

DPPL-04

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pemesanan Hotel

untuk:

Customer dan Instansi Hotel

Dipersiapkan oleh:

Muhammad Azhar Abiman (1301164696)

Buala Leonardo (1301160802)


M. Reza Prawira (1301161771)

I Gusti Agung Gede Nanda Raditya (1301164680)

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Informatika – Telkom University

2018

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-04		
		Revisi		

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
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Definisi dan Istilah	5
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	5
1.5 Referensi.....	5
1.6 Ikhtisar Dokumen	Error! Bookmark not defined.
2 Deskripsi Perancangan Global.....	7
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	7
2.2 Deskripsi Arsitektural.....	8
2.3 Deskripsi Komponen	8
3 Perancangan Rinci	6
3.1 Realisasi Use Case.....	7
3.1.1 Use Case < LOGIN >	7
3.1.2 Use Case < MELIHAT DAFTAR KAMAR>	7
3.1.3 Use Case < MEMESAN KAMAR>	7
3.1.4 Use Case < MEMBAYAR PESANAN >	8
3.1.5 Use Case < MEMBATALKAN PESANAN >	8
3.1.6 Use Case < MENGELOLA KAMAR >	8
3.2 Perancangan Antarmuka.....	10
3.2.1 Antarmuka Use Case 1 < LOGIN >	11
3.2.2 Antarmuka Use Case 2 < MELIHAT DAFTAR KAMAR >	12
3.2.3 Antarmuka Use Case 3 < MEMESAN KAMAR >	13
3.2.4 Antarmuka Use Case 4 < MEMBAYAR PESANAN >	14
3.2.5 Antarmuka Use Case 5 < MEMBATALKAN PESANAN >	15
3.2.6 Antarmuka Use Case 6 < MENGELOLA KAMAR >	16
3.3 Sequence Diagram.....	19
3.3.1 Sequence Diagram Use Case 1 <LOGIN>	20
3.3.2 Sequence Diagram Use Case 2 < MELIHAT DAFTAR KAMAR >	21
3.3.3 Sequence Diagram Use Case 3 < MEMESAN KAMAR >	22
3.3.4 Sequence Diagram Use Case 4 < MEMBAYAR PESANAN >	23
3.3.5 Sequence Diagram Use Case 5 < MEMBATALKAN PESANAN >	24
3.3.6 Sequence Diagram Use Case 6 < MENGELOLA KAMAR >	25
3.4 Diagram Kelas.....	28
3.4.1 Diagram Class Use Case 1<LOGIN>	29
3.4.2 Diagram Class Use Case 2<MELIHAT DAFTAR KAMAR >.....	30
3.4.3 Diagram Class Use Case 3 < MEMESAN KAMAR >.....	31
3.4.4 Diagram Class Use Case 4 < MEMBAYAR PESANAN >	32
3.4.5 Diagram Class Use Case 5 < MEMBATALKAN PESANAN >.....	33
3.4.6 Diagram Class Use Case 6 < MENGELOLA KAMAR >	34
3.5 Perancangan Detil Kelas.....	37
3.5.1 Kelas < LOGIN >	38
3.5.2 Kelas < MELIHAT DAFTAR KAMAR >	39
3.5.3 Kelas < MEMESAN KAMAR >	40
3.5.4 Kelas < MEMBAYAR PESANAN >	41
3.5.5 Kelas < MEMBATALKAN PESANAN >	42
3.5.6 Kelas < MENGELOLA KAMAR >	43
3.6 Diagram Kelas Keseluruhan	46
3.7 Algoritma/Query.....	47
3.8 Diagram Statechart	48
3.9 Perancangan Antarmuka.....	49
3.10 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	50
4 Matriks Keruntutan.....	51

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perangkat Lunak (DPPL) ini dibuat untuk memenuhi tugas besar mata kuliah Aplikasi Perancangan Perangkat Lunak. Dokumen ini digunakan sebagai acuan antara pengguna dan pengembang. Pengguna yang dimaksud diantaranya customer dan instansi hotel terkait. Untuk pengembang dokumen ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi termasuk fitur-fitur didalamnya baik pemesanan hotel, pembayaran, dan pengelolaan.

1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi Pemesana Hotel ini merupakan aplikasi yang bertujuan untuk keperluan pemesanan kamar hotel oleh customer dan mengatur segala akses administrasi hotel oleh admin yang terdiri dari manager dan receptionist. Sistem yang dibuat pada aplikasi ini berbasis aplikasi yang bisa diunduh pada komputer Windows, Mac OS, Linux dan juga pada smartphone seperti Android dan iOS. Aplikasi ini membutuhkan koneksi Internet dalam mengaksesnya.

1.3 Definisi dan Istilah

- DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Merupakan dokumen yang berisi deskripsi perancangan perangkat lunak.
- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggrisnya sering juga disebut sebagai Software Requirements Specification (SRS), dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- ERD adalah Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.
- UML adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek.
- IEEE adalah Institute of Electrical and Electronics Engineering Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
- OOP (Object Oriented Programming) adalah jenis pemrograman dengan metode enkapsulasi dengan membuat kelas-kelas dalam pendefinisian suatu kasus.

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

- Penomoran dimulai dari bab 1 sampai dengan bab terakhir menggunakan angka latin.
- Penamaan file setiap poin-poin dicetak miring.

1.5 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah :

- 1) Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Telkom University.
- 2) Arry Ekananta, ST. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak AKKSES. Departemen Ilmu Komputer IPB.

- 3) Kartono, Schmidt. “Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SISTA”. 9 Mei 2018. <http://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2015/04/contoh-SKPL-Sistem-informasi-tugasakhir-SISTA.pdf>

1.6 Sistematika Dokumen

Dokumen ini akan membahas mengenai deskripsi perancangan perangkat lunak yang dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Dalam dokumen ini terdiri dari tiga bahasan utama yang terbagi menjadi tiga bab, yakni :

- Bab 1 adalah pendahuluan. Dimana pada bab ini menjelaskan mengenai tujuan pembuatan dokumen DPPL, serta ruang lingkup masalah dari dokumen ini, definisi dan istilah-istilah yang digunakan pada dokumen, serta referensi apa saja yang menjadi acuan dalam pembuatan dokumen serta dalam pengembangan aplikasi dan terakhir adalah deskripsi umum dokumen.
- Bab 2 adalah Deskripsi Perancangan Global. Dimana pada bab ini menjelaskan mengenai lingkungan implementasi perangkat lunak, fungsional modul, perancangan data.
- Bab 3 adalah Perancangan Antar Muka Manusia yang terdiri dari beberapa sub bab yakni, gambaran umum antar muka pengguna, jaringan semantik, structure chart.

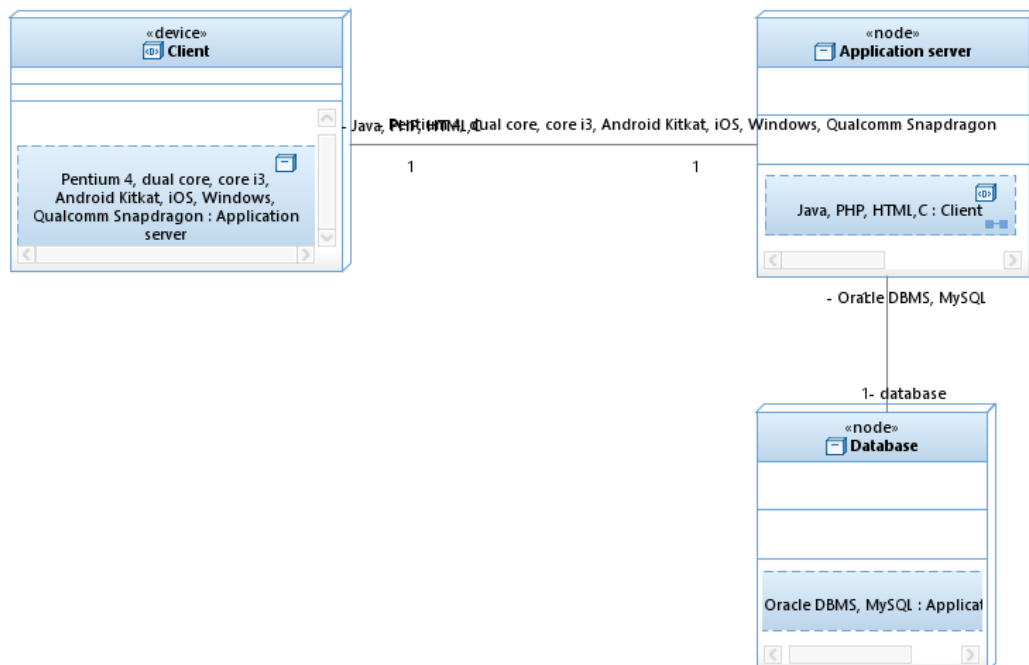
2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

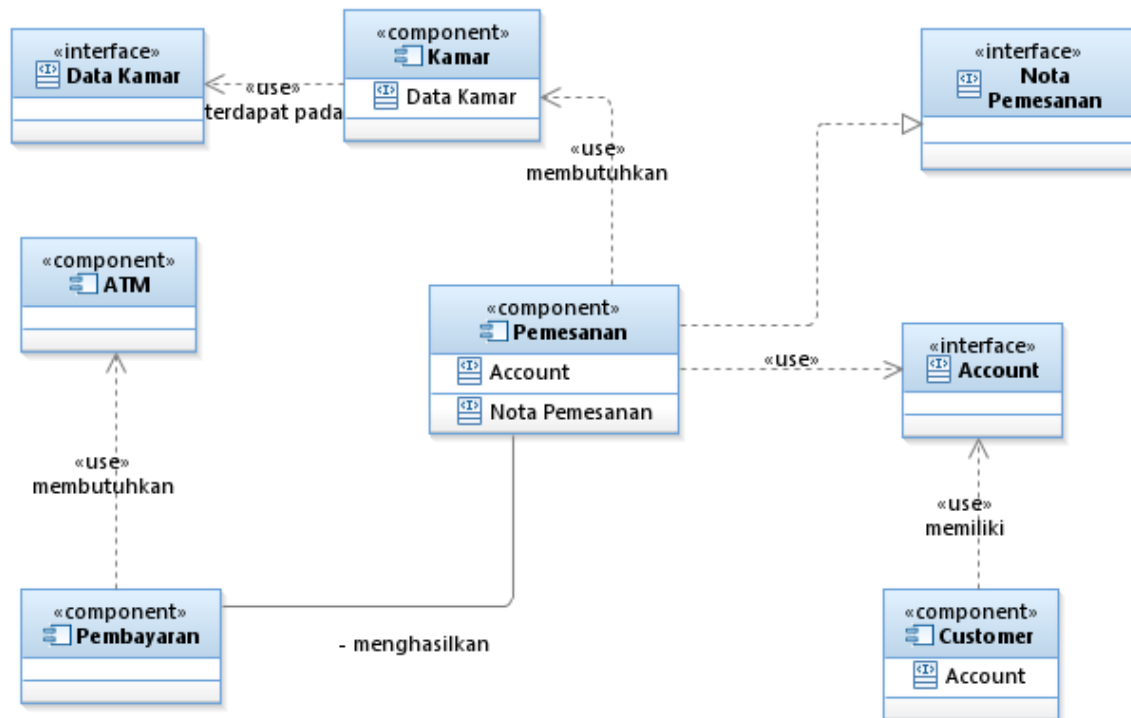
- a. Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang akan dipakai untuk konstruksi PL

<i>HARDWARE REQUIREMENTS</i>		
<i>Processor</i>	<i>RAM</i>	<i>Disk Space</i>
Minimum Pentium 4, dual core, core i3, or higher	Minimum RAM 2GB for good processing	500 Mb
<i>SOFTWARE REQUIREMENTS</i>		
<i>Operating System</i>	<i>Database</i>	
Minimum Windows 7, or higher, Linux, Android, MAC OS	Oracle DBMS, MySQL	

- b. Gambarkan DEPLOYMENT DIAGRAM



2.2 Deskripsi Arsitektural



2.3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan / Deskripsi Detil
1.	Data Kamar	Data kamar yang tersedia secara detail
2.	Kamar	Kamar-kamar yang ingin dipesan oleh customer
3.	Nota pemesanan	Pemesanan yang sudah berhasil
4.	Pemesanan	Customer yang ingin melakukan pemesanan
5.	ATM	Customer menggunakan ATM untuk membayar pesanan
6.	Account	Akun yang dimiliki oleh customer
7.	Pembayaran	Untuk membayar pesanan kamar
8.	Customer	Orang yang ingin melakukan pemesanan dan pembayaran kamar

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut

No	Nama UseCase	Deskripsi UseCase
#1	Login	Customer ingin login
#2	Melihat daftar kamar	Customer melihat list Daftar Kamar pada Menu
#3	Memesan kamar	Customer ingin memesan kamar
#4	Membatalkan pesanan kamar	Customer membatalkan pesanan yang sudah dibuat dan belum dibayar.
#5	Membayar pesanan kamar	Customer melakukan pembayaran setelah memesan kamar.
#6	Mengelola pesanan kamar	Recepcionist mengelola pesanan customer.

3.1.1 USE CASE #1 <Login>

Deskripsi : Customer ingin login

Aktor : Customer, Recepcionist, dan Manager

Input : Customer ingin login aplikasi

Output : Customer sudah melakukan login

Pre-condition : Customer ingin login ke dalam aplikasi

Post-condition : Customer sudah melakukan login di dalam aplikasi

Primary Flow

- Masuk ke dalam aplikasi
- Sistem menampilkan halaman login
- Customer melakukan isi data login, email dan password
- Sistem memverifikasi data akun login dari customer
- Sistem menampilkan halaman utama, jika akun customer valid

Alternate Flow

- Data akun customer tidak valid, harus login kembali lagi

3.1.2 USE CASE #2 <Melihat Daftar Kamar>

Skenario Use Case

Deskripsi : Customer melihat Daftar Kamar

Aktor : Customer

Input : Customer melihat list daftar kamar.

Output : Customer mendapatkan informasi detil tiap kamar.

Pre-Condition : Customer berhasil Login

Post-Condition : List Daftar Kamar ditampilkan beserta keterangan setiap kamarnya.

Primary Flow

- Login Customer
- Sistem menampilkan utama aplikasi
- Customer memilih menu lihat daftar kamar
- Sistem menampilkan halaman “Lihat Daftar Kamar”

- Halaman “Lihat Daftar Kamar” menampilkan Daftar Kamar yang terdiri dari 3 buah elemen kotak-kotak setiap barisnya.
- Setiap elemen list kamar terdiri dari gambar kamar, nomor kamar, tipe kamar, status booking, harga per malam, fasilitas, dan tombol Lihat Kamar.
- Customer memilih halaman detail informasi kamar
- Sistem akan menampilkan detail deskripsi
- List Kamar dapat diurut berdasarkan tipe, status booking, harga termurah dan termahal, dan nomor kamar.

Alternate Flow

- Halaman tab ‘Lihat Kamar’ tidak menampilkan list daftar kamar, melainkan halaman kosong.
- List daftar kamar yang ditampilkan tidak terdiri dari 3 elemen kotak-kotak setiap baris.
- Salah satu bagian pada elemen kotak-kotak gagal ditampilkan, misalnya, gambar tidak ada, harga error, atau tombol ‘Lihat Kamar’ tidak muncul.
- Tombol Lihat kamar tidak memberikan respons setelah diklik.
- Harga kamar yang ditampilkan tidak sesuai dengan tipe kamar, misal, tipe deluxe memiliki harga yang sama dengan tipe standard.

3.1.3 USE CASE #3 < Memesan Kamar >

Deskripsi : Customer memesan kamar

Aktor : Customer

Input : Customer melihat daftar kamar

Output : Customer memilih kamar untuk pesanan dari daftar kamar

Pre-condition : Customer memverifikasi pesanan kamar

Post-condition : Customer telah melakukan pesanan kamar

Primary Flow

- Customer login
- Sistem memverifikasi data dan menampilkan halaman utama
- Customer memilih Menu Pesan Kamar
- Sistem menampilkan daftar kamar
- Customer memilih kamar yang ingin dilihat informasinya dan melakukan pesanan dengan mengklik tombol “Pesan kamar” setelah melihat informasi kamar pilihan
- Sistem menerima pesanan dan menampilkan pesanan berhasil

Alternate Flow

- Log in gagal, Customer harus melakukan log in lagi dengan batas percobaan log in sebanyak 5 kali. Jika log in gagal sebanyak 5 kali, maka customer memilih pilihan “Lupa Password” dan menginput email.
- Customer membatalkan pemesanan dan muncul notifikasi Konfirmasi pembatalan kemudian sistem keluar dari halaman pesanan ke halaman daftar kamar
- Kamar yang dipilih sudah booked sebelum mengklik tombol “Pesan Kamar”, maka ada notifikasi “Kamar sudah diboeking” dan kembali ke menu daftar kamar

3.1.4 USE CASE #4 < Membatalkan pesanan kamar >

Deskripsi : Customer membatalkan pesanan kamar yang sudah dibuat.

Aktor : Customer

Input : Customer memilih pesanan yang ingin dibatalkan.

Output : Customer menghapus pesanan yang dibatalkan dari daftar pesanan pada menu pesanan kamar.

Pre-Condition : Customer memiliki pesanan kamar yang belum dibayar.

Post-Condition : Pesanan kamar yang dibatalkan dihapus oleh sistem pada daftar pesanan kamar.

Primary Flow

- Customer telah melakukan proses pemesanan kamar.
- Customer memilih pesanan yang ingin dihapus dari daftar pesanan kamar pada menu pesanan kamar.
- Sistem menampilkan halaman baru berupa rincian pesanan yang dipilih tadi dengan tombol lanjutan yaitu “batalkan pesanan” atau “bayar”.
- Customer membatalkan pesanan dengan mengklik tombol batalkan pesanan.
- Sistem menampilkan konfirmasi pembatalan berupa input password sebanyak dua kali.
- Customer menginput password sebanyak dua kali dan mengkonfirmasi pembatalan.
- Sistem membatalkan pesanan yang dibatalkan customer dan menghapus pesanan tersebut dari daftar menu pesanan kamar.

Alternate Flow

- Customer menginput password yang salah pada salah satu percobaan input password sebagai konfirmasi pembatalan, sistem mengatasi dengan memberikan perintah input ulang password dari awal.

3.1.5 USE CASE #5 <Membayar pesanan kamar>

Deskripsi : Customer membayar pesanan kamar

Aktor : Customer

Input : Customer melihat pilhan kamar yang tersedia

Output : Customer memilih kamar dan membayarnya

Pre-Condition : Sistem mempunyai database seluruh kamar hotel

Post-Condition : kamar sudah terpesan dan customer telah melakukan pembayaran pesanan kamar

Primary Flow

- Customer menyelesaikan proses pemesanan kamar
- Sistem menerima pesanan dan menampilkan halaman pembayaran
- Customer memilih metode pembayaran
- Customer memverifikasi pesanan
- Sistem menampilkan tagihan yang harus dibayar melalui beberapa cara
- Customer memilih cara pembayaran
- Sistem memverifikasi pembayaran
- Sistem menampilkan struk dan status proses pembayaran

Alternate Flow

- Jika customer gagal login, salah memasukkan username atau password maka sistem kembali menampilkan halaman login
- Jika customer tidak memverifikasi atau mencancel pemesanan maka sistem akan kembali menampilkan Halaman Utama
- Customer yang membatalkan pesanan pada saat pembayaran, sistem akan kembali menampilkan Halaman Menu Pesan Kamar

3.1.6 USE CASE #6 <Mengelola pesanan kamar>

Deskripsi : Receptionist mengelola kamar

Aktor : Receptionist

Input : Receptionist ingin mengelola kamar

Output : Receptionist sudah mengelola pesanan kamar

Pre-condition : Receptionist ingin mengelola pesanan kamar

Post-condition : Receptionist sudah mengelola pesanan kamar

Primary Flow

- Sistem menampilkan menu kelola kamar
- Receptionist melakukan set availability dan submit terhadap kamar yang ingin dipesan
- Receptionist melakukan kelola data pesanan kamar
- Receptionist memberikan data persediaan kamar terbaru
- Sistem menampilkan data persediaan kamar yang terbaru

3.2 PERANCANGAN ANTARMUKA

3.2.1 ANTAR MUKA USE CASE #1 <Login>

Selamat datang di
Hotel Astroworld

Email

Password

☐ Ingat Akun

LOGIN

DAFTAR AKUN BARU

F0. Halaman Login

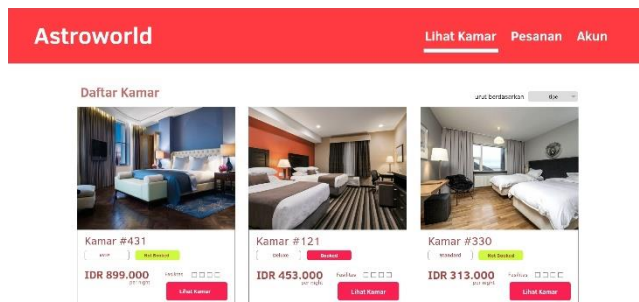
TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #1

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
F0	Halaman Login	Interface berisi halaman login. Login dilakukan oleh customer dengan menginput kan email dan password

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F0.1	<i>TextField</i>	Email	Diisi dengan alamat email yang terdaftar
F0.2	<i>TextField</i>	Password	Diisi dengan password yang valid

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F0.3	<i>Check boxes</i>	Ingat Akun	Ceklist jika ingin tiap field terisi otomatis
F0.4	<i>Button</i>	Login	Tombol submit apabila semua field telah terisi
F0.5	<i>Text</i>	Daftar Akun Baru	Tombol berupa teks untuk daftar akun jika belum punya akun

3.2.2 ANTAR MUKA USE CASE #2 < Melihat daftar kamar >



Interface B1. Halaman Lihat Kamar



Interface B2. Elemen List Kamar

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #2

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
B1	Halaman Lihat Daftar Kamar	Interface yang menampilkan list daftar kamar berupa elemen kotak untuk setiap kamarnya
B2	Elemen List Kamar	Elemen yang berisi informasi ringkas kamar.

Antarmuka B1:

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
B1.1	<i>Text</i>	Lihat Kamar	Pilihan tab 'Lihat Kamar', jika berada paa tab ini maka ditandai tab ditandai dengan garis putih dibawah tulisan.
B1.2	<i>Text</i>	Pesanan	Pilihan Tab 'Pesanan'
B1.3	<i>Text</i>	Akun	Pilihan Tab 'Akun'
B1.4	<i>Element</i>	Element1	Element tab yang terdiri dari informasi ringkas kamar hotel.

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
B1.5	<i>Dropdown button</i>	Urut berdasarkan	Pilihan mengurutkan daftar kamar berdasarkan kategori tertentu, misal, berdasarkan nomor kamar, harga per malam, tipe kamar atau status booking.

Antarmuka B2:

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
B2.1	<i>Image</i>	Gambar1	Pilihan tab 'Lihat Kamar', jika berada pada tab ini maka ditandai tab ditandai dengan garis putih dibawah tulisan.
B2.2	<i>Text</i>	Kamar #XXX	Nomor Kamar.
B2.3	<i>Tags</i>	Tipe Kamar	Tipe Kamar yang terdiri dari standard, deluxe, VIP, dan VVIP.
B2.4	<i>Tags</i>	Booking Status	Status Booking kamar yang terdiri dari 'Booked' dan 'Not Booked'.
B2.5	<i>Text</i>	IDR XXX.000	Harga Kamar berdasarkan tipe tipe kamarnya.
B2.6	<i>Icon</i>	Fasilitas	Fasilitas kamar yang dijelaskan pada tiap ikon, seperti ikon free wifi, refrigerator, free swimming pool, dll
B2.7	<i>Button</i>	Lihat Kamar	Tombol untuk melihat deskripsi detil kamar.

3.2.3 ANTAR MUKA USE CASE #3 < Memesan Kamar >

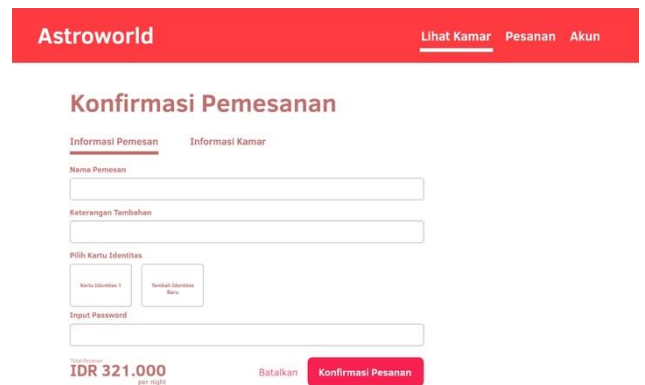
TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #3

Interface F1. Login Form

Interface F2. Daftar Kamar



Interface F3. Informasi Kamar



Interface F4. Konfirmasi Pemesanan

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
F1	Login Form	Interface berisi form login. Login dilakukan oleh customer dengan menginputkan email dan password
F2	Daftar Kamar	Interface berisi list kamar yang terdapat pada Hotel. Tiap kamar diberikan informasi singkat berupa Foto kamar, tipe, status booking, dan harga. Kemudian juga terdapat tombol “Lihat Kamar”
F3	Informasi Kamar	Interface berupa informasi lebih lanjut kamar yang dipilih. Terdapat deskripsi fasilitas kamar. Galeri foto foto dan promo yang berlaku
F4	Konfirmasi Pemesanan	Interface berupa form konfirmasi data data pemesan dan total harga setelah dikenai pajak. Customer juga perlu memasukkan password untuk konfirmasi.

SPESIFIKASI DETIL TIAP ANTARMUKA

Antarmuka F1

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F1.1	TextField	Email	Diisi dengan alamat email yang terdaftar
F1.2	TextField	Password	Diisi dengan password yang valid
F1.3	Check boxes	Ingat Akun	Ceklist jika ingin tiap field terisi otomatis
F1.4	Button	Login	Tombol submit apabila semua field telah terisi
F1.5	Text	Daftar Akun Baru	Tombol berupa teks untuk daftar akun jika belum punya akun

Antarmuka F2

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 15 dari 43
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik ProdiTeknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F2.1	<i>Text</i>	Lihat Kamar	Tab untuk List Daftar Kamar
F2.2	<i>Text</i>	Pesanan	Tab untuk cek pesanan kamar
F2.3	<i>Text</i>	Akun	Tab untuk isi data akun
F2.4	<i>UI Element</i>	Kamar #XXX	Element UI berisi gambar kamar, nomor, tipe, status booking, logo fasilitas, harga dan tombol lihat kamar
F2.5	<i>Button</i>	Lihat Kamar	Untuk melihat Informasi Kamar lebih lanjut

Antarmuka F3

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F3.1	<i>Image</i>	Gambar Kamar	Gambar Depan Kamar
F3.2	<i>Text</i>	Informasi	Tab berisi informasi fasilitas kamar
F3.3	<i>Text</i>	Galeri	Tab berisi kumpulan foto kamar
F3.4	<i>Text</i>	Promo	Tab berisi Promo yang sedang berlaku
F3.5	<i>Button</i>	Pesan Kamar	Klik Untuk memesan Kamar yang telah dilihat informasinya

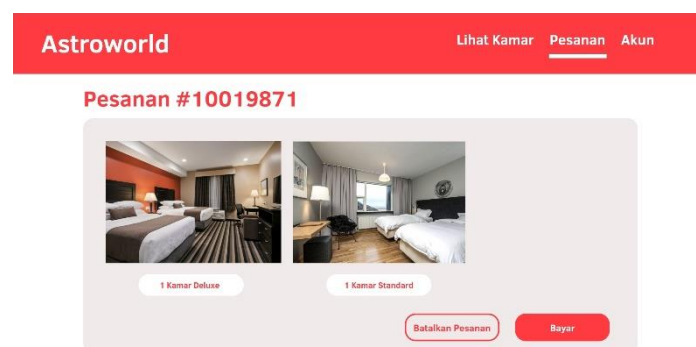
Antarmuka F4

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F4.1	<i>Text</i>	Informasi Pemesan	Tab berisi form informasi pemesan
F4.2	<i>Text</i>	Informasi Kamar	Tab berisi summary keseluruhan informasi kamar yang akan dipesan
F4.3	<i>TextField</i>	Nama Pemesan	Isi Nama pemesan kamar
F4.4	<i>TextField</i>	Keterangan Tambahan	Isi keterangan yang ingin diberikan kepada receptionist, dapat berupa request makanan, fasilitas tambahan, dsb
F4.5	<i>Image</i>	Kartu Identitas 1	Foto kartu Identitas yang pernah disimpan sebelumnya.
F4.6	<i>Image Button</i>	Tambah Identitas baru	Klik jika ingin menambahkan foto kartu identitas baru
F4.7	<i>TextField</i>	Input Password	Masukkan password akun sebagai konfirmasi akhir pemesanan
F4.8	<i>Button</i>	Konfirmasi Pesanan	Klik jika untuk konfirmasi akhir pesanan
F4.9	<i>Text</i>	Batalan	Klik jika ingin membatalkan keseluruhan pemesanan. Jika pesanan dibatalkan, customer akan kembali ke menu daftar kamar

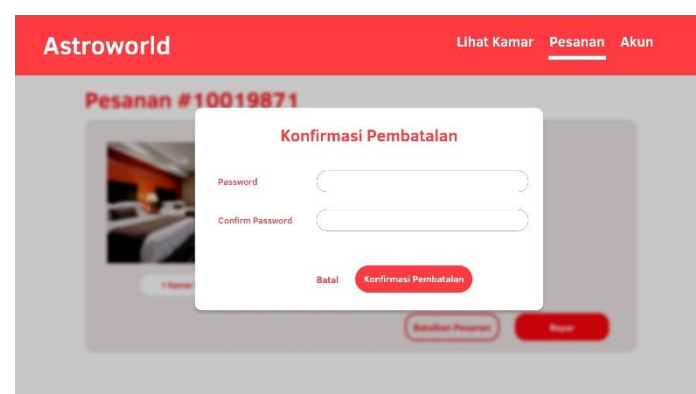
3.2.4 ANTAR MUKA USE CASE #4 < Membatalkan pesanan kamar>



Interface G1. Daftar pesanan



Interface G2. Rincian Pesanan



Interface G3. Konfirmasi Pembatalan

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #4

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
G1	Daftar Pesanan	Interface berisi daftar kamar yang sudah dipesan namun belum sampai tahap pembayaran. Daftar pesanan menampilkan informasi pesanan kamar yang dilakukan oleh customer.
G2	Rincian Pesanan	Interface berisi rincian Pesanan yang terdiri dari informasi detail pesanan kamar yang dipilih. Rincian kamar memberikan informasi berupa Foto kamar dan tipe kamar.

G3	Konfirmasi Pembatalan	Interface berupa konfirmasi pembatalan dari pesanan yang telah dilakukan oleh customer.
----	-----------------------	---

SPESIFIKASI DETIL TIAP ANTARMUKA

Antarmuka F1

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
G1.1	<i>Text</i>	Id_pesanan	ditampilkan id_pesanan yang telah tersimpan
G1.2	<i>Button</i>	(tipe pesanan kamar n)	Berisi informasi detail kamar yang dipesan
G1.3	<i>Button</i>	(tipe pesanan kamar n)	Berisi informasi detail kamar yang dipesan
G1.4	<i>Button</i>	Lihat pesanan	Tombol berupa informasi lebih detail dengan adanya info gambar dan tipe kamar yang dipesan
G1.5	<i>Button</i>	Lihat kamar	Tombol untuk melihat daftar kamar yang tersedia
G1.6	<i>Button</i>	Pesanan	Tombol untuk melihat pesanan yang telah dilakukan
G1.7	<i>Button</i>	Akun	Tombol untuk melihat akun dari customer

Antarmuka F2

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
G1.1	<i>Text</i>	Id_pesanan	ditampilkan id_pesanan yang telah tersimpan
G1.2	<i>image</i>	(gambar tipe kamar n)	Berisi informasi kamar degan tampilan gambar dan tipe kamar yang dipesan
G1.3	<i>Button</i>	(tipe pesanan kamar n)	Berisi informasi kamar degan tampilan gambar dan tipe kamar yang dipesan
G1.4	<i>Button</i>	Bayar	Tombol bayar apabila ingin melanjutkan ke tahap konfirmasi pembayaran
G1.5	<i>Button</i>	Batalan Pesanan	Tombol berupa langkah untuk melakukan pembatalan pesanan yang dilakukan oleh customer
G1.6	<i>Button</i>	Lihat kamar	Tombol untuk melihat daftar kamar yang tersedia
G1.7	<i>Button</i>	Pesanan	Tombol untuk melihat pesanan yang telah dilakukan
G1.8	<i>Button</i>	Akun	Tombol untuk melihat akun dari customer

Antarmuka F3

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
G1.1	<i>Textfield</i>	password	Customer menginputkan password yang sama ketika login, untuk membatalkan pesanan yang telah dilakukan

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
G1.1	<i>Textfield</i>	Confirm password	Customer menginputkan kembali password yang sama, untuk membatalkan pesanan yang telah dilakukan
G1.2	<i>Button</i>	Bayar	Tombol bayar apabila ingin melanjutkan ke tahap konfirmasi pembayaran
G1.3	<i>Button</i>	Batalan Pesanan	Tombol berupa langkah untuk melakukan pembatalan pesanan yang dilakukan oleh customer dengan telah menginputkan password yang diminta.
G1.4	<i>Button</i>	batal	Tombol untuk membatalkan pembatalan pesanan oleh customer dan kembali ke interface/halaman sebelumnya yaitu rincian pembayaran
G1.5	<i>Button</i>	Lihat kamar	Tombol untuk melihat daftar kamar yang tersedia
G1.6	<i>Button</i>	Pesanan	Tombol untuk melihat pesanan yang telah dilakukan
G1.7	<i>Button</i>	Akun	Tombol untuk melihat akun dari customer

3.2.5 ANTAR MUKA USE CASE #5 < Membayar pesanan kamar>

Interface F3. Daftar pesanan

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #5

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
F3	Membayar Pesanan	Interface yang memuat form pembayaran dari hasil verifikasi transaksi pemesanan hotel

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F3.1	<i>TextField</i>	Input nama lengkap	Masukkan nama lengkap customer
F3.2	<i>TextField</i>	Input alamat lengkap	Masukkan alamat lengkap customer
F3.3	<i>TextField</i>	Input No.KTP	Masukkan no.KTP customer
F3.4	<i>TextField</i>	Input no.telp	Masukkan no.telepon customer yang dapat dihubungi
F3.5	<i>TextField</i>	Input no.rekening	Masukkan no rekening customer
F3.6	<i>Dropodown button</i>	Pilihan cara pembayaran	Klik jika ingin memilih cara pembayaran
F3.7	<i>TextField</i>	Nominal Tagihan	Otomatis terinput nominal jumlah pembayaran
F3.8	<i>Check boxes</i>	Konfirmasi Pembayaran	Klik jika untuk konfirmasi akhir pembayaran
F3.9	<i>button</i>	Batalkan	Klik jika ingin membatalkan keseluruhan pemesanan. Jika pesanan dibatalkan, customer akan kembali ke menu daftar kamar
F3.10	<i>button</i>	Bayar	Klik tombol bayar jika akan pembayaran segera diproses

3.2.6 ANTAR MUKA USE CASE #6 <Mengelola pesanan kamar>



F5. Daftar Kamar



F6. Kelola Kamar

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #6

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
F5	Daftar Kamar	Interface berisi list kamar yang terdapat pada Hotel. Tiap kamar diberikan informasi singkat berupa Foto kamar, tipe, status booking, dan harga. Kemudian juga terdapat tombol “Lihat Kamar”
F6	Kelola Kamar	Interface ini berisi kode kamar, gambar kamar, dan harga kamar. Disini receptionist men-set available atau tidak, dan juga receptionist juga men-set submit terhadap customer

Antarmuka F5

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F5.1	Text	Lihat Kamar	Tab untuk List Daftar Kamar
F5.2	Text	Pesanan	Tab untuk cek pesanan kamar
F5.3	Text	Akun	Tab untuk isi data akun
F5.4	UI Element	Kamar #XXX	Element UI berisi gambar kamar, nomor, tipe, status booking, logo fasilitas, harga dan tombol lihat kamar
F5.5	Button	Lihat Kamar	Untuk melihat Informasi Kamar lebih lanjut

Antarmuka F6

Id_Objek	JENIS	LABEL	Keterangan
F6.1	UI Element	Kamar #XXX	Element UI berisi gambar kamar, nomor kamar, dan harga kamar
F6.2	Button	Submit	Untuk men set submit kamar

F6.3	<i>Button</i>	<i>Available</i>	Untuk men set kamar sudah available atau tidak
------	---------------	------------------	--

3.3 Identifikasi Object / Kelas Baru

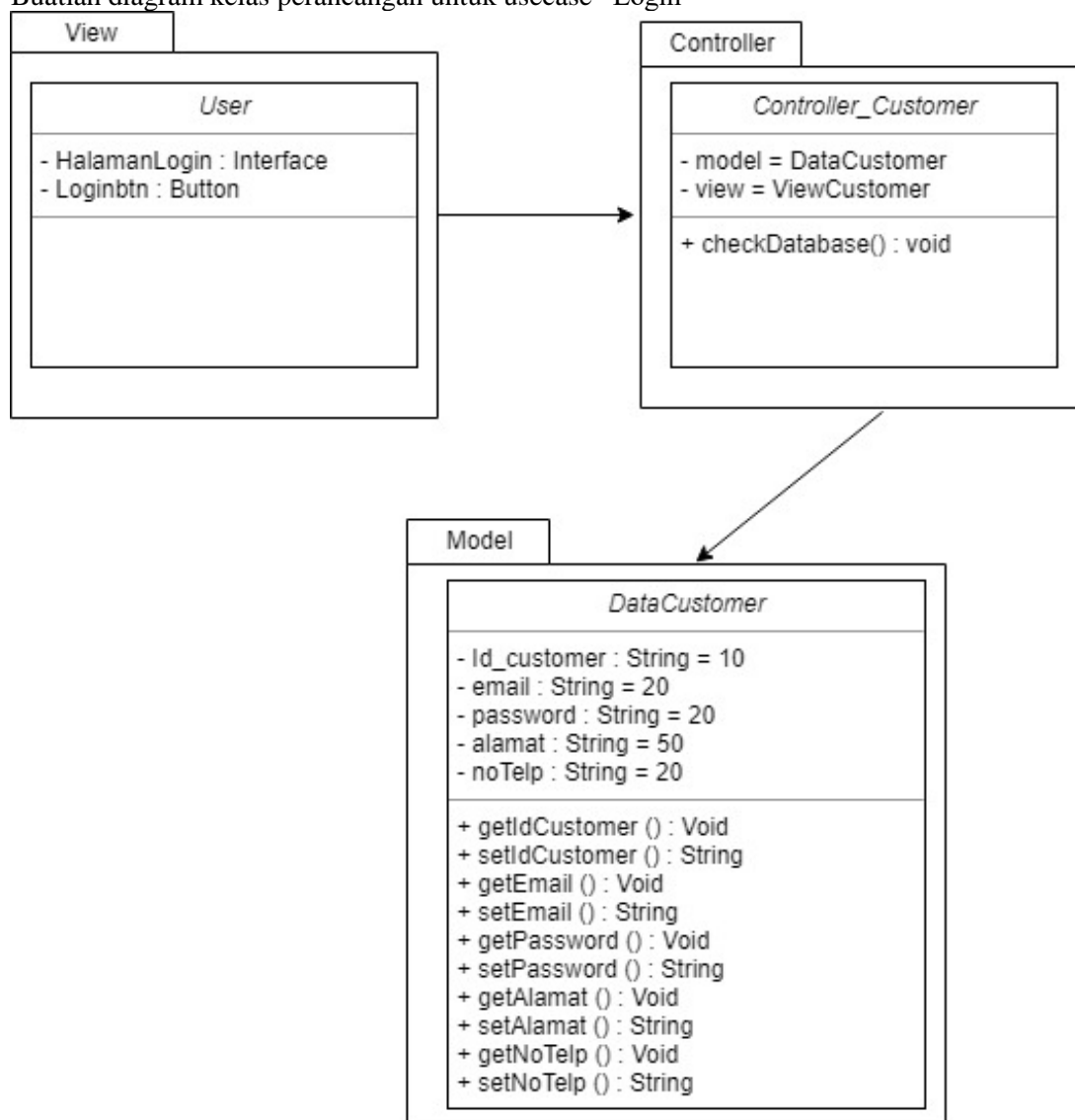
3.3.1 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #1

TABEL KELAS PERANCANGAN USE CASE #1

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	Halaman Login	<i>Interface</i>
2.	Login	<i>Button</i>
3.	Ingat Akun	<i>Check Box</i>
4.	Daftar Akun Baru	<i>Text</i>
5.	Email	<i>Text Field</i>

Diagram Kelas untuk USECASE #1

Buatlah diagram kelas perancangan untuk usecase “Login”

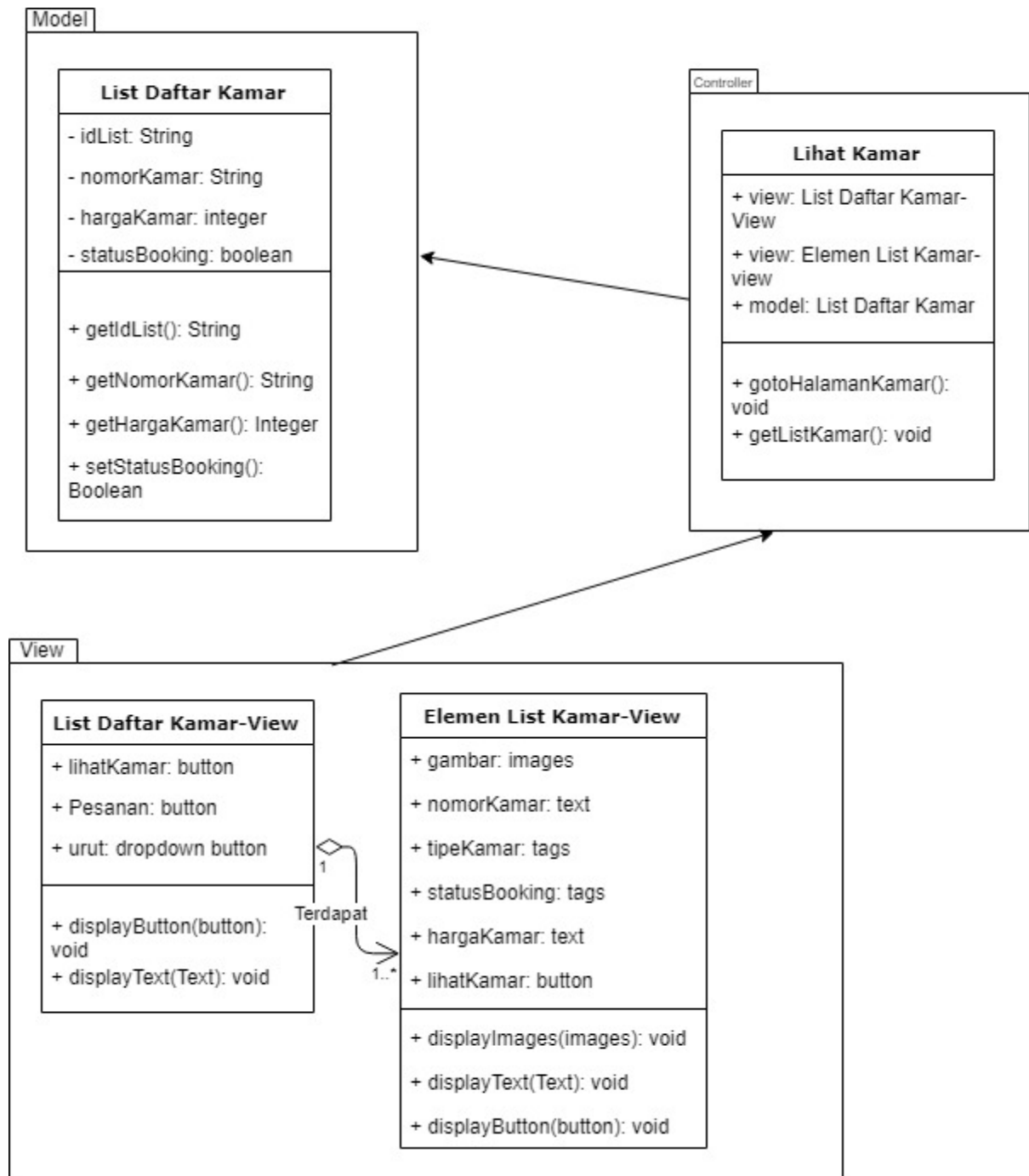


3.3.2 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #2

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	List Daftar Kamar	<i>Model</i>
2.	List Daftar Kamar-View	<i>Interface</i>
3.	Elemen List Kamar-View	<i>Interface</i>
4.	Lihat Kamar	<i>Controller</i>

Diagram Kelas untuk USECASE #2

Diagram kelas perancangan untuk usecase “Melihat Daftar Kamar”



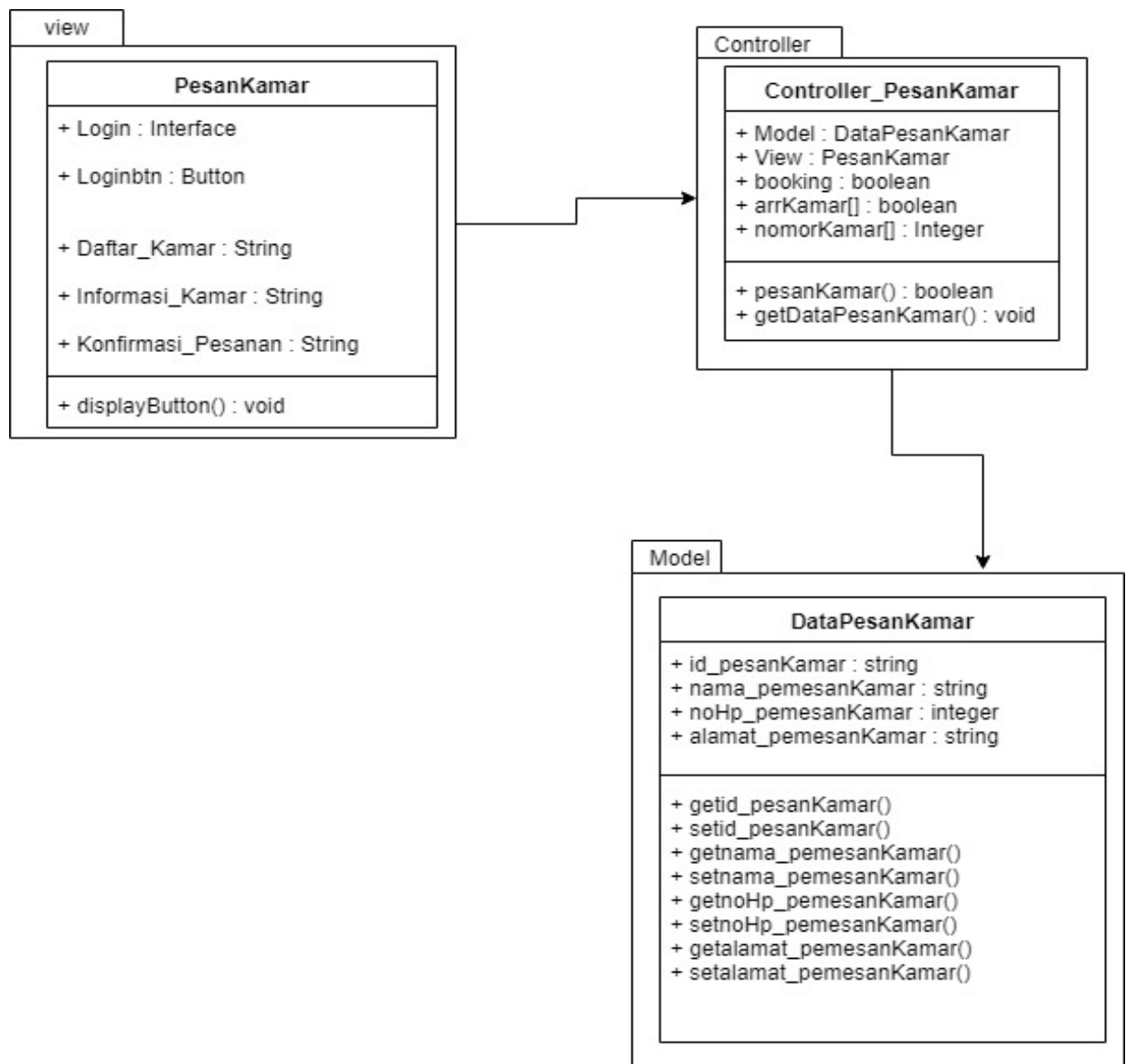
3.3.3 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #3

TABEL KELAS PERANCANGAN

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	Login	<i>Interface</i>
2.	Login	<i>Button</i>
3.	Lihat Kamar	<i>Button</i>
4.	Pesan Kamar	<i>Button</i>
5.	Konfirmasi Pesanan	<i>Button</i>
6.	Daftar Kamar	<i>Interface</i>
7.	Informasi Kamar	<i>Interface</i>
8.	Konfirmasi Pemesanan	<i>Interface</i>

Diagram Kelas untuk USECASE #3

Diagram kelas perancangan untuk usecase “Memesan kamar”



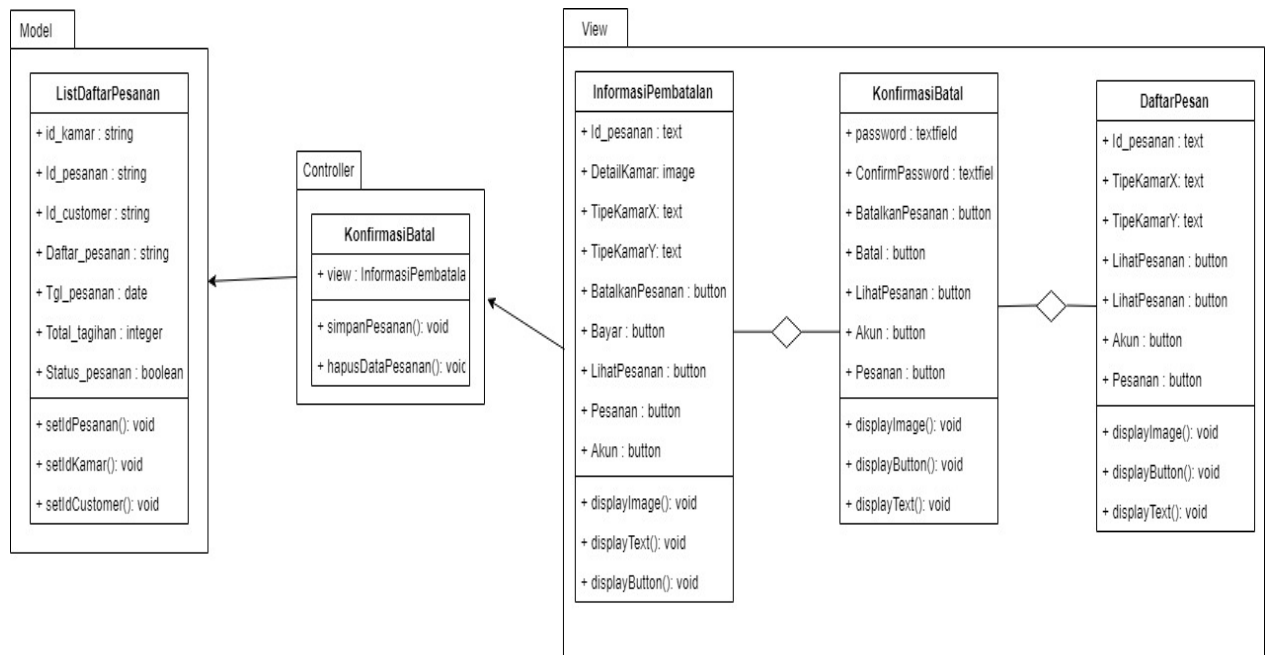
3.3.4 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #4

TABEL KELAS PERANCANGAN

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	Konfirmasi Batalkan	<i>Interface</i>
2.	Informasi Pembatalan	<i>Interface</i>
3.	Daftar Pesan	<i>Interface</i>
3.	List Daftar Pesaanan	<i>Model</i>
4.	Konfirmasi Batal	<i>Controller</i>

Diagram Kelas untuk USECASE #4

Diagram kelas perancangan untuk usecase “Membatalkan pesanan kamar”



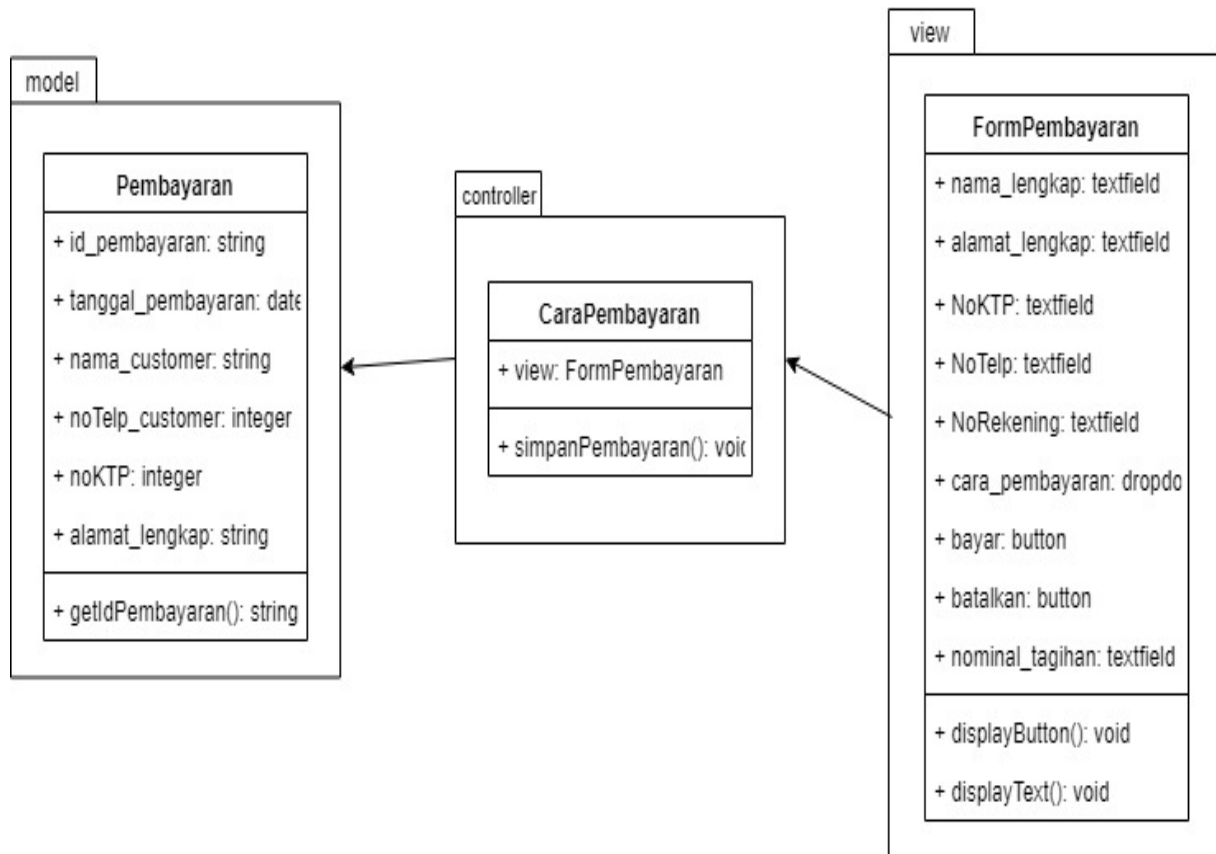
3.3.5 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #5

TABEL KELAS PERANCANGAN

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	FormPembayaran	<i>Interface</i>
2.	CaraPembayaran	<i>Controller</i>
3.	Pembayaran	<i>Model</i>

Diagram Kelas untuk USECASE #5

Diagram kelas perancangan untuk usecase “Membayar pesanan kamar”



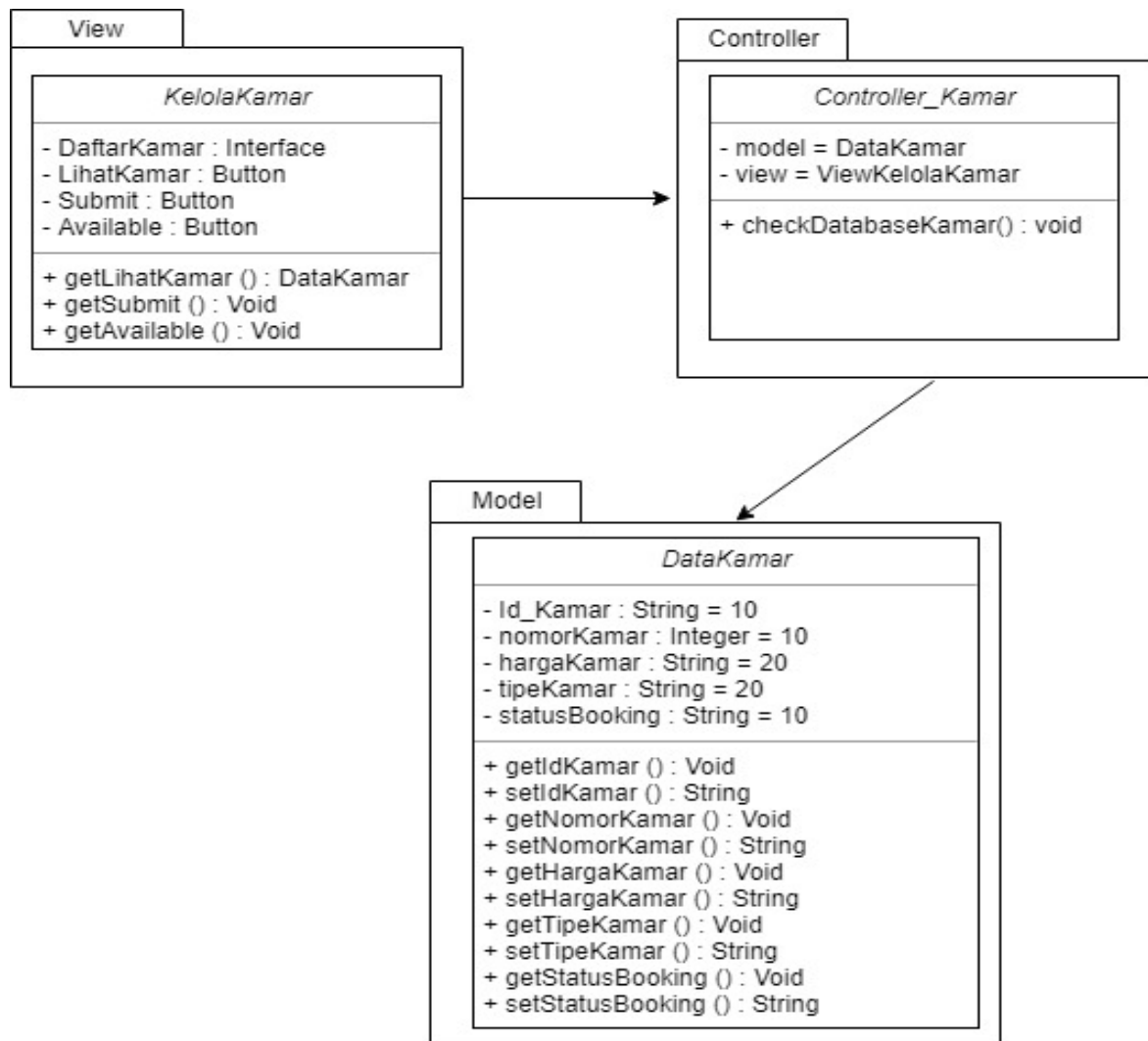
3.3.6 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #6

TABEL KELAS PERANCANGAN

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1.	Daftar Kamar	<i>Interface</i>
2.	Lihat Kamar	<i>Button</i>
3.	Submit	<i>Button</i>
4.	Available	<i>Button</i>

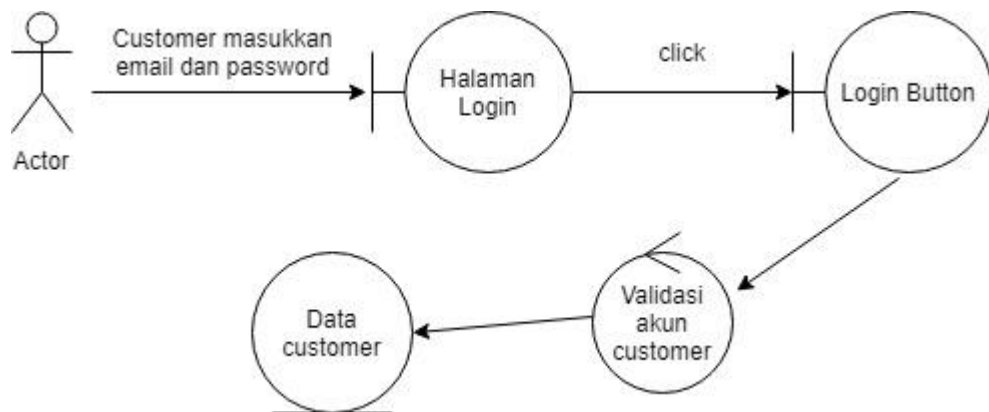
Diagram Kelas untuk USECASE #6

Diagram kelas perancangan untuk usecase “Mengelola pesanan kamar”

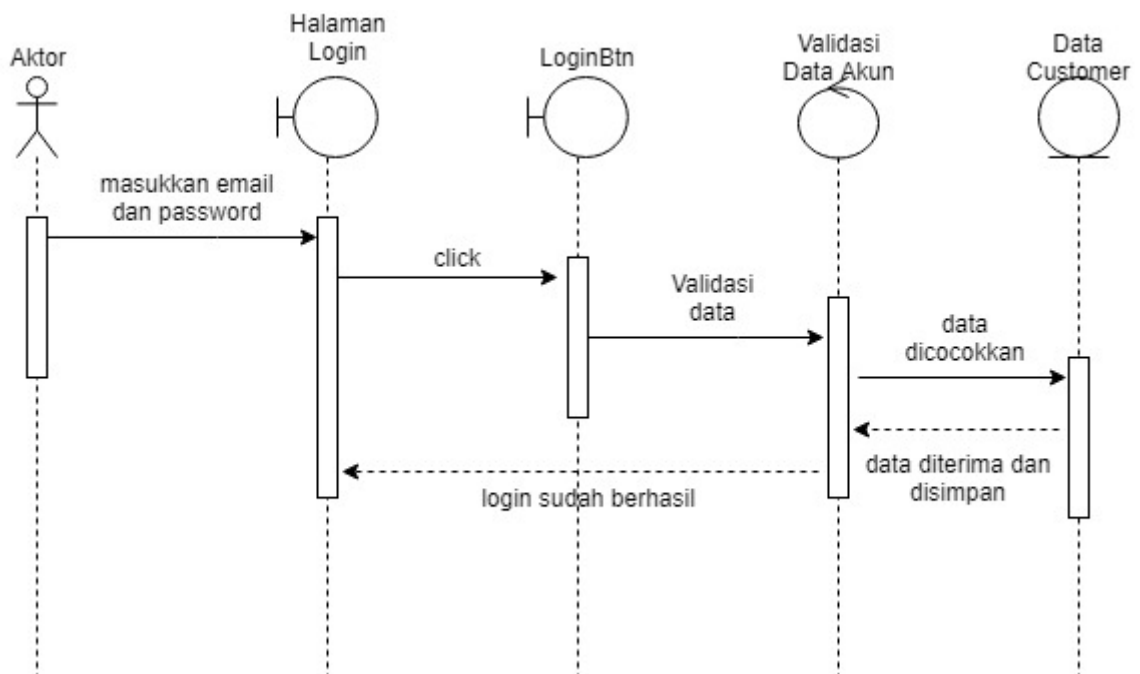


3.4 Sequence Diagram

3.4.1 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #1

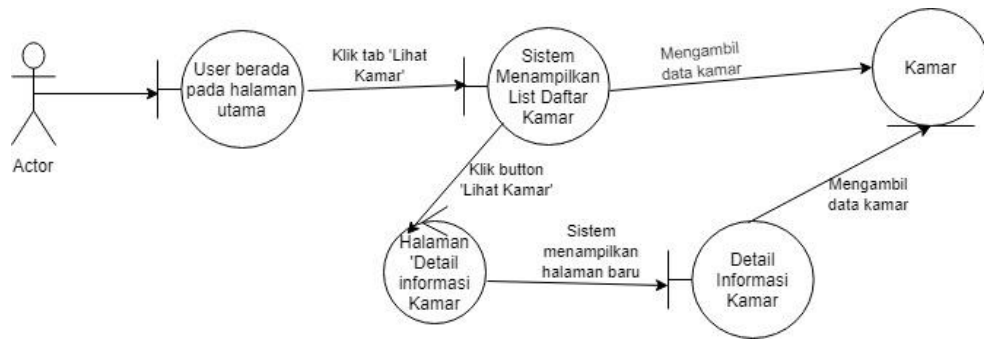


Robustness Diagram 1. Login

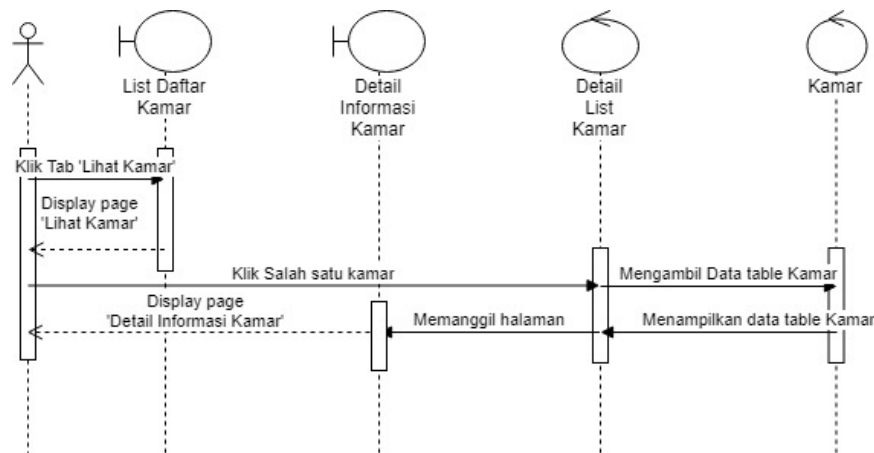


Sequence Diagram 1. Login

3.4.2 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #2

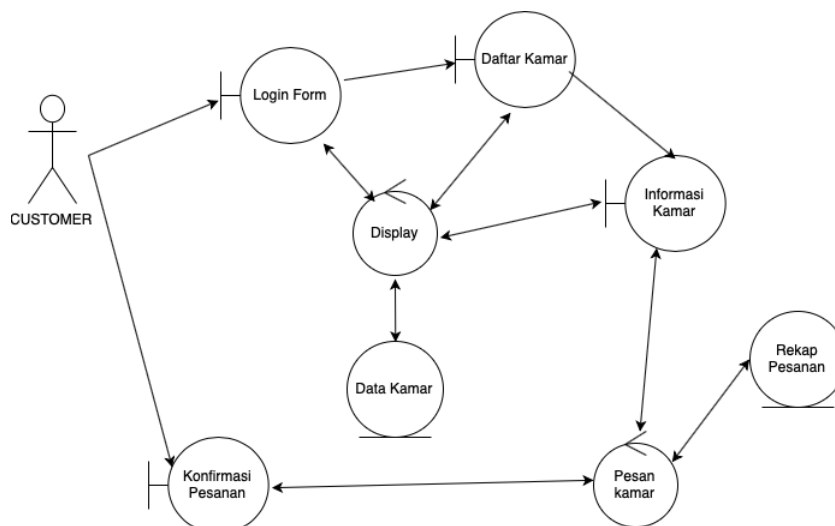


Robustness Diagram 2. Melihat Daftar Kamar

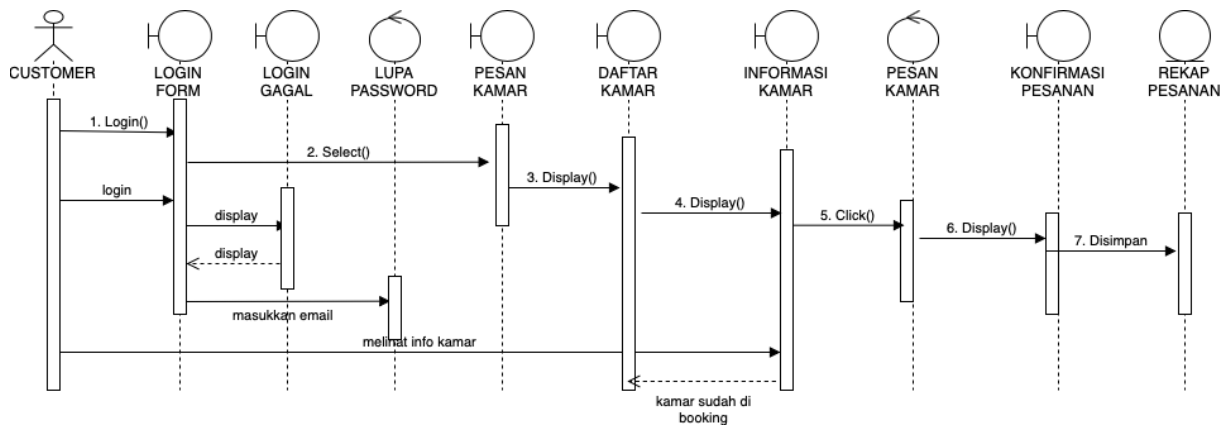


Sequence Diagram 2. Melihat Daftar Kamar

3.4.3 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #3

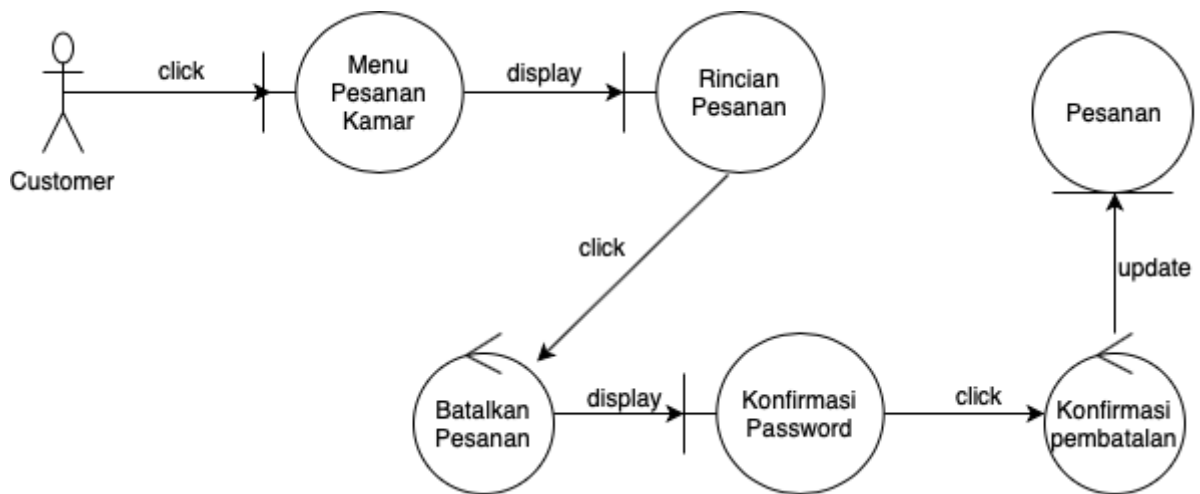


Robustness Diagram 3. Memesan Kamar

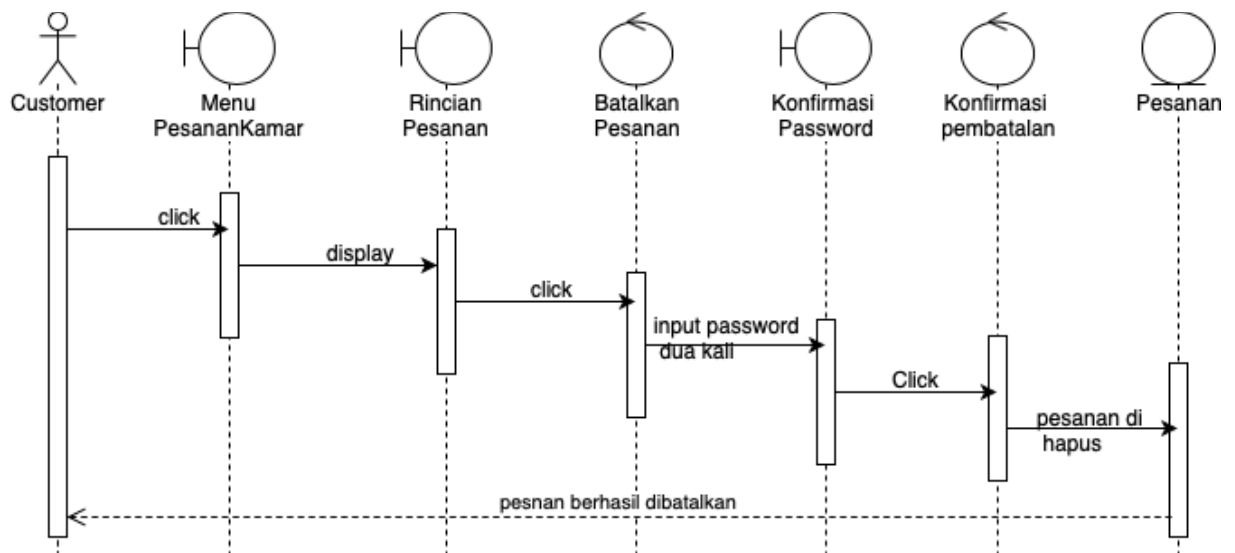


Sequence Diagram 3. Memesan Kamar

3.4.4 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #4

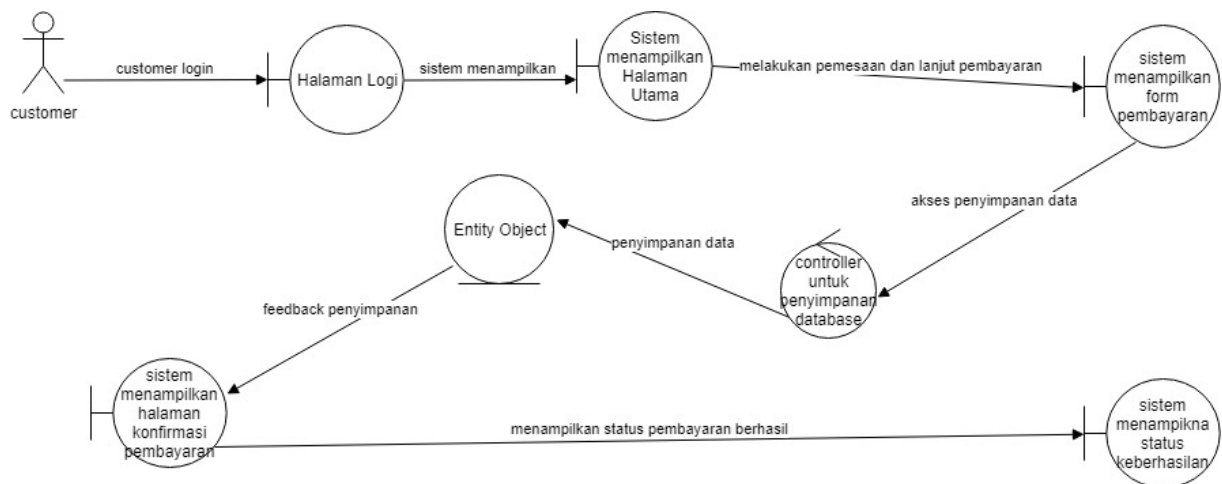


Robustness Diagram 4. Membatalkan Pesanan Kamar

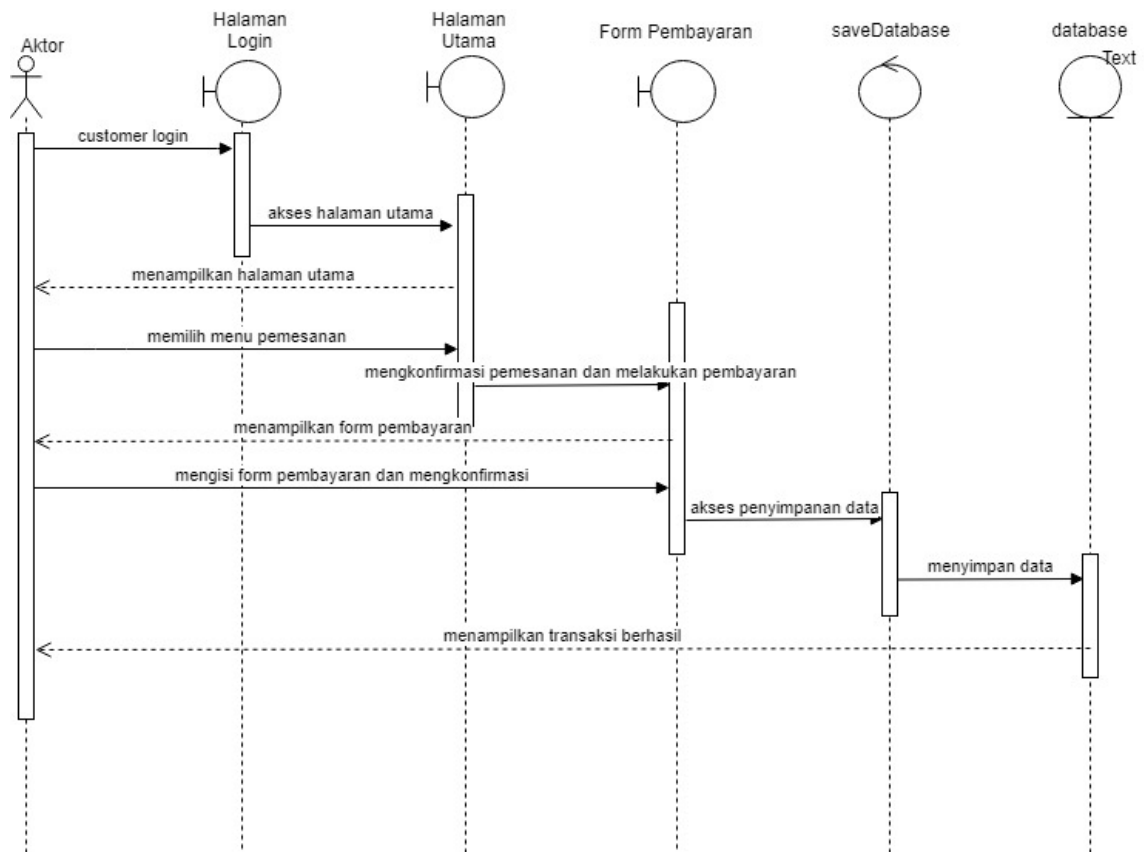


Sequence Diagram 4. Membatalkan Pesanan Kamar

3.4.5 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #5

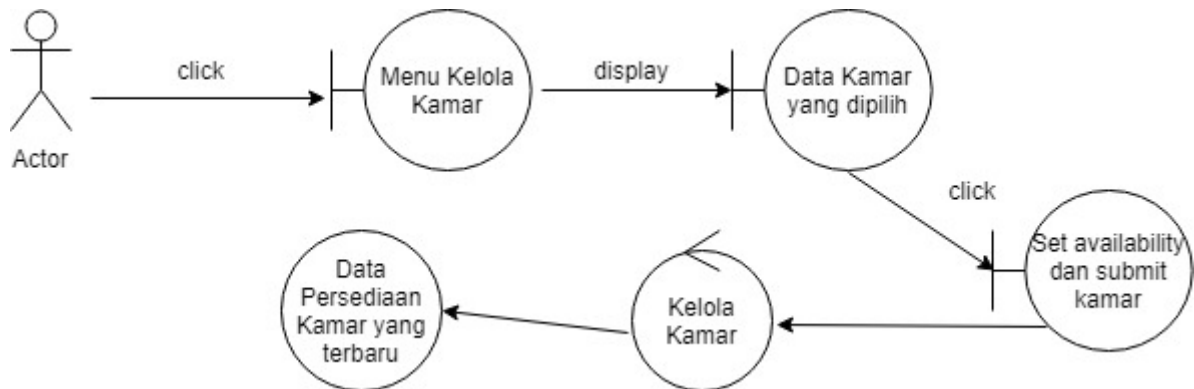


Robustness Diagram 5. Membayar pesanan kamar

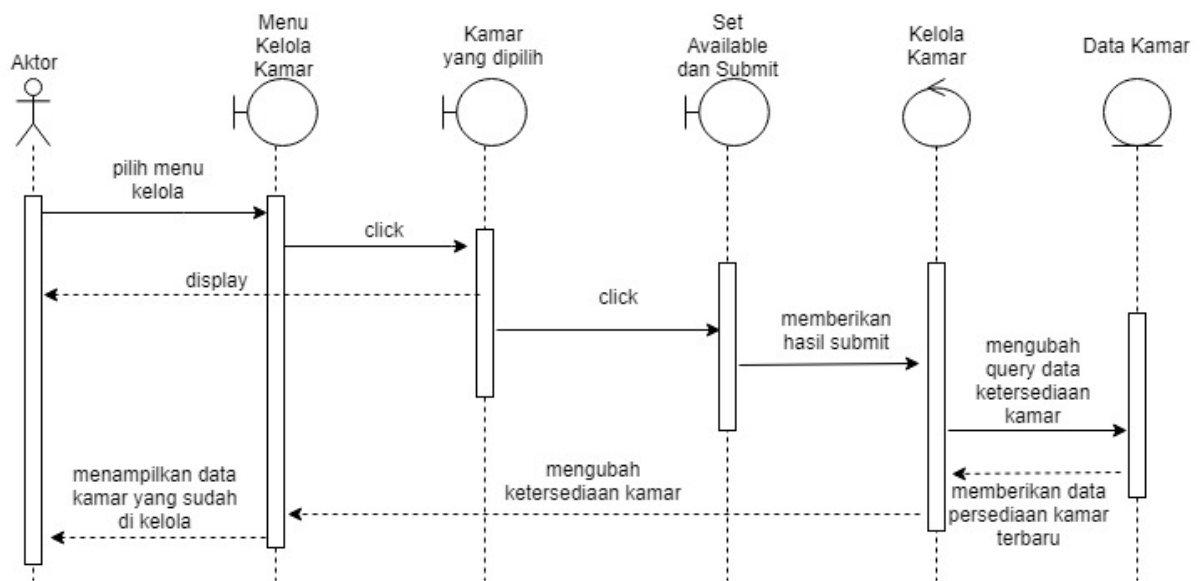


Sequence Diagram 5. Membayar pesanan kamar

3.4.6 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #6



Robustness Diagram 6. Mengelola pesanan kamar



Sequence Diagram 6. Mengelola pesanan kamar

3.5 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas yang akan digunakan dalam PL.

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait (Model Domain)
KB-1.1	User	Customer
KB-1.2	Controller_Customer	Customer
KB-1.3	DataCustomer	Customer
KB-2.1	List Daftar Kamar	Kamar

KB-2.2	List Daftar Kamar-View	Kamar
KB-2.3	Elemen List Kamar-View	Kamar
KB-2.4	Lihat Kamar	Kamar
KB-3.1	PesanKamar	Kamar, Receptionist, Customer
KB-3.2	Controller_PesanKamar	Kamar, Receptionist, Customer
KB-3.3	DataPesanKamar	Kamar, Receptionist, Customer
KB-4.1	ListDaftarPesanan	Kamar, Receptionist, Customer
KB-4.2	KonfirmasiBatal-controller	Kamar, Receptionist, Customer
KB-4.3	InformasiPembatalan	Kamar, Receptionist, Customer
KB-4.4	KonfirmasiBatal-view	Kamar, Receptionist, Customer
KB-4.5	DaftarPesan	Kamar, Receptionist, Customer
KB-5.1	FormPembayaran	Kamar, Receptionist, Customer
KB-5.2	CaraPembayaran	Kamar, Receptionist, Customer
KB-5.3	Pembayaran	Kamar, Receptionist, Customer
KB-6.1	KelolaKamar	Kamar, receptionist
KB-6.2	Controller_Kamar	Kamar, receptionist
KB-6.3	DataKamar	Kamar, receptionist

Untuk setiap kelas:

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

3.5.1 Kelas <KB-1.1 User>

Nama Kelas : User

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
-	-	-
-	-	-
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
HalamanLogin	public	Interface
Loginbtn	public	Button

3.5.2 Kelas <KB-1.2 Controller_Customer>

Nama Kelas : Controller_Customer

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
checkDatabase()	public	Mengecek data customer yang ada
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
DataCustomer	public	-
viewCustomer	public	-

3.5.3 Kelas <KB-1.3 DataCustomer>

Nama Kelas : DataCustomer

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getIdCustomer()	public	Mengambil id customer
setIdCustomer()	public	Mendefinisikan id customer
getEmail()	public	Mengambil email customer
setEmail()	public	Mendefinisikan email customer
getPassword()	public	Mengambil password customer
setPassword()	public	Mendefinisikan password customer
getAlamat()	public	Mengambil alamat customer
setAlamat()	public	Mendefinisikan alamat customer
getNoTelp()	public	Mengambil nomor telepon customer
setNoTelp()	public	Mendefinisikan nomor telepon customer
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
id_Customer	public	String
email	public	String
password	private	String
alamat	public	String
noTelp	public	String

3.5.4 Kelas <KB-2.1 / List Daftar Kamar>

Nama Kelas : List Daftar Kamar (Model)

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getIdList()	Public	Mengambil informasi id list dari tiap list daftar kamar.
getNomorKamar()	Public	Mengambil informasi nomor kamar yang memiliki tipe data string.
getHargaKamar()	Public	Mengambil informasi harga kamar yang memiliki tipe data integer
setStatusBooking()	Public	Menngatur status booking kamar dengan true berarti dibooking dan false berarti belum diboking.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
idList	Private	String
nomorKamar	Private	String
hargaKamar	Private	Integer

statusBooking	Private	Boolean
---------------	---------	---------

3.5.5 Kelas <KB-2.2 / Lihat Kamar>

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

Nama Kelas : Lihat Kamar (Controller)

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
gotoHalamanKamar();	Public	Berpindah ke halaman baru yaitu halaman kamar.
getListKamar();	Public	Berpindah ke halaman baru yaitu halaman kamar.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
List Daftar Kamar-View	Public	View
Elemen List Kamar-View	Public	View
List Daftar Kamar	Public	Model

3.5.6 Kelas < KB-2.3 / List Daftar Kamar-View>

Nama Kelas : List Daftar Kamar-View(View)

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayButton();	Public	Menampilkan button pada halaman list daftar kamar.
displayText();	Public	Menampilkan text pada halaman list daftar kamar.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
lihatKamar	Public	Button
Pesanan	Public	Button
Urut	Public	Dropdown Button

3.5.7 Kelas < KB-2.4 / Element List Kamar-View >

Nama Kelas : Element List Kamar-View(View)

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayButton();	Public	Menampilkan button pada halaman list daftar kamar.
displayText();	Public	Menampilkan text pada halaman list daftar kamar.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Gambar	Public	Images
nomorKamar	Public	Text
tipeKamar	Public	Tags
statusBooking	Public	Tags
hargaKamar	Public	Text
lihatKamar	Public	Button

3.5.8 Kelas <KB-3.1 PesanKamar>

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayButton	Public	Menampilkan button yang ada pada list pesanan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
pesanan	Public	Button
rekap pesanan	Public	Button

3.5.9 Kelas <KB-3.2 Controller_PesanKamar>

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getDataPesanKamar	Public	Mengambil data pesan kamar
pesanKamar	Public	Memesan kamar
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Booking	public	Boolean
arrKamar	public	Boolean
nomorKamar	public	Integer

3.5.10 Kelas <KB-3.3 DataPesanKamar>

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getid_pesanKamar	Public	Mengambil id pesan kamar
setid_pesanKamar	Public	Men-set id pesan kamar
getnama_pemesanKamar	Public	Mengambil nama pemesan kamar
setnama_pemesanKamar	Public	Men-set nama pemesan kamar
getnoHp_pemesanKamar	Public	Mengambil no hp pemesan kamar
setnoHp_pemesanKamar	Public	Men-set no hp pemesan kamar
getalamat_pemesanKamar	Public	Mengambil alamat pemesan kamar
setalamat_pemesanKamar	Public	Men-set alamat pemesan kamar
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
nama_pemesanKamar	Public	String(30)
id_pesanKamar	Public	String(7)
noHp_pemesanKamar	Public	String(15)
alamat_pemesanKamar	Public	String(30)

3.5.11 Kelas <KB-4.1 ListDaftarPesanan>

Nama Kelas : ListDaftarPesanan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
setIdPesanan()	public	Mendefinisikan id pesanan yang ada
setIdKamar()	public	Mendefinisikan id kamar
setIdCustomer()	public	Mendefinisikan id customer
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
id_kamar	public	String
id_pesanan	public	String

id_customer	private	String
Daftar_pesanan	public	String
Tgl_pesanan	public	Date
Total_tagihan	public	String
Status_pesanan	Public	boolean

3.5.12 Kelas <KB-4.2 KonfirmasiBatal-controller>

Nama Kelas : KonfirmasiBatal-controller

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
simpanPesanan()	public	Menyimpan pesanan yang ada
hapusDataPesanan()	public	Menghapus pesanan yang sudah dibatalkan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
-	-	-

3.5.13 Kelas <KB-4.3 InformasiPembatalan>

Nama Kelas : InformasiPembatalan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayImage()	public	Menampilkan gambar yang tersedia
displayText()	public	Menampilkan teks
displayButton()	public	Menampilkan button button yang ada
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
id_pesanan	public	Text
DataKamar	public	Image
TipeKamarX	public	Text
TipeKamarY	public	Text
BatalPesanan	public	Button
Bayar	public	Button
LihatPesanan	public	Button
Pesanan	public	Button
Akun	public	Button

3.5.14 Kelas <KB-4.4 KonfirmasiBatal-view>

Nama Kelas : KonfirmasiBatal-view

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayImage()	public	Menampilkan gambar yang tersedia
displayText()	public	Menampilkan teks
displayButton()	public	Menampilkan button button yang ada
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Password	public	Textfield
ConfirmPassword	public	Textfield
BatalPesanan	public	Button
Batal	public	Button
LihatPesanan	public	Button
Akun	public	Button

Pesanan	public	Button
---------	--------	--------

3.5.15 Kelas <KB-4.5 DaftarPesan>

Nama Kelas : DaftarPesan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayImage()	public	Menampilkan gambar yang tersedia
displayText()	public	Menampilkan teks
displayButton()	public	Menampilkan button button yang ada
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
id_pesanan	public	Text
TipeKamarX	public	Text
TipeKamarY	public	Text
LihatPesanan	public	Button
LihatPesanan	public	Button
Akun	public	Button
Pesanan	public	Button

3.5.16 Kelas <KB-5.1 FormPembayaran>

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

Nama Kelas : FormPembayaran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
displayButton()	Public	Menampilkan button yang ada pada halaman FormPembayaran
diplayText()	Public	Menampilkan text yang ada pada halaman FormPembayaran
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
nama_lengkap	Public	Textfield
alamat_lengkap	Public	Textfield
NoKTP	Public	Textfield
NoTelp	Public	Textfield
NoRekening	Public	Textfield
Cara_pembayaran	Public	dropdown
bayar	Public	Textfield
batalkan	Public	Textfield
nominal_tagihan	Public	Textfield

3.5.17 Kelas <KB-5.2 CaraPembayaran>

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

Nama Kelas : CaraPembayaran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
simpanPembayaran()	Public	Menyimpan hasil pembayaran
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe

view	Public	FormPembayaran
------	--------	----------------

3.5.18 Kelas <KB-5.3 Pembayaran>

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

Nama Kelas : CaraPembayaran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getIdPembayaran()	Public	Mengambil data pembayaran dengan id
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
id_pembayaran	Public	String(7)
tanggal_pembayaran	Public	Date(11)
nama_customer	Public	String(30)
noTelp_customer	Public	Integer(15)
NoKTP	Public	Integer(16)
alamat_lengkap	Public	String(30)

3.5.19 Kelas <KB-6.1 KelolaKamar>

Nama Kelas : KelolaKamar

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getLihatKamar()	public	Mengambil data lihat kamar
getSubmit()	public	Mengambil yang telah di submit
getAvailable()	public	Mengambil yang telah available
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
DaftarKamar	public	Interface
LihatKamar	public	Button
Submit	public	Button
Available	public	Button

3.5.20 Kelas <KB-6.2 Controller_Kamar>

Nama Kelas : Controller_Kamar

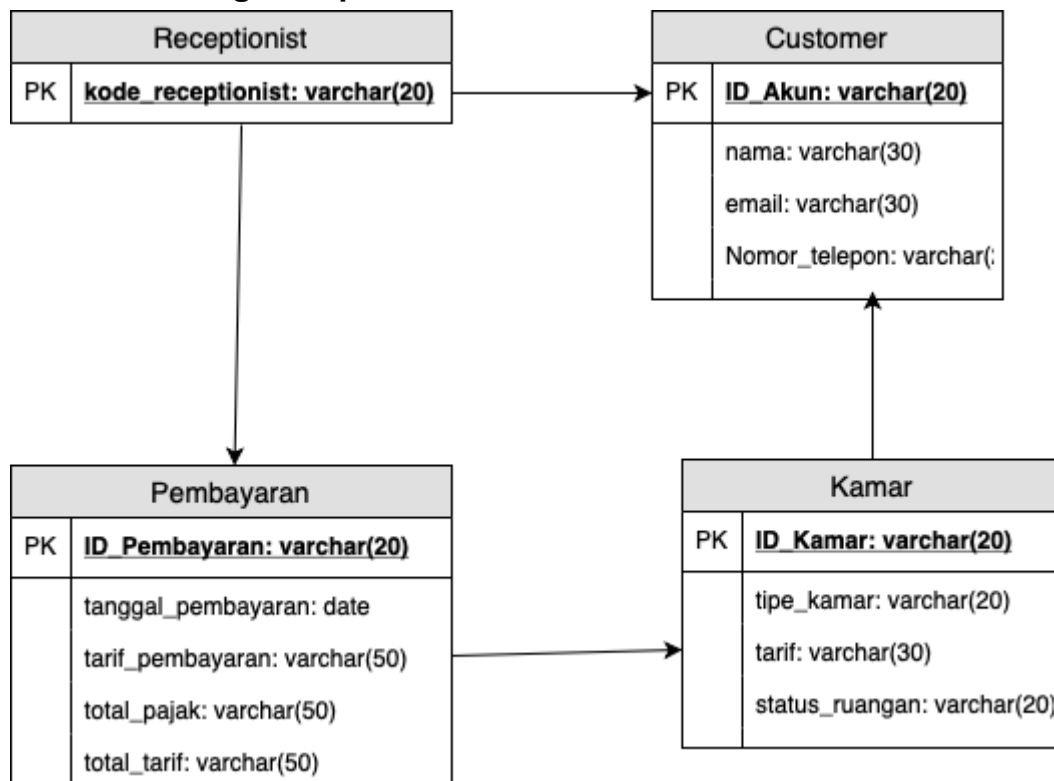
Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
checkDatabaseKamar	public	Mengecek database kamar yang sudah ada
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
DataKamar	public	-
viewKelolaKamar	public	-

3.5.21 Kelas <KB-6.3 DataKamar>

Nama Kelas : DataKamar

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getIdKamar()	public	Mengambil id kamar

3.7 Perancangan Representasi Database



3.8 Perancangan Algoritma dan Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses / OPERATION / METHOD yang dianggap penting.. Boleh dibuat subbab per kelas. Sebagai berikut

Nama Kelas : pesanKamar

Nama Operasi / METHOD :

Algoritma : Pemesanan Kamar (Algo-xxx)

```

Pseudocode Pemesanan Kamar
Start
int k=1; bool booking=false;
bool arrKamar[]; int nomorKamar[];
System.out.println("Masukkan nomor kamar yang ingin diset booking");
Scanner nomor= new Scanner(System.in);

for(int i=0; i<nomorKamar.length;i++) {
    if(arrKamar[i] == nomor) {
        booking=true;
        break;
    }
}
return booking;

End
    
```

Jika mengacu pada basis data maka, lengkapi tabel query di bawah

Query :

No Query	Nama Data Base terkait	Query	Keterangan
Q-1.1	Admin	Select* from Admin	Fungsi query tersebut untuk menampilkan data admin
Q-1.2	receptionist	Select * from receptionist	Fungsi query tersebut untuk menampilkan data receptionist yang berhubungan dengan pesanKamar
Q-1.3	Pembayaran	Select * from Pembayaran	Fungsi query tersebut untuk menampilkan data pembayaran yang dilakukan oleh customer dalam pesanKamar
Q-1.4	Kamar	Select * from Kamar	Fungsi query tersebut untuk menampilkan data kamar untuk dipesan oleh customer pada pesanKamar
Q-1.5	Customer	Select * from Customer	Fungsi query tersebut untuk menampilkan data customer sebagai pemesan pada pesanKamar

Nama Kelas : Pembayaran

Nama Operasi / METHOD : tagihanKamar

Algoritma : Pembayaran Kamar (Algo-xxx)

Pseudocode Pemesanan Kamar

Start

Input(idCustomer)

Input(id_pembayaran)

Integer tagihan;

If(id_pembayaran==valid)

Tagihan = hargaKamar*lamaPermalam;

Return Tagihan

End

Jika mengacu pada basis data maka, lengkapi tabel query di bawah

Query :

No Query	Nama Data Base terkait	Query	Keterangan
Q-1.1	Pembayaran	Select * from Pembayaran Where id_pembayaran=id_customer	Fungsi query tersebut menampilkan seluruh data pembayaran customer dalam pembayaran yang dilakukan oleh customer
Q-1.2	Kamar	Select * from Kamar	Fungsi query tersebut menampilkan seluruh data kamar yang dipesan customer dalam pembayaran yang akan dilakukan oleh customer
Q-1.3	Customer	Select * from Customer	Fungsi query tersebut menampilkan seluruh

			data customer dalam pembayaran yang akan membayar pesanan dilakukan oleh customer
Q-1.4	receptionist	Select * from receptionist	Fungsi query tersebut menampilkan seluruh data receptionist yang melayani customer dalam pembayaran yang dilakukan oleh customer

4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement, use case dengan kelas-kelas terkait

No	Requirement	Use Case
1.	Customer dapat melihat dan memesan kamar hotel yang tersedia	Memesan Kamar
2.	Sistem harus menyediakan antarmuka antara client dan server	Login
3.	Sistem menyediakan pilihan pembayaran setelah pemesanan dilakukan	Pembayaran Pesanan
4.	Receptionist dapat mengatur ketersediaan kamar setiap harinya	Mengelola Kamar
5.	Sistem dapat menyimpan rekap pemesanan setiap harinya	Membuat Rekap Pesanan
6.	Customer dapat melakukan pembatalan pesanan	Membatalkan Pesanan Kamar