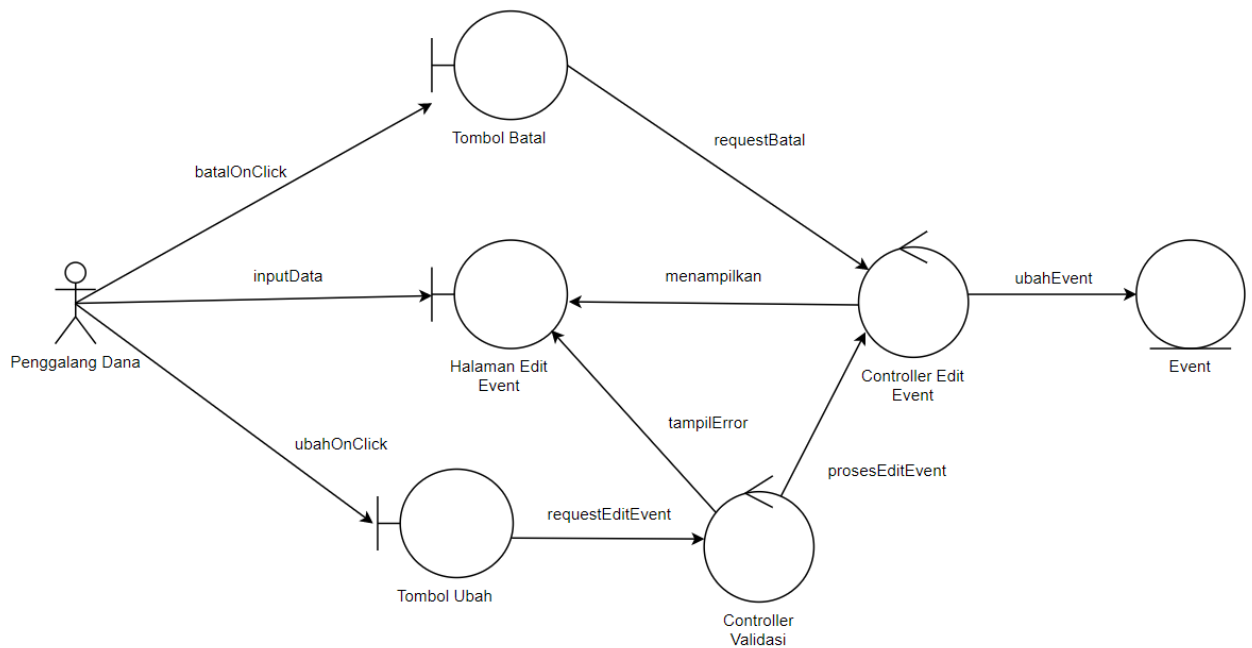
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
108	Halaman Edit Event	Halaman Edit Event yang tampil jika user (penggalang dana) ingin mengubah data event. Terdapat tombol Batal untuk membatalkan perubahan data event dan tombol Ubah untuk mengubah data event.

#### 3.1.7.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

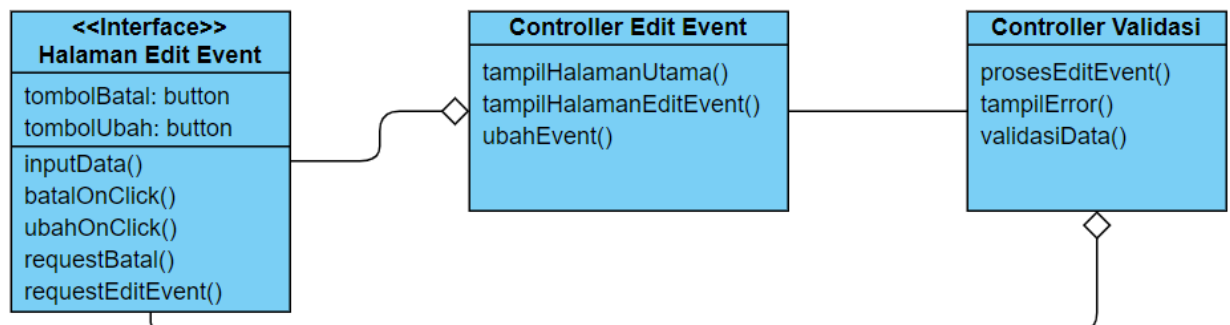
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Edit Event	Boundary (Interface)
2	Controller Edit Event	Controller
3	Tombol Batal	Boundary
4	Tombol Ubah	Boundary
5	Controller Validasi	Controller

#### 3.1.7.3 Robustness Diagram

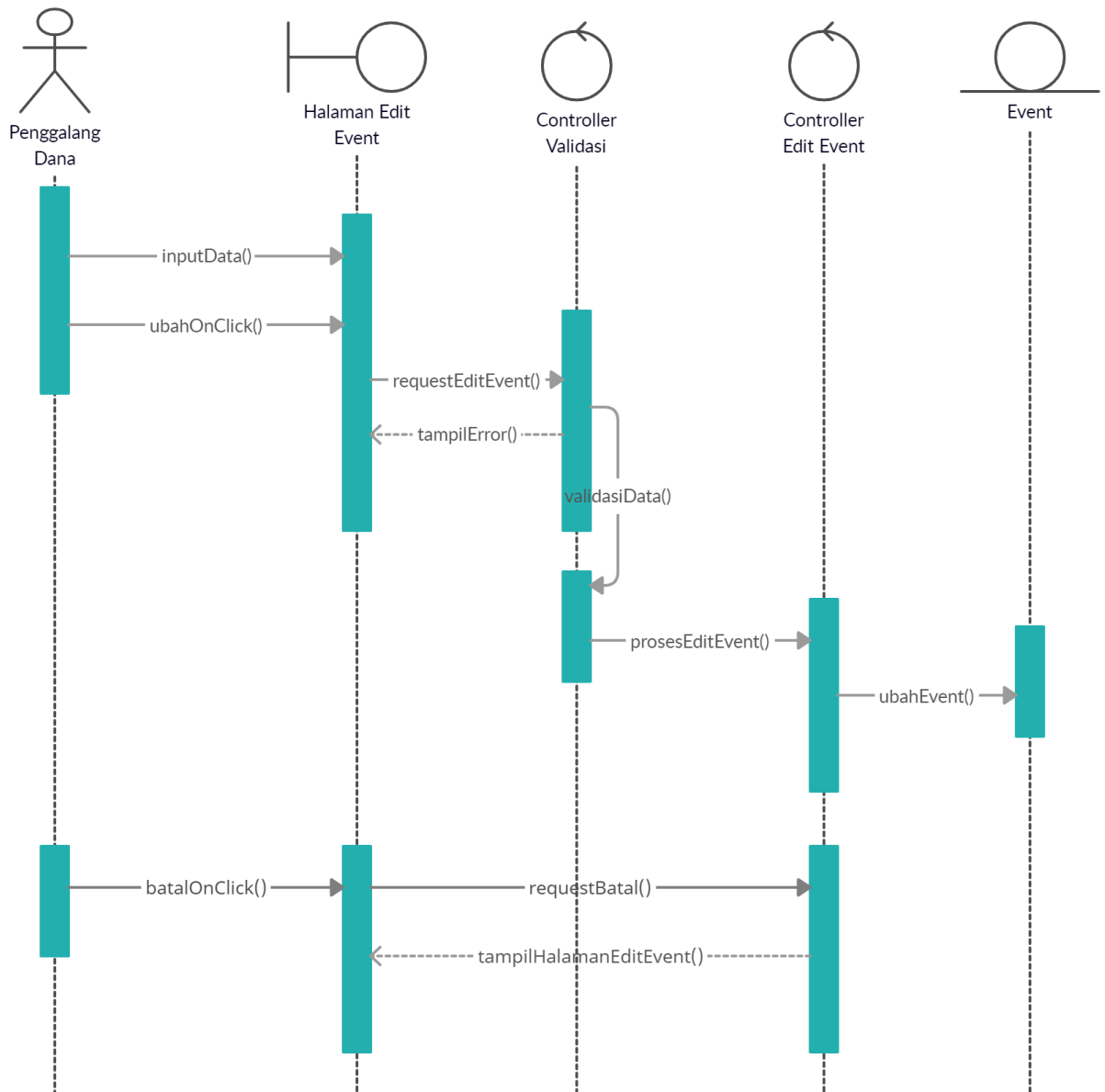


<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
Button1	Button	Ubah	Jika diklik, akan mengubah atau memodifikasi data event yang dipilih, jika valid maka akan diperbarui di Database.
Button2	Button	Batal	Jika di klik, akan membatalkan semua perubahan data event yang telah dilakukan oleh user.
RTF1	RTF Box	Nama Event	Kolom teks yang akan diinput nama event yang akan dibuat
RTF2	RTF Box	Durasi Event	Kolom teks yang akan diinput durasi event yang akan dibuat
RTF3	RTF Box	Target Donasi	Kolom teks yang akan diinput target nominal donasi yang akan dibuat
RTF4	RTF Box	Bukti Event	Kolom teks yang akan diinput gambar atau berkas yang menandakan bencana tersebut valid adanya.
RTF5	RTF Box	Deskripsi	Kolom teks yang akan diinput deskripsi dari event yang akan dibuat.

### 3.1.7.4 Diagram Kelas



### 3.1.7.5 Sequence Diagram



### 3.1.8 Use Case #8 <Delete Event>

Skenario Use Case #8 :

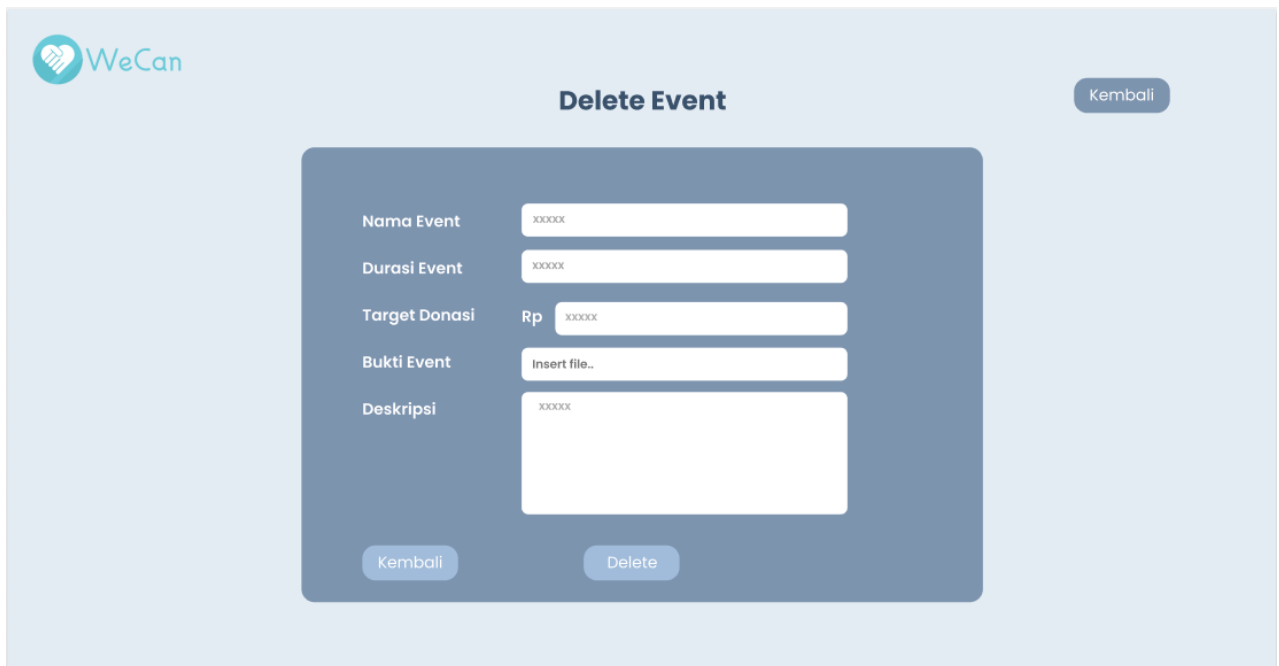
*Primary Flow*

- Langkah 1: *User* sudah membuka *Delete Page* atau Halaman Penghapusan
- Langkah 2: Menampilkan tampilan *Delete Page*
- Langkah 3: *User* memilih opsi untuk menghapus *event*
- Langkah 4: Memberikan peringatan dan verifikasi untuk menghapus *event*
- Langkah 5: *User* menyetujui peringatan dan verifikasi untuk menghapus
- Langkah 6: Menghapus semua data *event* dari *Database*

*Alternate Flow*

- Langkah 1: *User* sudah menyetujui peringatan untuk menghapus *event*
- Langkah 2: Sistem memberikan notifikasi bahwa *event* sudah terhapus

#### 3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Usecase #8



### 3.1.8.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

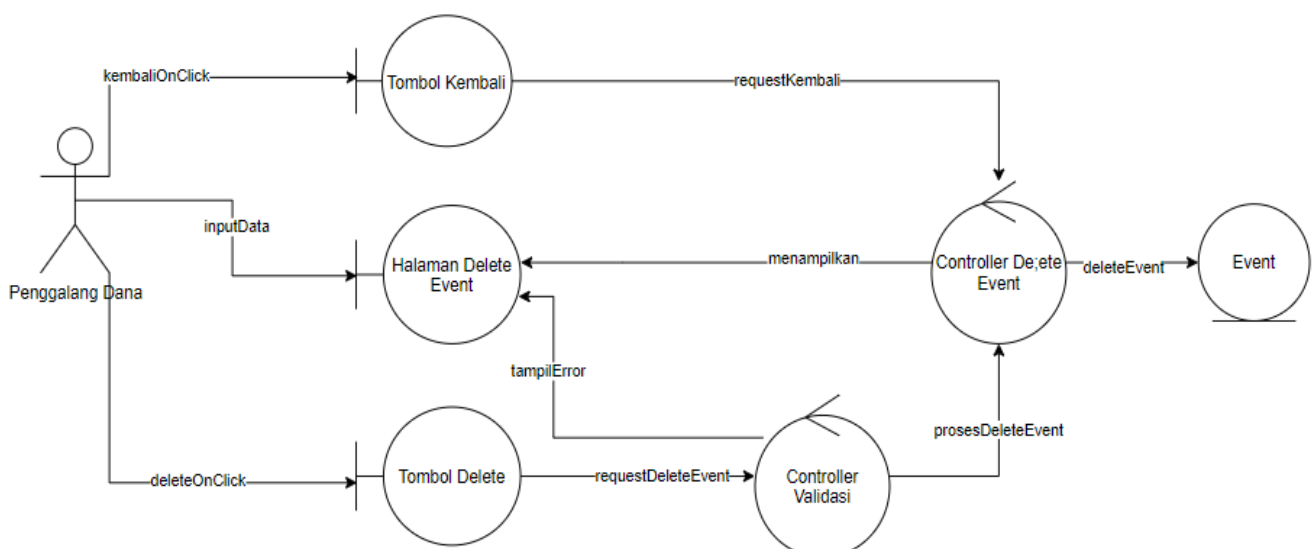
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
109	Halaman Delete Event	Halaman Delete Event yang tampil jika user ingin menghapus event yang dibuat sebagai penggalang dana

### 3.1.8.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Delete Event	Boundary (Interface)
2	Controller Delete Event	Controller
3	Tombol Delete	Boundary
4	Tombol Kembali	Boundary
5	Controller Validasi	Controller

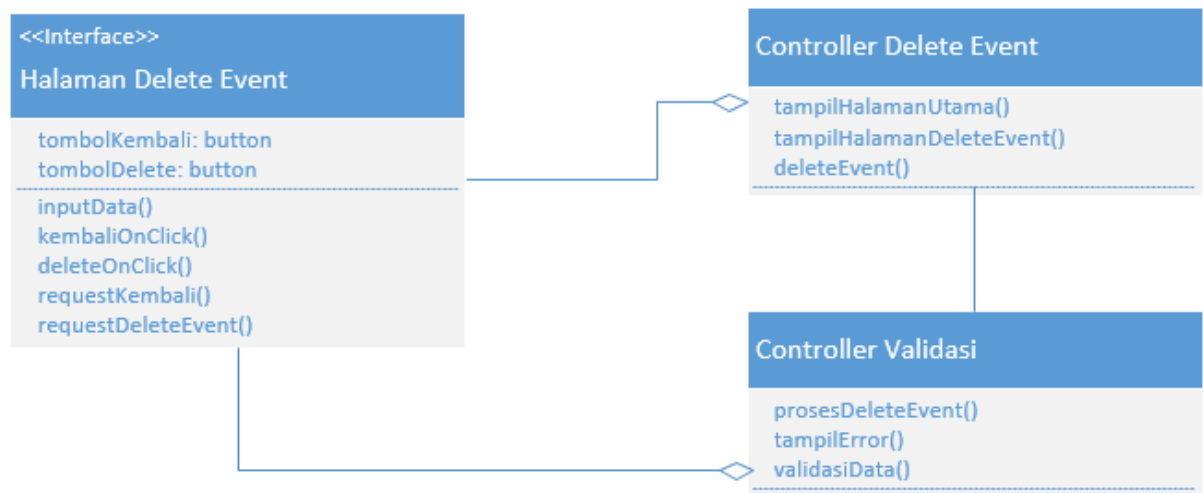
### 3.1.8.3 Robustness Diagram



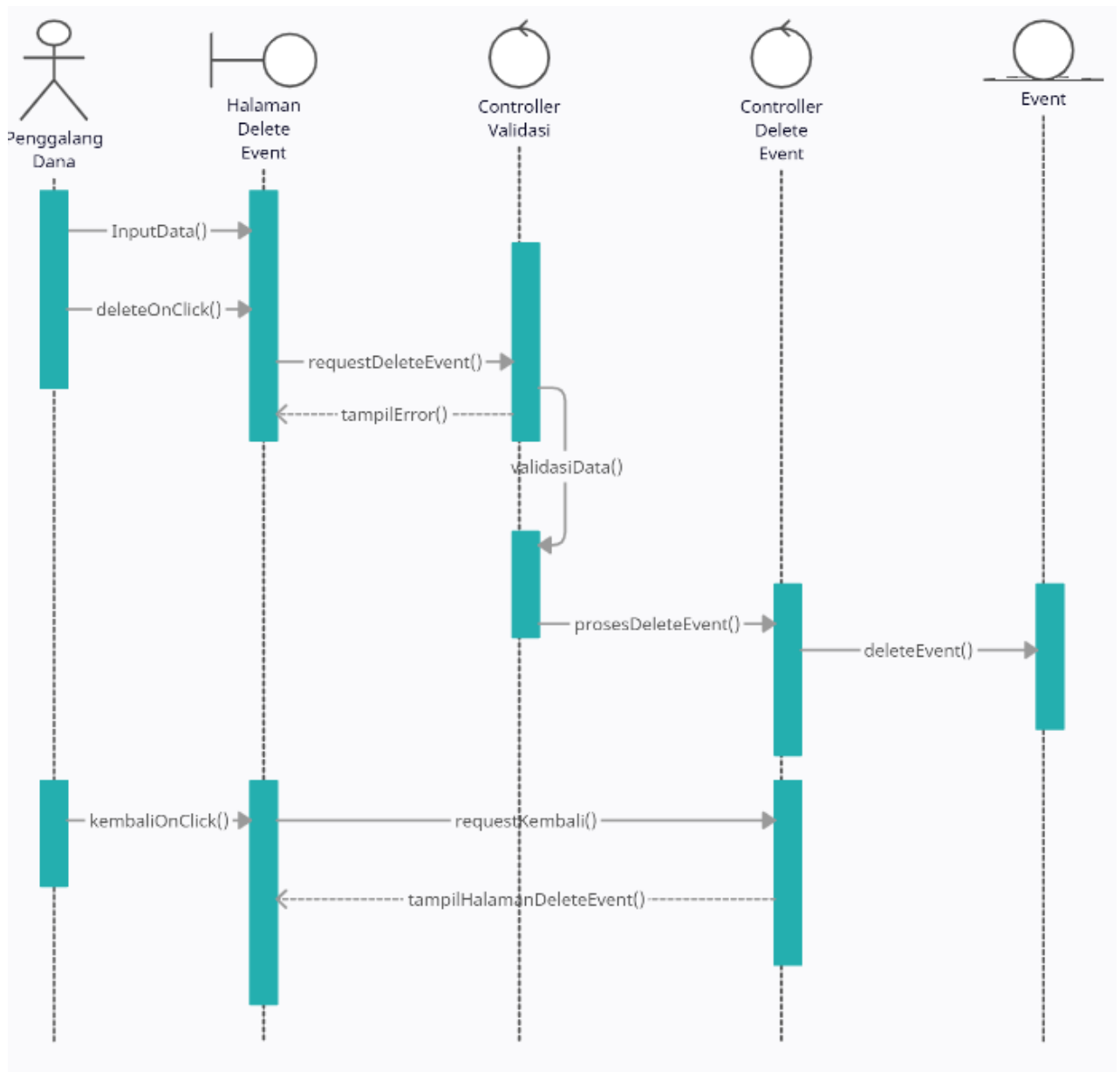


<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Delete</i>	<i>Jika diklik, akan menghapus data event yang dipilih, jika valid maka akan dihapus di Database.</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik, akan mengembalikan semua perubahan data event yang telah dilakukan oleh user.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput nama event yang akan dibuat</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Durasi Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput durasi event yang akan dibuat</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Target Donasi</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput target nominal donasi yang akan dibuat</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Bukti Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput gambar atau berkas yang menandakan bencana tersebut valid adanya.</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput deksripsi dari event yang akan dibuat.</i>

#### 3.1.8.4 Diagram Kelas



#### 3.1.8.5 Sequence Diagram



### 3.1.9 Use Case #9 <Verifikasi Event>

Skenario Use Case #9 :

*Primary Flow*

Langkah 1: Admin sudah memasuki Page Admin

Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan Page Admin

Langkah 3: Sistem memberikan notifikasi bahwa ada event baru yang belum diverifikasi

Langkah 4: Admin melihat ada notifikasi event baru yang belum terverifikasi

Langkah 5: Admin memasuki Page Verifikasi Event

Langkah 6: Sistem menampilkan Page Verifikasi Event

Langkah 7: Admin mengecek kevalidan data

Langkah 8: Admin mengklik benar untuk diperbolehkan event untuk membuka donasi

Langkah 9: Sistem set data Event menjadi terverifikasi

*Alternate Flow*

Langkah 1: Terdapat fakta yang tidak benar, admin mengklik salah untuk tidak memperbolehkan event untuk membuka donasi

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang tidak tervalidasi untuk Penggalang Dana

### 3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Usecase #9



#### 3.1.9.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

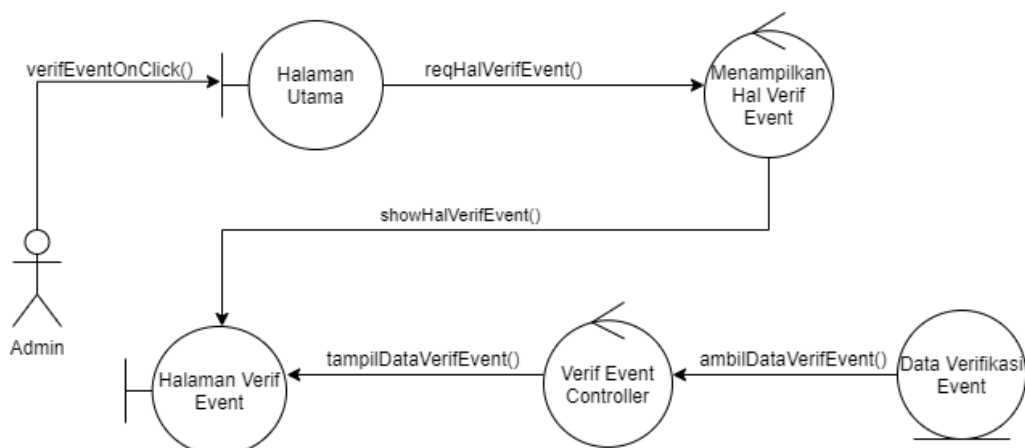
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
110	Halaman Verifikasi Event	Halaman Verifikasi Event yang tampil jika user ingin memverifikasi data event sebagai admin

#### 3.1.9.2 Identifikasi Object Baru

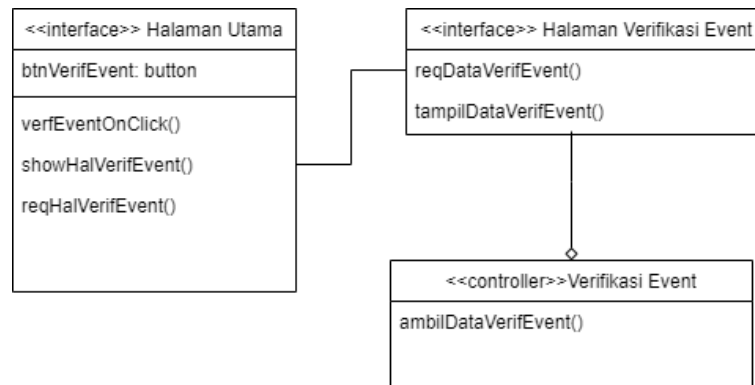
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Verifikasi Event	Boundary (Interface)
2	Controller Verifikasi Event	Controller
3	Tombol Verifikasi Akun	Boundary
4	Tombol Batal Verifikasi	Boundary
5	Controller Validasi	Controller

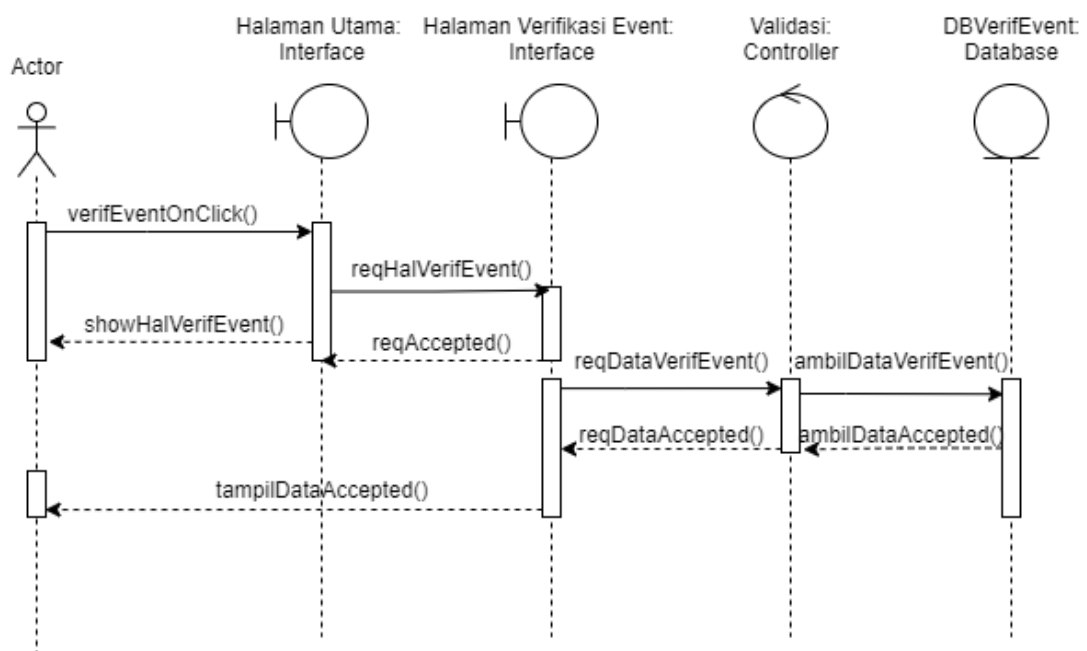
#### 3.1.9.3 Robustness Diagram



#### 3.1.9.4 Diagram Kelas



### 3.1.9.5 Sequence Diagram



### 3.1.10 Use Case #10 <Verifikasi Akun>

Skenario Use Case #10 :

*Primary Flow*

- Langkah 1: Admin sudah memasuki Page Admin
- Langkah 2: Sistem menampilkan Page Admin
- Langkah 3: Memberikan notifikasi bahwa ada akun baru yang belum terverifikasi oleh admin
- Langkah 4: Admin melihat ada notifikasi akun baru yang belum terverifikasi.
- Langkah 5: Admin memasuki Page Verifikasi Akun
- Langkah 6: Menampilkan Page Verifikasi Akun
- Langkah 7: Setelah melihat akun baru yang belum terverifikasi, admin akan mengecek data identitas yang sudah diberikan oleh user untuk akun baru benar atau salah.
- Langkah 8: Identitas akun baru sudah sesuai dan benar, Admin mengklik benar untuk memperbolehkan akun baru untuk masuk ke dalam aplikasi.
- Langkah 9: Akun baru yang sudah terverifikasi admin diberi *clearance* untuk mengakses *feature* dalam aplikasi.

*Alternate Flow*

- Langkah 1: Akun tersebut tidak diperbolehkan untuk digunakan setelah admin melihat terdapat fakta yang tidak benar, admin mengklik salah untuk tidak memperbolehkan akun tersebut.
- Langkah 2: Data dalam akun baru yang tidak lolos dari tahap verifikasi dihapus dari database, memberikan notifikasi pada perangkat user bahwa data identitas pada akun yang baru dibuat tidak memenuhi syarat

dari tahap verifikasi akun.

### 3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Usecase #10

**Verifikasi Akun**

Daftar sebagai: Penggalang Dana

Nama Pengguna: maizaradhiya  
Nama Lengkap: Maiza Radhiya  
Nomor Ponsel: 08123456789  
Alamat Email: maizaradhiya@gmail.com  
No. KTP: 317500000023  
Foto KTP: ktp\_maizar.pdf  
Password: mzdhd123  
Verifikasi Password: mzdhd123

Verifikasi Akun  
Batal Verifikasi

#### 3.1.10.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

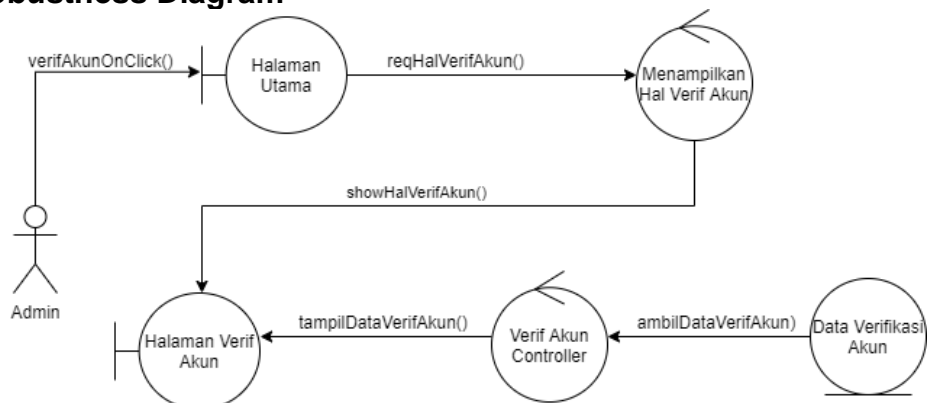
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
111	Halaman Verifikasi Akun	Halaman Verifikasi Akun yang tampil jika user ingin memverifikasi akun registrasi sebagai admin

### 3.1.10.2 Identifikasi Object Baru

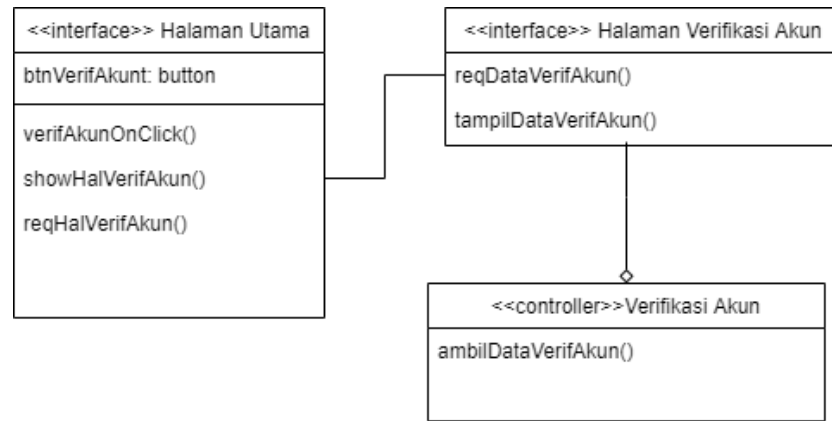
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Verifikasi Akun	Boundary (Interface)
2	Controller Verifikasi Akun	Controller
3	Tombol Verifikasi	Boundary
4	Tombol Batal Verifikasi	Boundary
5	Controller Validasi	Controller

### 3.1.10.3 Robustness Diagram



### 3.1.10.4 Diagram Kelas



### 3.1.10.5 Sequence Diagram

