

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

AMIGO-TICS RENT

untuk:

Perusahaan Retail Mobil

Dipersiapkan oleh:

Muh Farhan Pramana Putra – 1301184001

St. Nur Hikmah Damayanti – 1301184002


Maswan Pratama Putra – 13011894016

Nirmalasari Seqip – 1301184105

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 Kerunutan | 10 |
| Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar | |

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk perancangan sistem aplikasi Amigo-Tics Rent. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara rinci kepada client. Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini digunakan sebagai acuan dan bahan evaluasi proses pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Amigo-Tics Rent adalah sebuah sistem perangkat lunak yang menyediakan wadah untuk menyewakan kendaraan beroda empat (mobil) untuk jangka waktu yang disediakan aplikasi dan ditentukan pelanggan, umumnya mulai dari beberapa jam sampai 1 bulan. Penyewaan mobil ini membantu orang-orang yang membutuhkan kendaraan beroda empat khususnya mobil untuk mereka yang tidak memiliki kendaraan tersebut secara pribadi. Sehingga cukup dengan melakukan pemesanan melalui aplikasi Amigo-Tics Rent pemasaran produk menjadi lebih mudah dan efektif.

1.3 Definisi dan Istilah

| Kata Kunci atau frase | Definisi atau akronim |
|-----------------------|--|
| DPPL | Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description(SDD) merupakan deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini merupakan lanjutan dari SKPL. |
| RPL | Rekayasa Perangkat Lunak Merupakan ilmu yang membahas aspek produksi perangkat lunak yang mencakup analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. |

| | |
|-----------|--|
| ERD | ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. |
| Flowchart | Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. |
| DBMS | DBMS adalah singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem penorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer. |
| Admin | Administrasi Merupakan pihak yang bertanggung jawab atas pengelolaan data. |

1.4 Referensi

- Jacobson, Ivar, Grady Booch, and James Rumbaugh. "The Unified Modeling Language." University Video Communications (1996).
- Artina, Nyimas. "Penerapan Analisis Kebutuhan Metode Use Case pada Metode Pengembangan Terstruktur." @ Igoritma 2.3 (2006): 1-6.

1.5 Sistematika Pembahasan

Pada intinya, dokumen DPPL ini menjelaskan mengenai perancangan perangkat lunak, dimana merupakan transformasi dari UML pada dokumen SKPL ke dalam bentuk perancangan. Dengan mengacu pada hasil collect requirement dan analisis yang tertuang pada dokumen SKPL, dokumen ini menjelaskan perancangan modul modul perangkat lunak yang akan digunakan sesuai dengan SKPL beserta dekomposisi modulnya, tabel-tabel yang akan diimplementasikan, algoritma & pernyataan-pernyataan SQL yang akan digunakan, serta perancangan hasil tampilan (output) sistem pada layar monitor.

Dokumen ini terdiri dari bab dengan perincian sebagai berikut:

- a. Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen DPPL yang berisi latar belakang pembuatan perangkat lunak, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, tujuan penulisan dokumen, manfaat perangkat lunak, batasan masalah pembuatan perangkat lunak, definisi, akronim dan istilah yang digunakan, deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen DPPL serta deskripsi global dari rancangan yang dibuat pada perangkat lunak Amigo-Tics Rent.
- b. Bab 2 Deskripsi Perancangan yang berisi rancangan lingkungan implementasi, dekomposisi fungsional modul, deskripsi data, dekomposisi fisik modul, deskripsi rinci modul, deskripsi proses, dan deskripsi laporan dari Amigo-tics Rent.

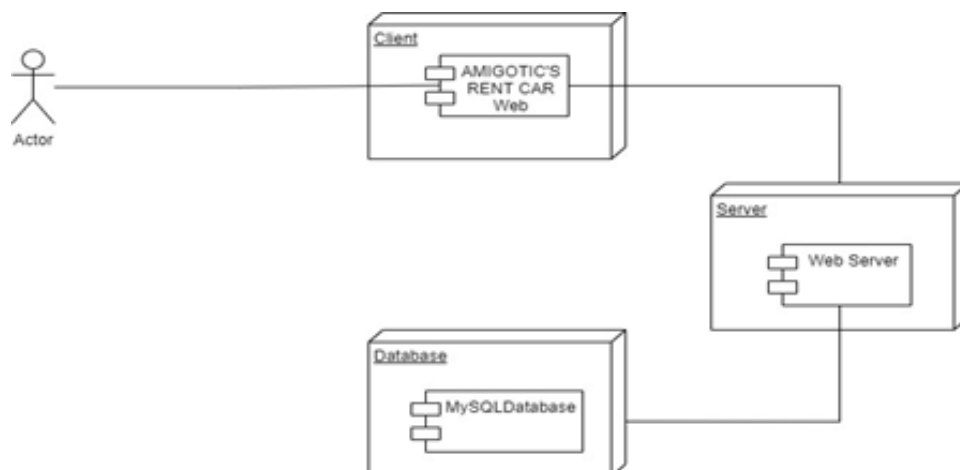
2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

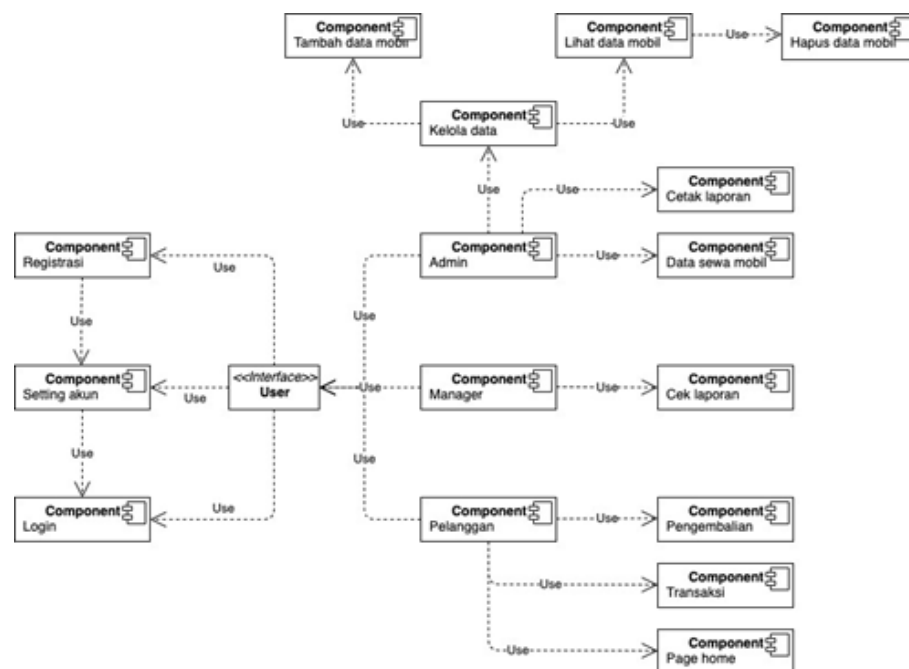
Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

2.2 Deskripsi Arsitektural

Amigo-Tics Rent adalah sebuah sistem perangkat lunak yang menyediakan wadah untuk menyewakan kendaraan beroda empat (mobil) untuk jangka waktu yang di sediakan aplikasi dan di tentukan pelanggan, umumnya mulai dari beberapa jam sampai 1 bulan. Penyewaan mobil ini membantu orang-orang yang membutuhkan kendaraan beroda empat khususnya mobil untuk mereka yang tidak memiliki kendaraan tersebut secara pribadi. Sehingga cukup dengan melakukan pemesanan melalui aplikasi Amigo-Tics Rent pemasaran produk menjadi lebih mudah dan efektif.



2.3 Deskripsi Komponen



| No | Nama Komponen | Keterangan |
|----|-------------------|--|
| 1 | Login | Halaman untuk masuk agar dapat mengakses aplikasi |
| 2 | Resgistrasi | Halaman untuk masuk membuat akun agar dapat digunakan saat login |
| 3 | Setting Akun | Halaman untuk masuk mengubah informasi data user |
| 4 | Admin | Pengguna dalam sistem informasi Amigo-Tics Rent |
| 5 | Kelola data | Mengelola data yang dimiliki |
| 6 | Data sewa mobil | Halaman untuk mengelola data sewa mobil |
| 7 | Tambah data mobil | Halaman untuk menambah data sewa mobil |
| 8 | Hapus | Halaman untuk menghapus data sewa mobil |
| 9 | Update | Halaman untuk mengupdate data sewa mobil |

| | | |
|----|---------------|---|
| 10 | Cetak laporan | Halaman untuk mencetak laporan dari sistem informasi |
| 11 | Manager | Pengguna dalam sistem informasi Amigo-Tics Rent |
| 12 | Cek laporan | Halaman untuk mengecek informasi data sewa mobil |
| 13 | Pelanggan | Pengguna dalam sistem informasi Amigo-Tics Rent |
| 14 | Page home | Halaman untuk menampilkan halaman utama Amigo-Tics Rent |
| 15 | Pengembalian | Halaman untuk mengkonfirmasi data pengembalian |
| 16 | Transaksi | Halaman untuk melakukan proses transaksi |

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case

| No | Nama Use Case | Deskripsi Use Case |
|----|---------------|---|
| #1 | Login | Fungsi ini memungkinkan admin dan pelanggan mengakses aplikasi dengan akun yang telah dibuat |
| #2 | Registrasi | Fungsi ini digunakan untuk membuat akun terlebih dahulu sebelum login |
| #3 | Sewa Mobil | Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk menyewa mobil yang disediakan oleh aplikasi |
| #4 | Transaksi | Digunakan oleh pelanggan untuk melakukan transaksi pembayaran penyewaan mobil sesuai harga sewa |
| #5 | Pengembalian | Pelanggan melakukan konfirmasi pengembalian sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan |

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

| No | Nama Kelas Perancangan | Tipe Kelas |
|----|------------------------|------------|
| 1 | Useranme | Database |
| 2 | Password | Database |
| 3 | Login | Controller |

#2

| No | Nama Kelas Perancangan | Tipe Kelas |
|----|------------------------|------------|
| 1 | Nama Lengkap | Database |
| 2 | Email | Database |
| 3 | Alamat | Database |
| 4 | No Ktp | Database |
| 5 | No Tlp | Database |
| 6 | Username | Database |
| 7 | Password | Database |
| 8 | Register | Controller |

#3

| <i>No</i> | <i>Nama Kelas Perancangan</i> | <i>Tipe Kelas</i> |
|-----------|---------------------------------|-------------------|
| 1 | <i>Beranda</i> | <i>Interface</i> |
| 2 | <i>Halaman Info Mobil</i> | <i>Interface</i> |
| 3 | <i>Halaman Input Sewa Mobil</i> | <i>Interface</i> |
| 4 | <i>Halaman Tagihan</i> | <i>Interface</i> |
| 5 | <i>TabInfoMobil</i> | <i>Interface</i> |
| 6 | <i>BtnSewaMobil</i> | <i>Interface</i> |
| 7 | <i>BtnLanjut</i> | <i>Interface</i> |
| 8 | <i>BtnOke</i> | <i>Interface</i> |
| 9 | <i>viewDaftarMobil()</i> | <i>Controller</i> |
| 10 | <i>viewInfoMobil()</i> | <i>Controller</i> |
| 11 | <i>Setter()</i> | <i>Controller</i> |
| 12 | <i>Getter()</i> | <i>Controller</i> |
| 13 | <i>Cari()</i> | <i>Controller</i> |
| 14 | <i>SewaMobil()</i> | <i>Controller</i> |
| 15 | <i>InputDataSewa()</i> | <i>Controller</i> |
| 16 | <i>KalkulasiTagihan()</i> | <i>Controller</i> |
| 17 | <i>ViewInfoTagihan()</i> | <i>Controller</i> |
| 18 | <i>dbpenyewaan</i> | <i>Database</i> |
| 19 | <i>dbtagihan</i> | <i>Database</i> |

#4

| <i>No</i> | <i>Nama Kelas Perancangan</i> | <i>Tipe Kelas</i> |
|-----------|-------------------------------|-------------------|
| 1 | <i>Halaman Pembayaran</i> | <i>Interface</i> |
| 2 | <i>Halaman Detail Bayar</i> | <i>Interface</i> |
| 3 | <i>Button Kembali</i> | <i>Interface</i> |
| 4 | <i>Button OK</i> | <i>Interface</i> |
| 5 | <i>Transaksi Pembayaran</i> | <i>Controller</i> |
| 6 | <i>Kode Bayar</i> | <i>Database</i> |

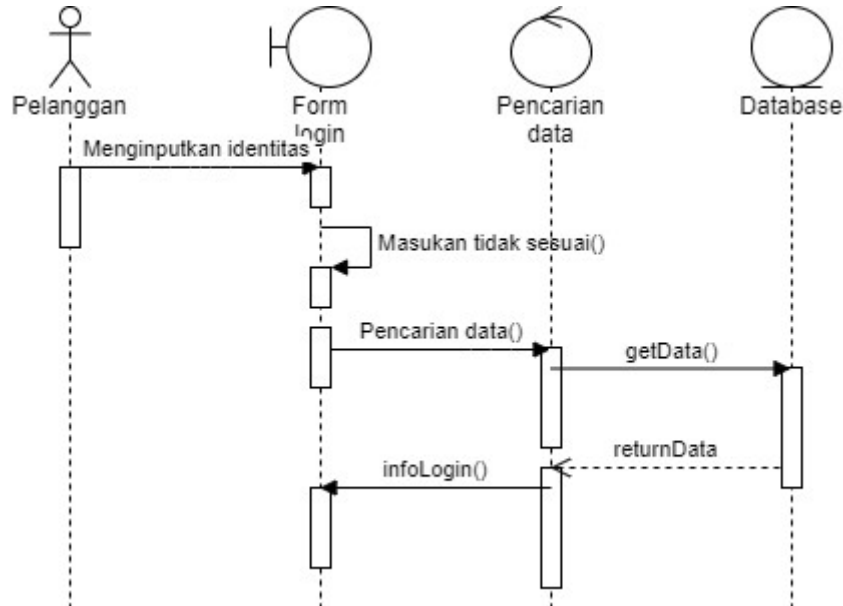
#5

| <i>No</i> | <i>Nama Kelas Perancangan</i> | <i>Tipe Kelas</i> |
|-----------|-------------------------------|-------------------|
| 1 | <i>No. Transaksi</i> | <i>Database</i> |
| 2 | <i>No. Va Transaksi</i> | <i>Database</i> |

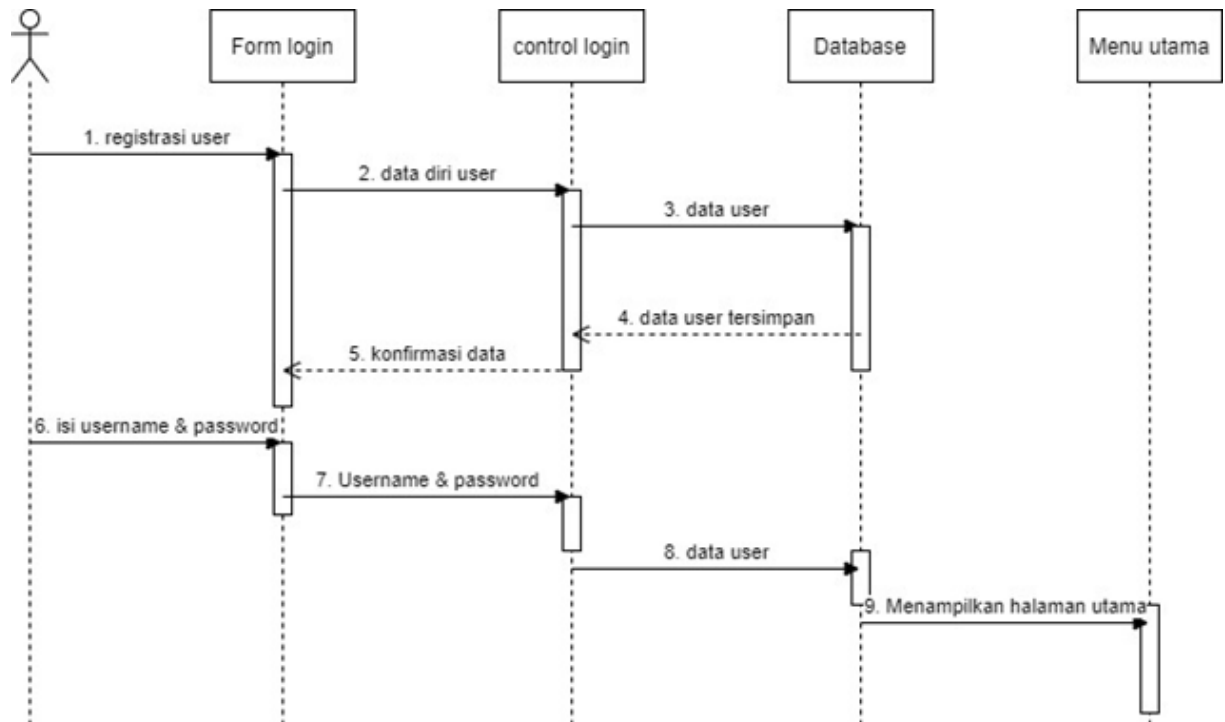
| | | |
|---|--------------------------------|-------------------|
| 3 | <i>Jenis Mobil</i> | <i>Interface</i> |
| 4 | <i>Konfirmasi Pengembalian</i> | <i>Controller</i> |
| 5 | <i>Batal</i> | <i>Interface</i> |

3.1.1.2 Sequence Diagram

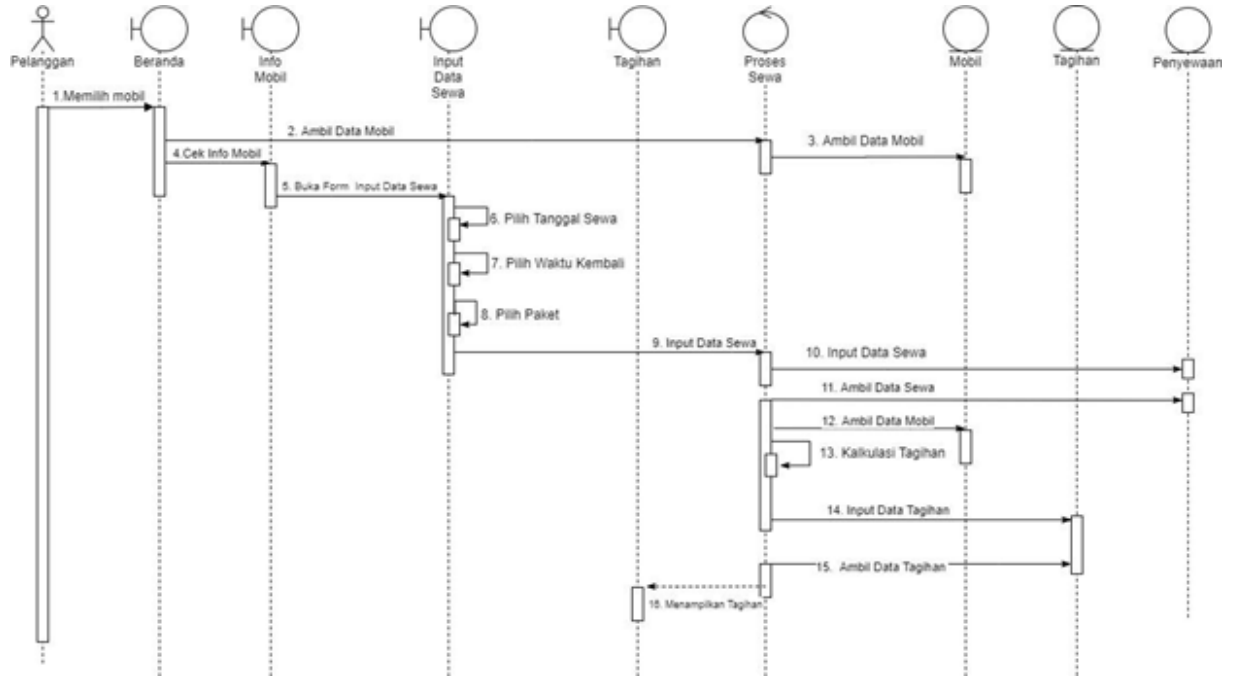
#1



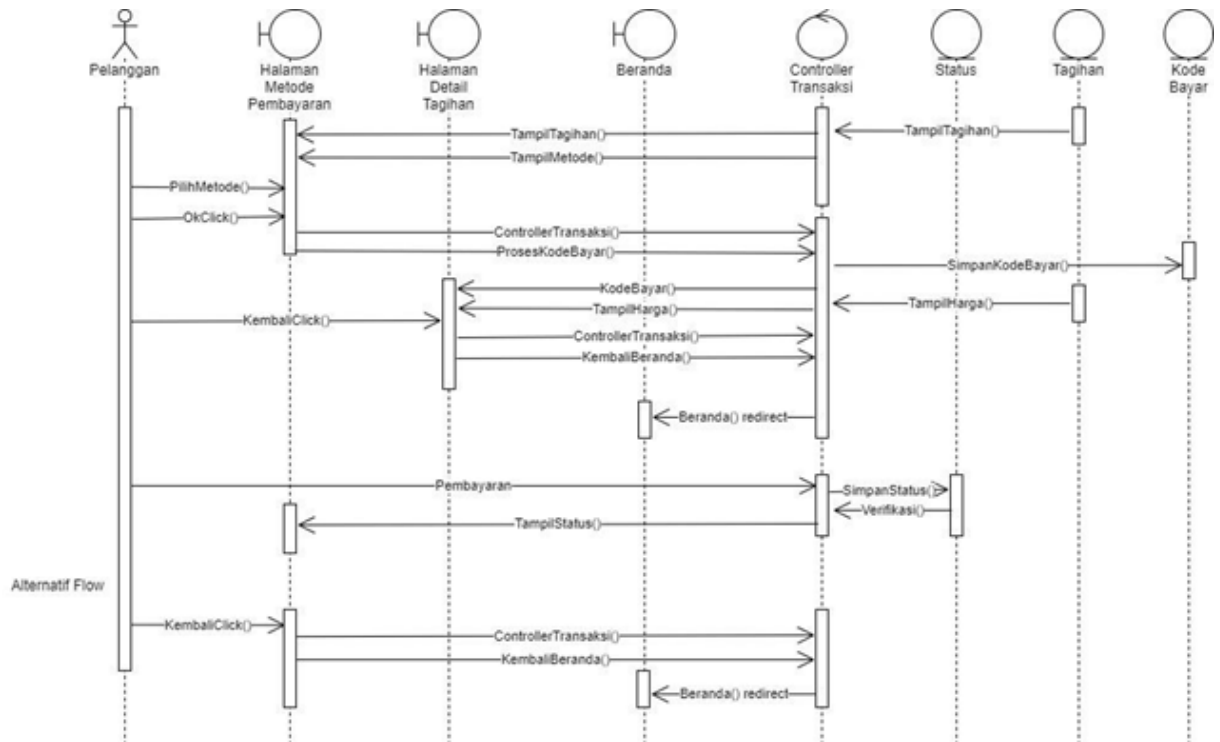
#2



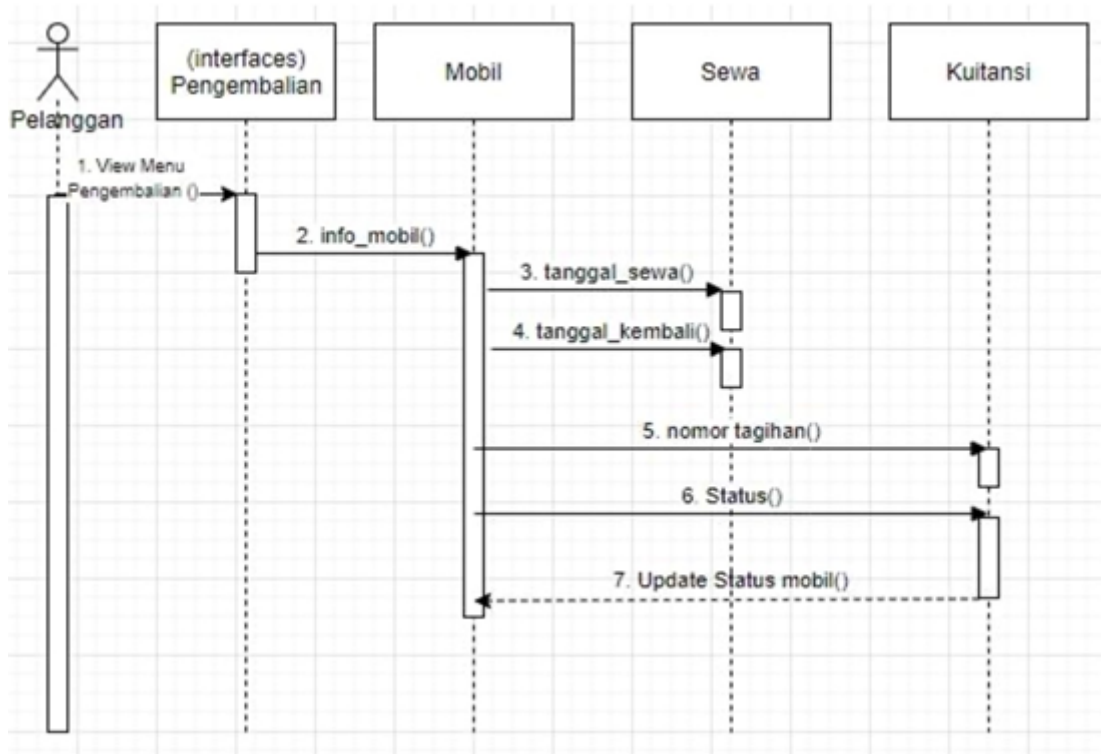
#3



#4

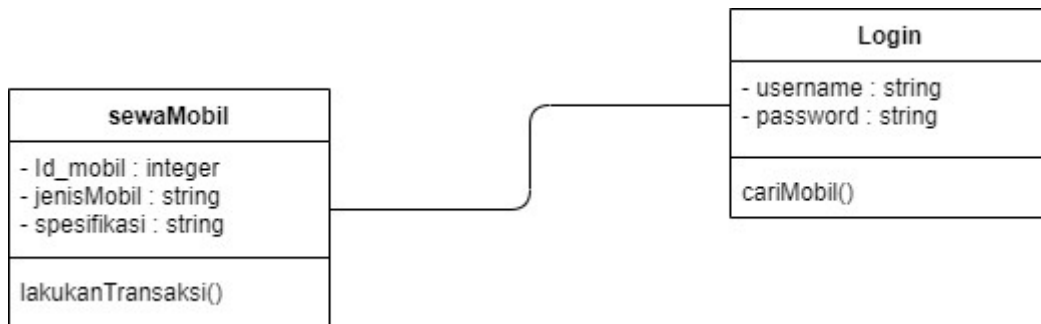


#5

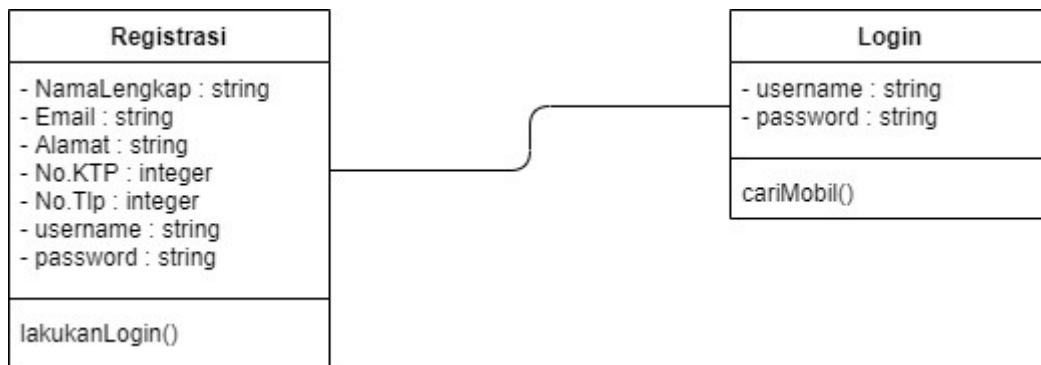


3.1.1.3 Diagram Kelas

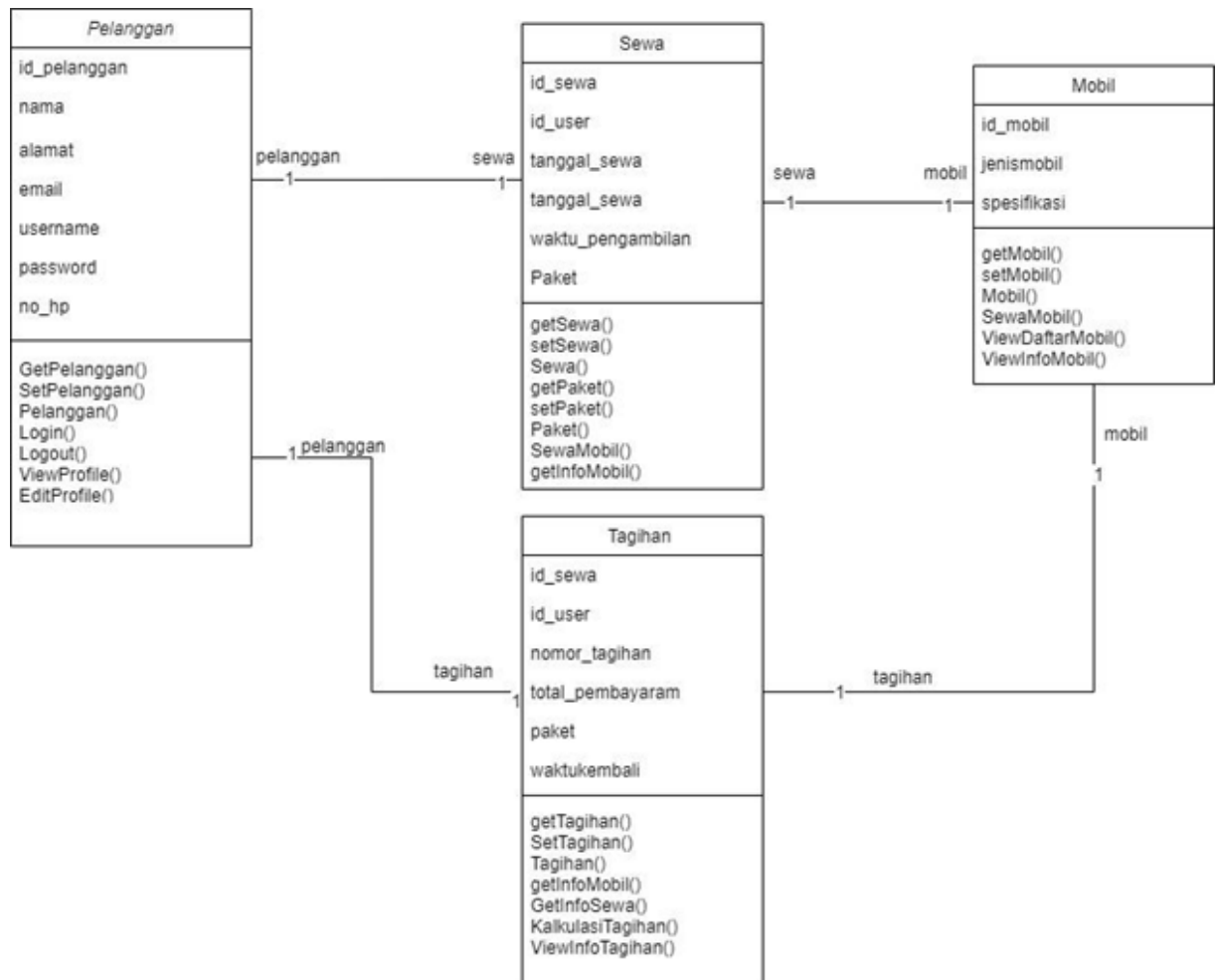
#1



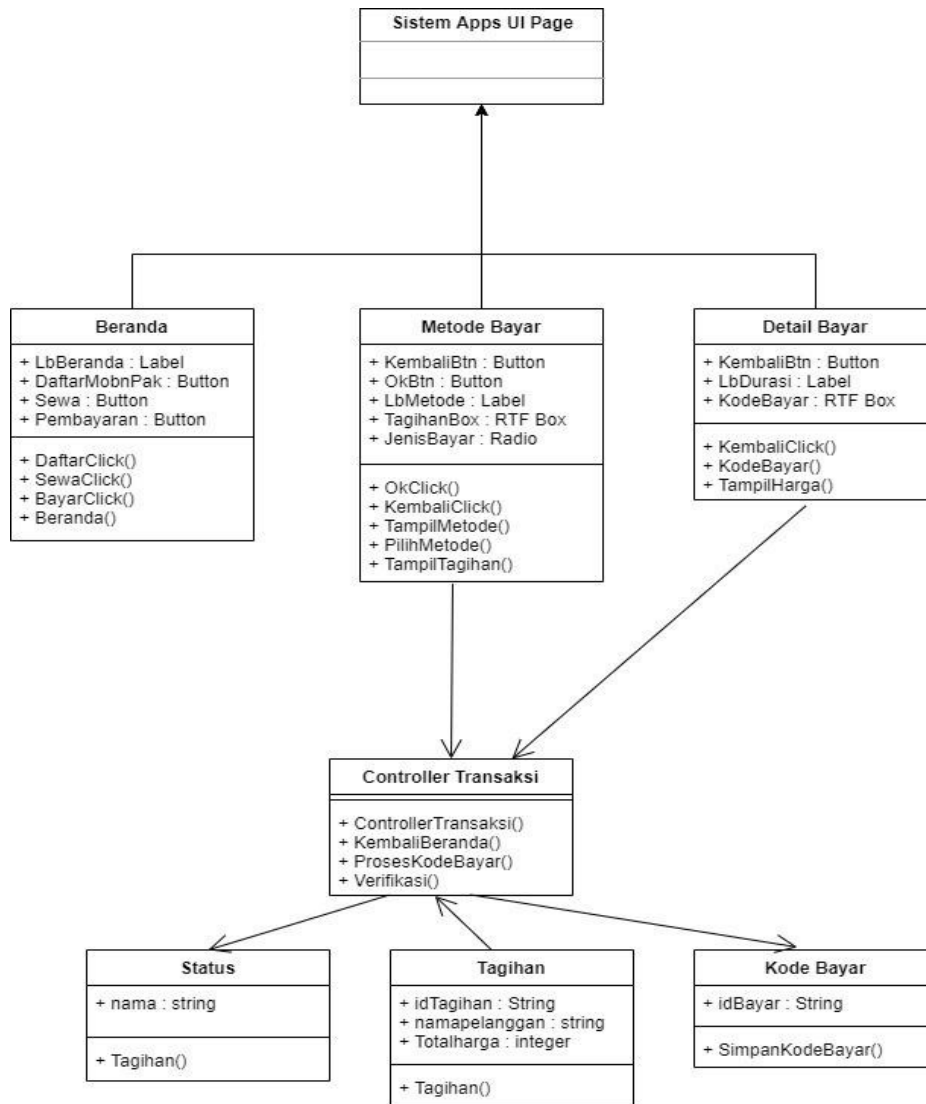
#2



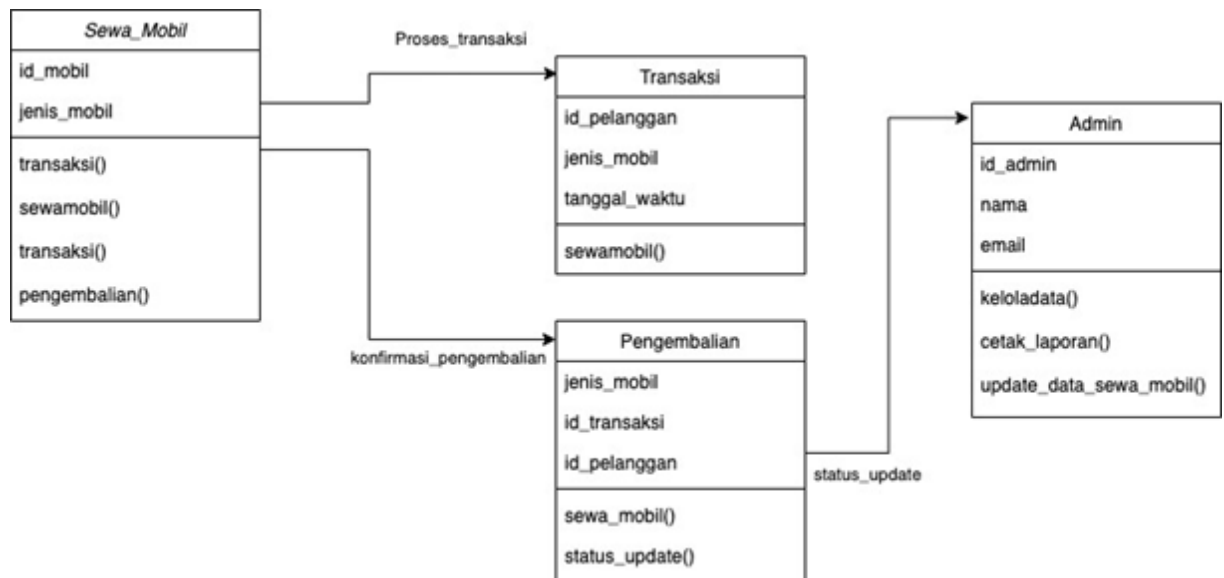
#3



#4



#5



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 :

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

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 :

| No Query | Query | Keterangan |
|----------|-------|-------------------------------|
| 0-xxx | | Tuliskan fungsi dari querynya |
| | | |
| | | |

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 |
|-----------------|--------------|--|--|
| | | Diisi dengan string yg tampil pd layar | 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. |
| Button1 | Button | OK | Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX. |
| RTF1 | RTF Box | | Isi Teks yang disimpan pada File xxx |

Jika objek dikaitkan ke File lain (misalnya file gambar, file teks), berikan nama file terkait dan deskripsi ringkas dalam kolom keterangan

#1

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|---------------------------|-------------------------|------------------------|--|
| <i>Button 1</i> | <i>Button</i> | <i>Login</i> | <i>Untuk dapat mengakses halaman utama</i> |
| <i>Textfield 1</i> | <i>Textfield</i> | <i>Username</i> | <i>Memasukkan username yang telah dibuat</i> |
| <i>Textfield 2</i> | <i>Textfield</i> | <i>Password</i> | <i>Memasukkan password yang telah dibuat</i> |
| <i>Textfield 3</i> | <i>Textfield</i> | <i>Daftar</i> | <i>Digunakan untuk menampilkan halaman registrasi</i> |

#2

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|------------------------|----------------------|------------------------|--|
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>REGISTER</i> | <i>Menyimpan data yang terlah di inputkan</i> |

| | | | |
|--------------------|------------------|---------------------|----------------------------------|
| <i>Textfield 1</i> | <i>Textfield</i> | <i>Nama Lengkap</i> | <i>Menginputkan Nama lengkap</i> |
| <i>Textfield 2</i> | <i>Textfield</i> | <i>Email</i> | <i>Menginputkan Email</i> |
| <i>Textfield 3</i> | <i>Textfield</i> | <i>Alamat</i> | <i>Menginputkan Alamat</i> |
| <i>Textfield 4</i> | <i>Textfield</i> | <i>No. KTP</i> | <i>Menginputkan No. KTP</i> |
| <i>Textfield 5</i> | <i>Textfield</i> | <i>No. Tlp</i> | <i>Menginputkan No. Tlp</i> |
| <i>Textfield 6</i> | <i>Textfield</i> | <i>Username</i> | <i>Menginputkan Username</i> |
| <i>Textfield 7</i> | <i>Textfield</i> | <i>Password</i> | <i>Menginputkan Password</i> |

#3

Halaman Beranda

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|-------------------------|------------------------|---------------------|---|
| <i>tabInfoMobil1</i> | <i>Tab</i> | <i>Mobil</i> | <i>Jika di klik akan menampilkan informasi terkait mobil yan akan di sewa</i> |
| <i>search</i> | <i>Advanced Search</i> | <i>Cari</i> | <i>Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi</i> |
| <i>listboxmenu</i> | <i>listbox</i> | <i>List Menu</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi</i> |
| <i>labelDaftarMobil</i> | <i>Label</i> | <i>Daftar Mobil</i> | <i>Label yang memberikan keterangan Daftar Mobil dalam page tersebut</i> |

Halaman Info Mobil

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|---------------------|------------------------|-------------------|--|
| <i>rtfInfoMobil</i> | <i>RTF Box</i> | <i>Info Mobil</i> | <i>Isi teks yang di simpan pada file informasi mobil</i> |
| <i>search</i> | <i>Advanced Search</i> | <i>Cari</i> | <i>Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi</i> |

| | | | |
|-----------------------|----------------|-------------------|---|
| <i>listboxmenu</i> | <i>Listbox</i> | <i>List Menu</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi</i> |
| <i>Labelinfomobil</i> | <i>Label</i> | <i>Nama Mobil</i> | <i>Label yang memberikan keterangan nama mobil yang di pilih dan akan di sewakan</i> |
| <i>btnSewaMobil</i> | <i>Button</i> | <i>Sewa Mobil</i> | <i>Jika diklik, akan mengaktifkan function SewaMobil(), dan akan ditampilkan page input data sewa</i> |

Halaman Input Data Sewa

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|--------------------------|------------------------|----------------------------|---|
| <i>Search</i> | <i>Advanced Search</i> | <i>Cari</i> | <i>Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi</i> |
| <i>listboxmenu</i> | <i>Listbox</i> | <i>List Menu</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi</i> |
| <i>labelInfomobil</i> | <i>Label</i> | <i>Nama Mobil</i> | <i>Label yang memberikan keterangan nama mobil yang di pilih dan akan di sewakan</i> |
| <i>labelDetailRental</i> | <i>Label</i> | <i>Detail Rental Mobil</i> | <i>Label yang memberikan keterangan untuk mengisi Detail Rental Mobil dengan pilihan yang di sediakan</i> |
| <i>labeltglsewa</i> | <i>Label</i> | <i>Tanggal Penyewaan</i> | <i>Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan tanggal sewa penyewaan mobil</i> |
| <i>ddtglsewa</i> | <i>DropDown</i> | <i>Tanggal Penyewaan</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan tanggal yang di sediakan oleh aplikasi</i> |
| <i>labelwktambil</i> | <i>Label</i> | <i>Waktu Pengambilan</i> | <i>Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan waktu pengambilan mobil yang di sediakan oleh aplikasi</i> |
| <i>ddwktambil</i> | <i>DropDown</i> | <i>Waktu Pengambilan</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan waktu pengambilan mobil yang akan di pilih oleh pengguna aplikasi</i> |

| | | | |
|-------------------|-----------------|---------------|---|
| <i>labelpaket</i> | <i>Label</i> | <i>Paket</i> | <i>Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan paket yang akan di pilih oleh pengguna aplikasi</i> |
| <i>ddpaket</i> | <i>DropDown</i> | <i>Paket</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan paket penyewaan mobil yang akan di pilih oleh pengguna</i> |
| <i>btnlanjut</i> | <i>Button</i> | <i>Lanjut</i> | <i>Jika diklik, maka data penyewaan oleh pelanggan akan di masukkan ke dalam database, dan kemudian akan di kalkulasikan berdasarkan paket dan mobil yang di pilih.</i> |

Halaman Tagihan

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|---------------------|------------------------|------------------|---|
| <i>search</i> | <i>Advanced Search</i> | <i>Cari</i> | <i>Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi</i> |
| <i>listboxmenu</i> | <i>Listbox</i> | <i>List Menu</i> | <i>Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi</i> |
| <i>labeltagihan</i> | <i>Label</i> | <i>Tagihan</i> | <i>Label yang memberikan keterangan tagihan</i> |
| <i>rtftagihan</i> | <i>RTF</i> | <i>Tagihan</i> | <i>Berisi informasi terkait tagihan yang telah di</i> |
| | | | <i>kalkulasikan, dan secara otomatis menampilkan tanggal pengembalian sesuai pengambilan paket oleh pelanggan.</i> |
| <i>btnoke</i> | <i>Button</i> | <i>OK</i> | <i>Jika di klik, maka proses penyewaan mobil telah selesai dan pelanggan bisa melanjutkan ke page transaksi untuk melakukan pembayaran.</i> |

#4

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|-----------------|--------------|---------------|---------------------|
|-----------------|--------------|---------------|---------------------|

| | | | |
|------------------------------|----------------|----------------|---|
| <i>KodeBayar</i> | <i>RTF Box</i> | | <i>Isi Teks yang direturn dari Function KodeBayar()</i> |
| <i>KembaliBtn</i> | <i>Button</i> | <i>Kembali</i> | <i>Jika diklik akan mengaktifkan Function Beranda()</i> |
| <i>Hargatagiha n Box</i> | <i>RTF Box</i> | | <i>Isi Teks yang disimpan pada File Tagihan</i> |

#5

| <i>Id_Objek</i> | <i>JENIS</i> | <i>LABEL*</i> | <i>Keterangan**</i> |
|--------------------|-----------------------|--------------------------------|--|
| <i>Buuton 1</i> | <i>Buuton</i> | <i>Konfirmasi Pengembalian</i> | <i>Jika diklik, akan menyimpan dan update pada data base</i> |
| <i>Buuton 2</i> | <i>Button</i> | <i>Batal</i> | <i>Jika diklik akan membatalkan proses pengembalian dan kembali ke page sewa mobil</i> |
| <i>Textfield 1</i> | <i>Textfiel d</i> | | <i>Memasukkan no. transaksi pelanggan</i> |
| <i>Textfield 2</i> | <i>Textfiel d</i> | | <i>Memasukkan no. Va pelanggan</i> |
| <i>Textfield 3</i> | <i>Textfiel d</i> | | <i>Memasukkan jenis mobil</i> |

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 | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |