

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

HealthyMe

untuk:

Masyarakat yang Ingin Hidup Sehat

Dipersiapkan oleh:

Nalurisa Izma Mardiana (1301194093)

Yora Auliya (1301194121)

Firra Millaty Suryadi (1301194314)


Teguh Surya Apri Handoyo (1301194305)

Samuel Andryan Susandy (1301194026)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-xx <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	7
Rancangan Lingkungan Implementasi	7
Deskripsi Arsitektural	7
Deskripsi Komponen	7
Perancangan Rinci	9
Realisasi Use Case	9
Use Case Registrasi	9
Identifikasi Kelas	10
Sequence Diagram	11
Diagram Kelas	12
Use Case Login	13
Identifikasi Kelas	14
Sequence Diagram	14
Diagram Kelas	15
Use Case Search	15
Identifikasi Kelas :	16
Sequence Diagram	17
Diagram Kelas	17
Use Case Menu Makanan	18
Identifikasi Kelas	18
Sequence Diagram	19
Diagram Kelas	19
Use Case Delete Menu	20
Identifikasi Kelas	20
Sequence Diagram	21
Diagram Kelas	21
Use Case Add Menu	21
Identifikasi Kelas	22
Sequence Diagram	23
Diagram Kelas	23
Use Case Profile	24
Identifikasi Kelas	25

Sequence Diagram	25
Diagram Kelas	26
Use Case Order	26
Identifikasi Kelas	28
Sequence Diagram	28
Diagram Kelas	29
Use Case Logout	29
Identifikasi Kelas	29
Sequence Diagram	30
Diagram Kelas	31
Use Case Add Menu to Cart	31
Identifikasi Kelas	32
Sequence Diagram	32
Diagram Kelas	33
Use Case Delete Menu from Cart	33
Identifikasi Kelas	34
Sequence Diagram	34
Diagram Kelas	35
Use Case Data Order	35
Identifikasi Kelas	36
Sequence Diagram	37
Diagram Kelas	38
Use Case Order History	38
Identifikasi Kelas	39
Sequence Diagram	39
Diagram Kelas	40
Perancangan Detail Kelas	40
Kelas User	41
Kelas Pembeli	41
Kelas Admin	42
Kelas Owner	42
Kelas Menu	42
Kelas Cart	43
Kelas Order	43
Diagram Kelas Keseluruhan	44
Algoritma/Query	44
Perancangan Antarmuka	45
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	46
Matriks Kerunutan	46

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak HealtyMe dan pengguna (*user*) dari perangkat lunak yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan perangkat lunak maupun diakhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen DPPL ini diharapkan pengembang perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak HealtyMe

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak HealtyMe merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu user mengubah gaya hidup dari yang tidak sehat menjadi sehat. Target user untuk aplikasi ini adalah user yang ingin menurunkan berat badan. Perangkat lunak untuk membantu merubah gaya hidup seseorang dari yang tidak sehat menjadi sehat. Perangkat lunak ini merupakan produk yang sudah ada namun terdapat inovasi baru di dalamnya. Tidak hanya menjual makanan sehat, perangkat lunak ini akan membantu customer menjelaskan gizi yang mereka butuhkan, selain itu kami menjual makanan pendukung untuk hidup sehat.

1.3 Definisi dan Istilah

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

1.4 Referensi

Dokumen acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah :

1. Template dokumen Deskripsi perancangan Perangkat Lunak (DPPL)
2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

1.5 Sistematika Pembahasan

Bagian ini merupakan deskripsi umum dokumen. Tuliskan sistematika pembahasan dokumen DPPL ini. contoh: misalkan dalam bab1 berbicara tentang apa, bab 2 berbicara tentang apa dll

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem ini diimplementasikan dalam lingkungan sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows, Linux
2. Bahasa Pemrograman: HTML, CSS, Javascript, php
3. DBMS: MySQL
4. Development Tool: Visual Studio Code, PHP myAdmin(XAMPP), Web browser

Perangkat lunak sisi client yang dibutuhkan:

1. Web browser : Chrome, Mozilla, dll

2.2 Deskripsi Arsitektural

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

2.3 Deskripsi Komponen

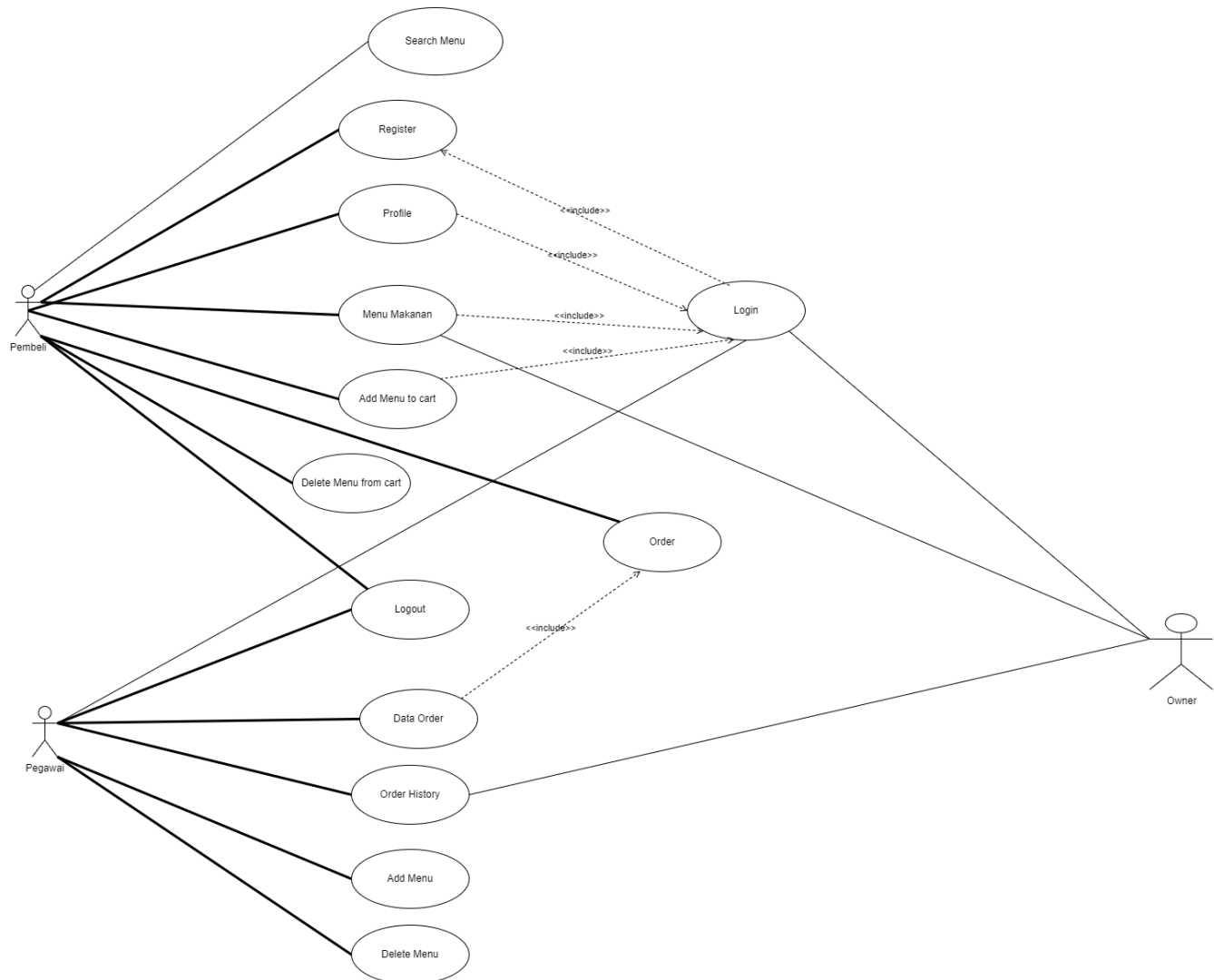
Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Admin	Pengguna sistem HealthyMe
2.	Owner	Pengguna sistem Heal
3.	User	Pengguna sistem HealthyMe
4.	Registrasi	Menu untuk registrasi akun sebelum log in
5.	Login	Menu untuk masuk agar dapat mengakses menu lain
6.	Logout	Menu untuk keluar dari sistem
7.	Add Menu	Menu untuk menginput menu makanan yang akan dijual
8.	BMI	Menu untuk mengecek berat badan ideal
9.	Profile	Menu yang berisi informasi profil atau data diri user yang dapat di edit oleh user.
10	Menu Makanan	Menu yang berisi berbagai macam menu makanan, cemilan, dan minuman sehat yang dapat dipilih user sesuai dengan selera.
11.	Delete menu to cart	Menu dimana user dapat menghapus atau mendrop menu makanan yang tidak jadi atau tidak diinginkan untuk di order
12.	order	Menu untuk user dapat melakukan order (checkout) makanan yang telah dimasukkan dari menu cart yang nantinya akan keluar jumlah transaksi pembayarannya dan user akan menulis alamat untuk pengantaran makanannya
13.	Rating	Menu yang berfungsi sebagai penilaian terhadap kualitas yang diterima oleh pembeli.

14.	Data Order	Menu yang berfungsi untuk mengetahui order
15.	Order History	Menu yang ini berfungsi agar pegawai menerima laporan hasil dari jual beli.
16.	Add Menu	Menu yang berfungsi untuk menambahkan menu catering atau makanan dan minuman pendukung yang akan dijual. Pegawai akan menambahkan nama makanan, deskripsi gizi, harga, stok yang tersedia.
18.	Delete Menu	Menu ini berfungsi untuk menghapus barang yang sudah tidak tersedia. Barang disini adalah menu makanan, makanan ringan sehat dan minuman.
19.	Search Menu	Menu yang berfungsi untuk menghapus barang yang sudah tidak tersedia. Barang disini adalah menu makanan, makanan ringan sehat dan minuman.

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case



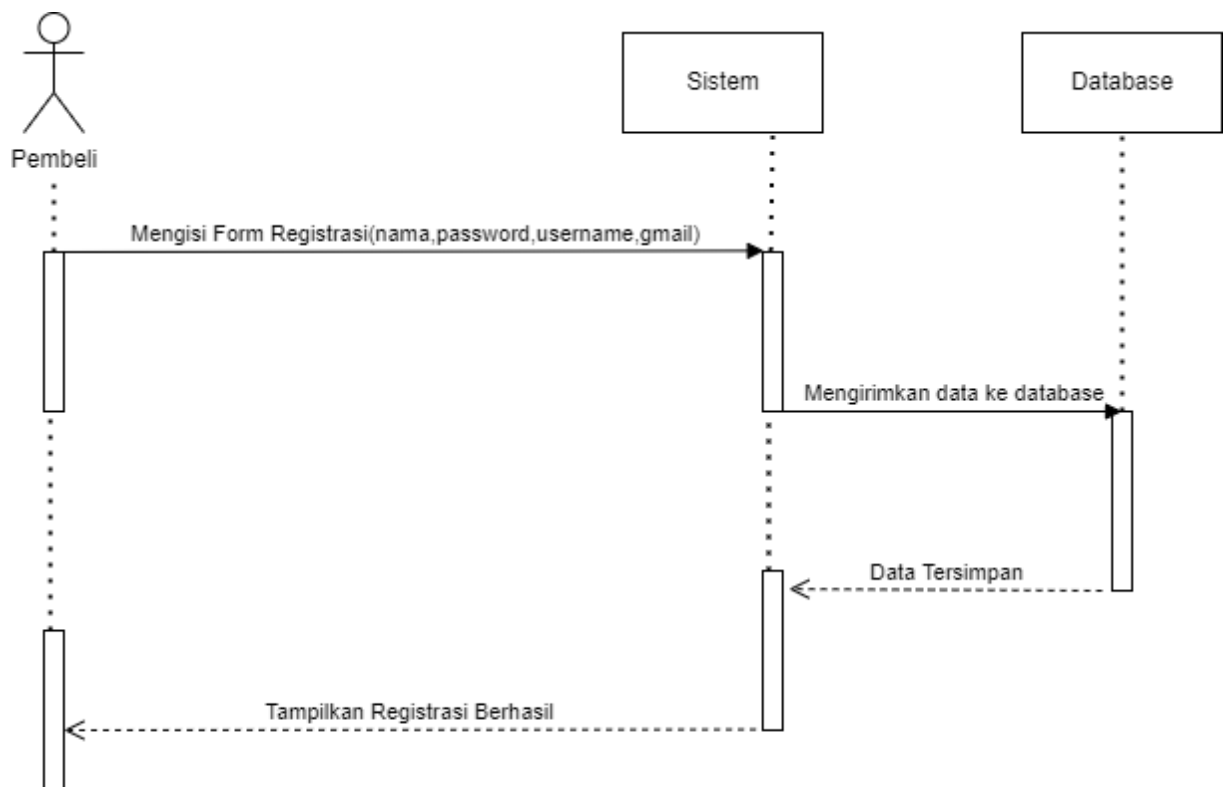
3.1.1 Use Case Registrasi

Nama Use Case	Registrasi
Deskripsi	User dapat membuat akun pada website Healtyme
Pre-Kondisi	User berada pada halaman awal, User bisa melakukan Registrasi dengan mengklik register pada form login
Post-Kondisi	User dapat membeli makanan pada website healtyme setelah melakukan registrasi

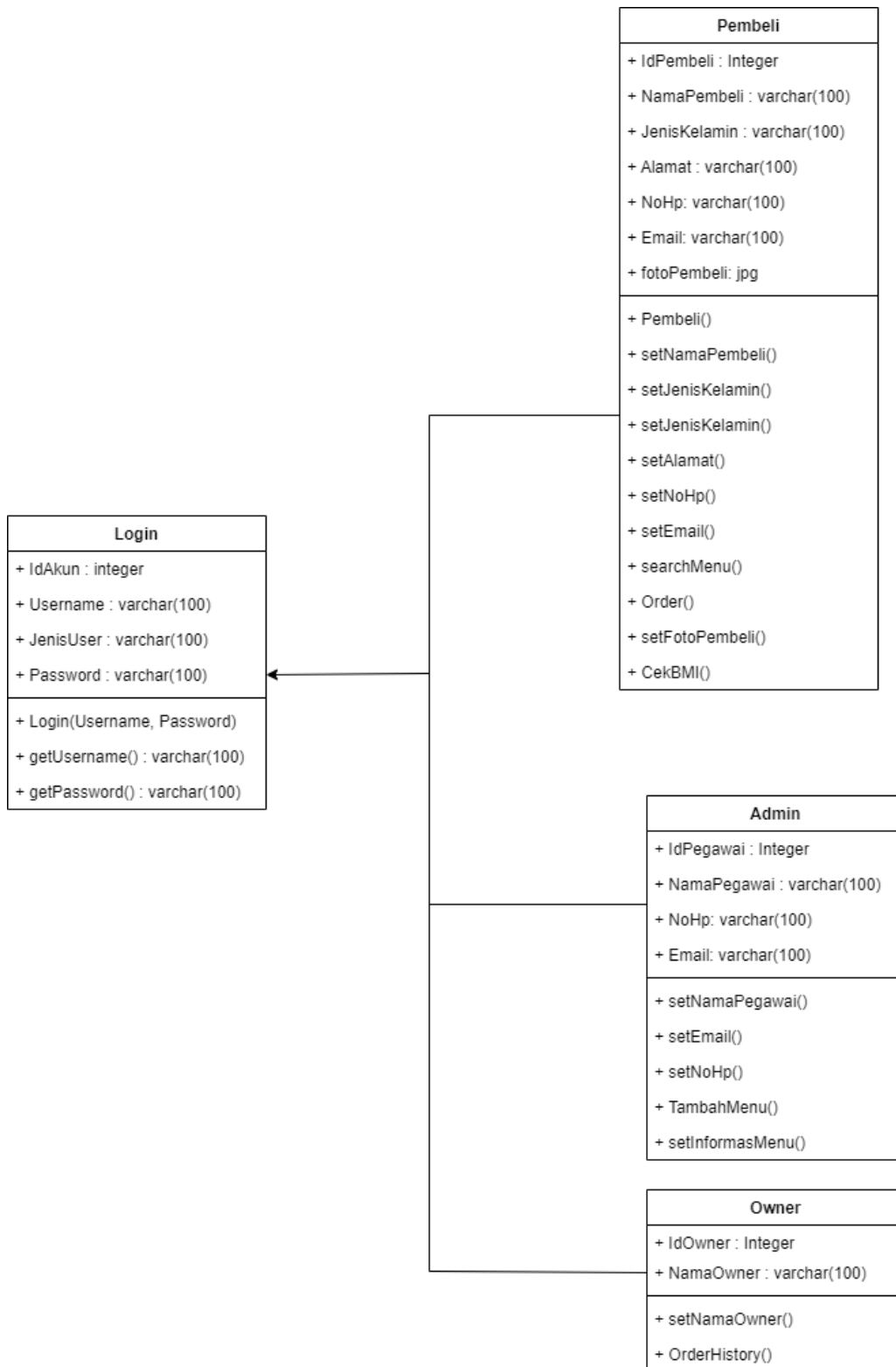
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User Mengklik Button Login Pada Halaman Awal	
		2. Sistem Akan mengarahkan Pada Form Login
	3. User Mengklik Registrasi	
		4. Sistem Akan Mengarahkan pada Form registrasi
	5. User mengisi semua data yang ada pada form registrasi	
		6. System menyimpan data kedalam database
	7. System masuk pada halaman dashboard	

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	Admin	Controller
3.	Owner	Controller
4.	Login	View



3.1.1.2 Diagram Kelas



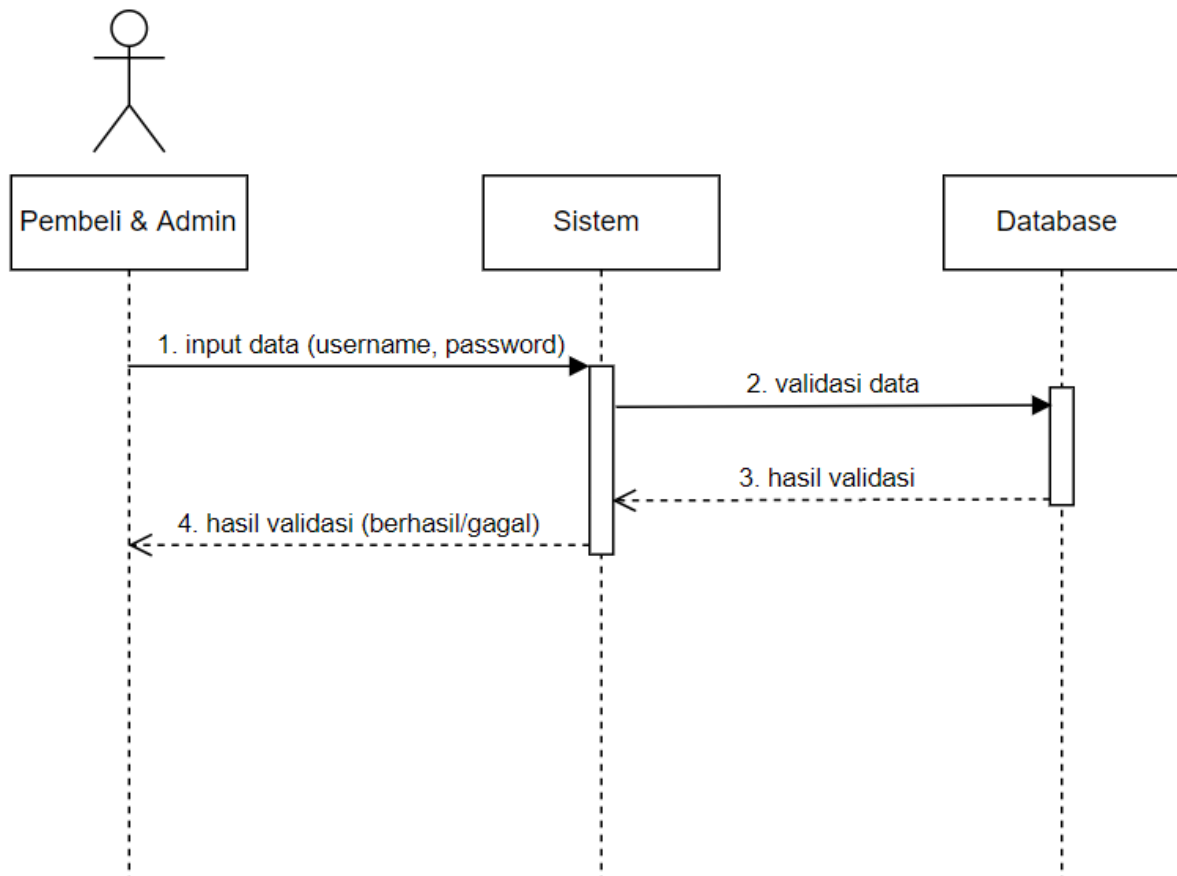
3.1.2 Use Case Login

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	User dapat masuk kedalam aplikasi dan dapat membeli makanan sehat	
Pre-Kondisi	User berada pada halaman awal, User bisa melakukan login jika user telah memiliki akun	
Post-Kondisi	User berhasil login dan masuk kedalam aplikasi sehingga dapat membeli makanan pada website healtyme	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User Mengklik Button Login Pada Halaman Awal	
		2. sistem akan mengarahkan ke form login
	3. user memasukkan semua data pada form login	
	4. user menekan button login	
		5. sistem melakukan validasi data
		6. jika data tidak sesuai, maka sistem menampilkan "username atau password salah" lalu kembali menampilkan form login sehingga user dapat mengisi ulang form
		7. Jika sesuai maka sistem akan menampilkan halaman utama

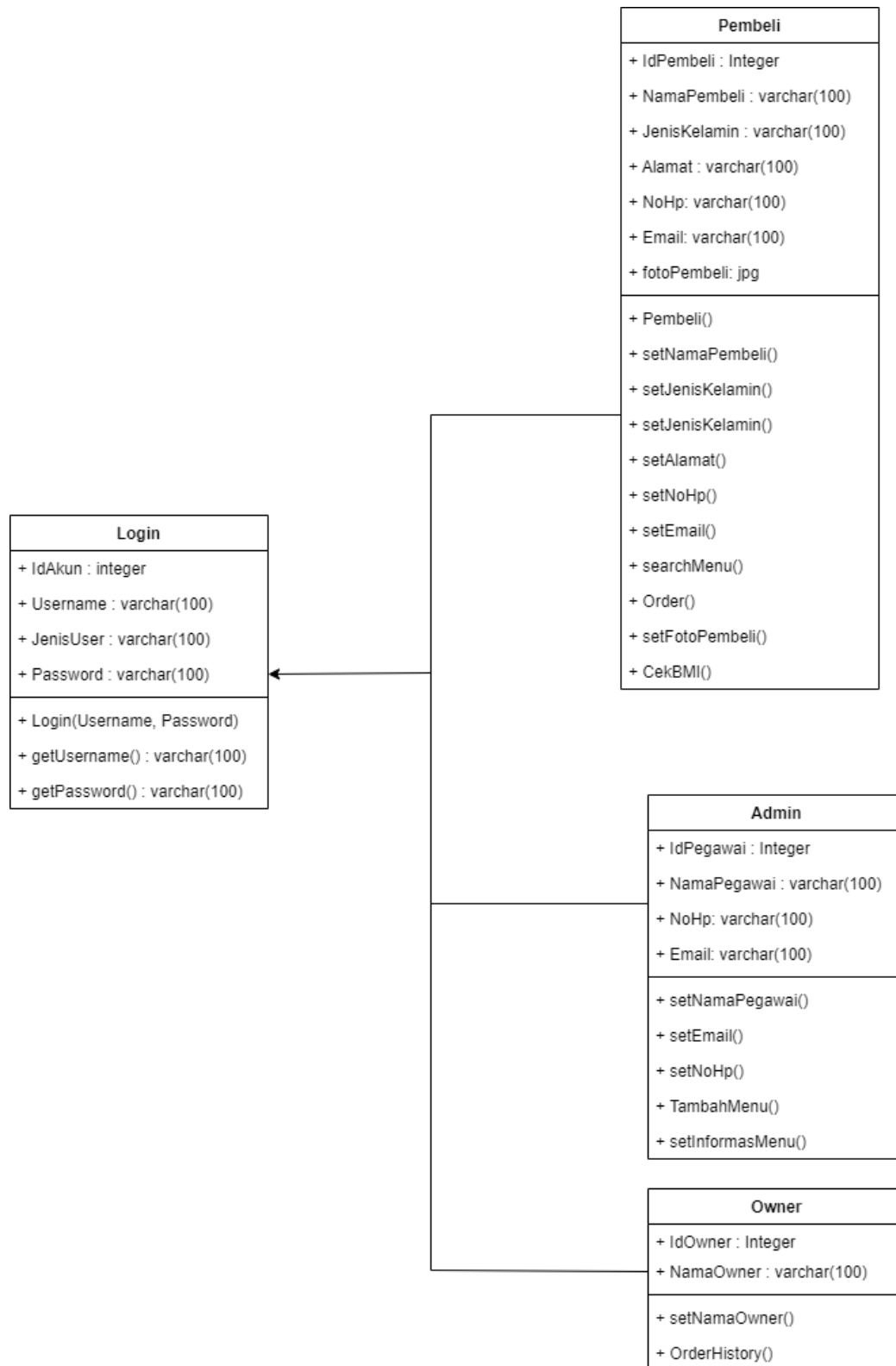
3.1.2.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Login	Interface
2.	Database	database
3.	pembeli	controller
4.	Admin	controller

3.1.2.2 Sequence Diagram



3.1.2.3 Diagram Kelas



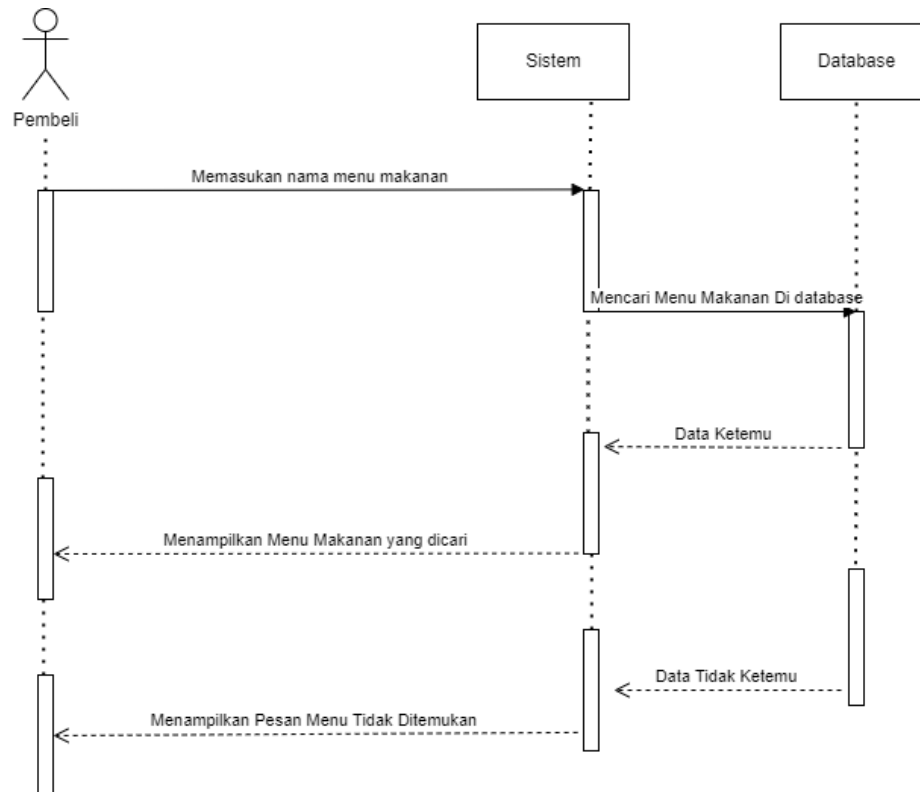
3.1.3 Use Case Search

Nama Use Case	Search	
Deskripsi	User dapat mencari nama menu makanan	
Pre-Kondisi	User berada pada halaman menu makanan, user bisa melakukan pencarian menu makanan dengan mengisi textfield dengan nama menu makanan yang dicari, kemudian mengklik icon search	
Post-Kondisi	User dapat melihat menu makanan yang diinginkan	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. pembeli Melakukan login	
		2. Sistem Memvalidasi data yang dimasukan oleh Pembeli
		3. data tervalidasi
	4. Pembeli Masuk Pada halaman Menu	
	5. Pembeli memasukan nama makanan yang ingin dicari ke dalam textfield lalu mengklik icon search	
		6. Sistem akan menampilkan menu makanan berdasarkan kata kunci yang dicari

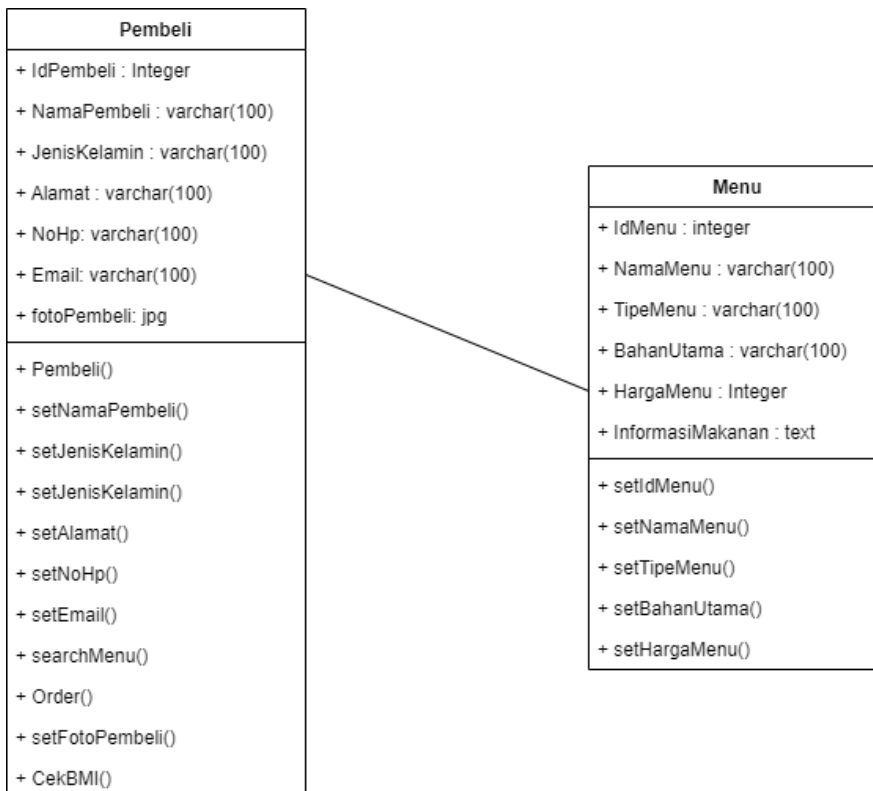
3.1.3.1 Identifikasi Kelas :

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	Login	Controller
3.	Menu Makanan	view

3.1.3.2 Sequence Diagram



3.1.3.3 Diagram Kelas



3.1.4 Use Case Menu Makanan

Nama Use Case	Menu Makan	
Deskripsi	User dapat melihat menu makanan yang tersedia pada website healtyme	
Pre-Kondisi	user melakukan login, kemudian akan diarahkan pada halaman utama yang pada halaman tersebut menampilkan menu makanan yang tersedia pada website healthy me	
Post-Kondisi	User dapat melihat menu makanan yang tersedia	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Pembeli atau Owner Melakukan Login	
		2. Sistem akan memvalidasi data yang dimasukan oleh user
		3. data tervalidasi
		4. Pembeli dan Owner diarahkan pada halaman utama yang menampilkan semua menu makanan yang tersedia
	5. Pembeli dan Owner dapat Melihat Semua Menu Makanan yang tersedia	

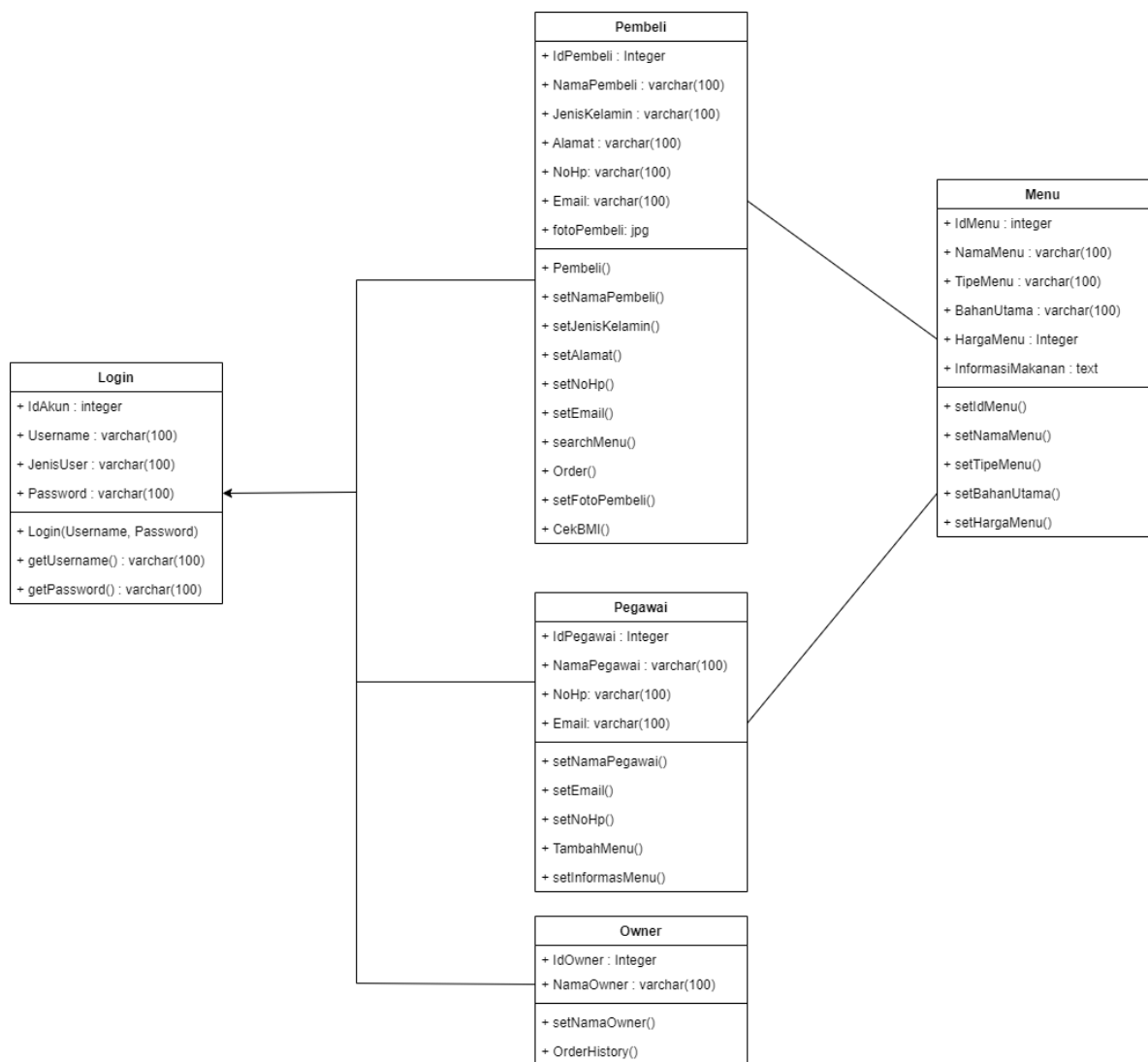
3.1.4.1 Identifikasi Kelas

<i>No</i>	<i>Nama Kelas Perancangan</i>	<i>Tipe Kelas</i>
1.	Pembeli	Controller
2.	Owner	Controller
3.	Login	Controller
4.	Menu Makanan	view

3.1.4.2 Sequence Diagram



3.1.4.3 Diagram Kelas



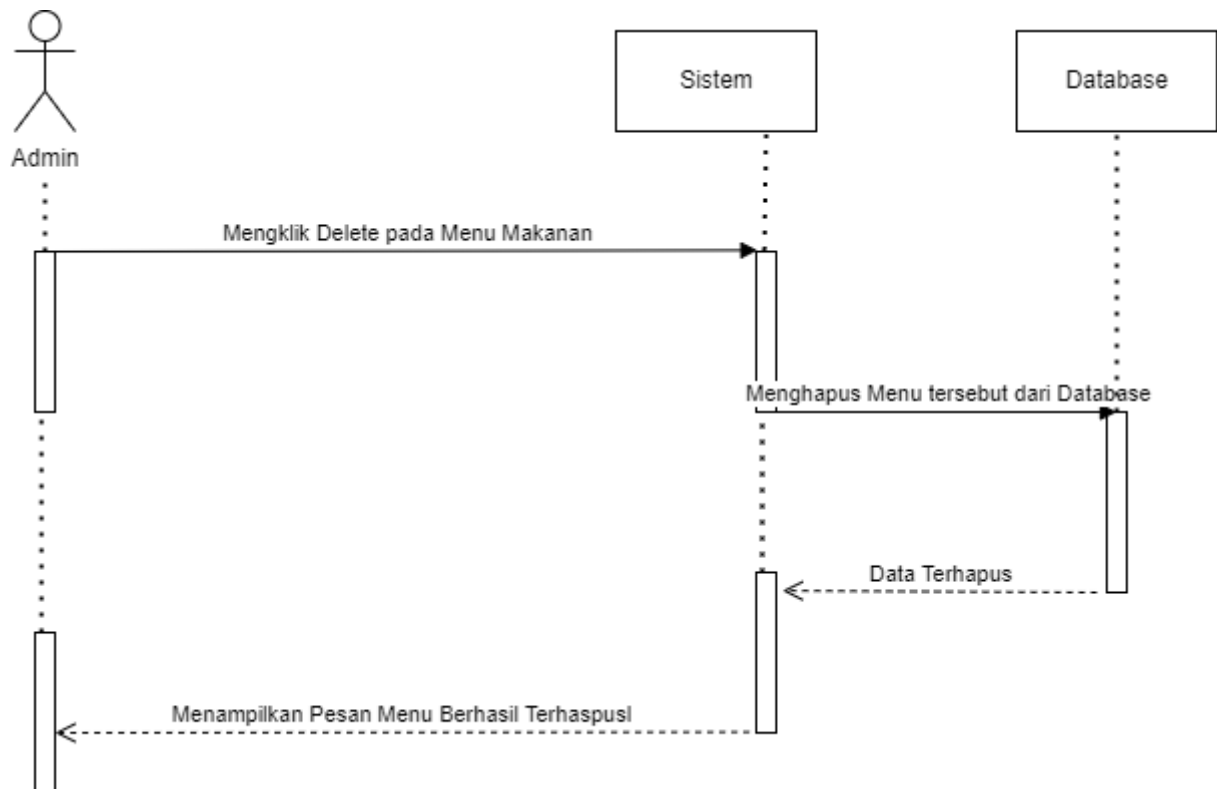
3.1.5 Use Case Delete Menu

Nama Use Case	Delete Menu	
Deskripsi	Admin Dapat Menghapus Menu Makanan	
Pre-Kondisi	Admin melakukan login, kemudian akan diarahkan pada halaman utama yang pada halaman tersebut terdapat CRUD menu makanan yang dimana nanti nya admin dapat menambahkan, manghapus dan mengedit menu makanan.	
Post-Kondisi	Admin dapat menghapus menu makanan	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin Melakukan Login	
		2. Sistem akan memvalidasi data yang dimasukan oleh Admin
		3. data tervalidasi
		4. Admin diarahkan pada halaman utama yang terdapat CRUD menu makanan
	5. Admin dapat menghapus menu makanan	

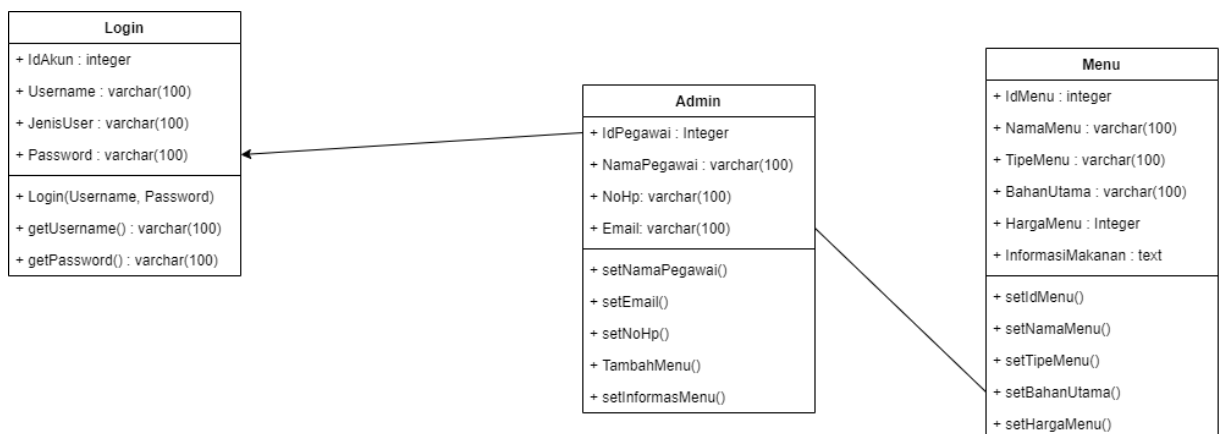
3.1.5.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Controller
2.	Login	Controller
3.	Menu Makanan	view

3.1.5.2 Sequence Diagram



3.1.5.3 Diagram Kelas



3.1.6 Use Case Add Menu

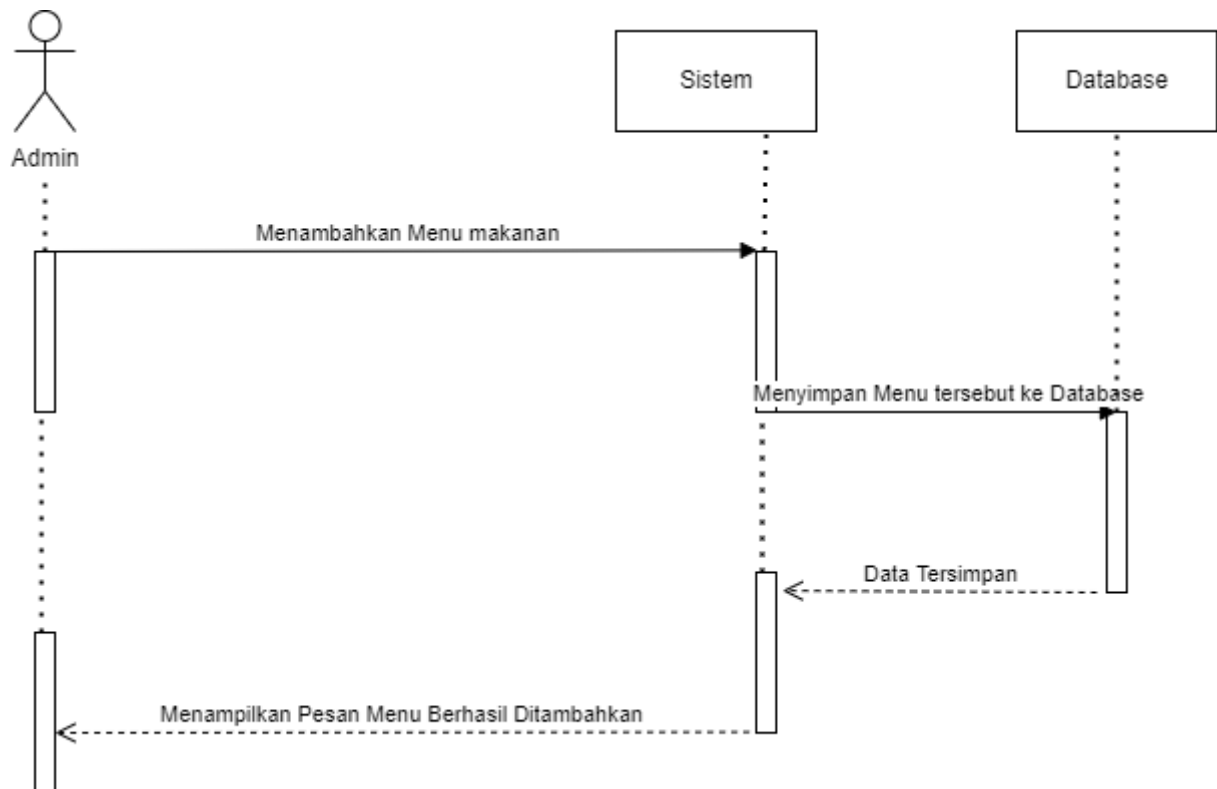
Nama Use Case	Add Menu
Deskripsi	Admin dapat menambahkan menu makanan pada website healtyme

Pre-Kondisi	Admin melakukan login, kemudian akan diarahkan pada halaman utama yang pada halaman tersebut terdapat CRUD menu makanan yang dimana nanti nya admin dapat menambahkan, manghapus dan mengedit menu makanan.	
Post-Kondisi	Admin dapat menambahkan menu makanan	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin Melakukan Login	
		2. Sistem akan memvalidasi data yang dimasukan oleh Admin
		3. data tervalidasi
		4. Admin diarahkan pada halaman utama yang terdapat CRUD menu makanan
	5. Admin dapat menambahkan menu makanan	

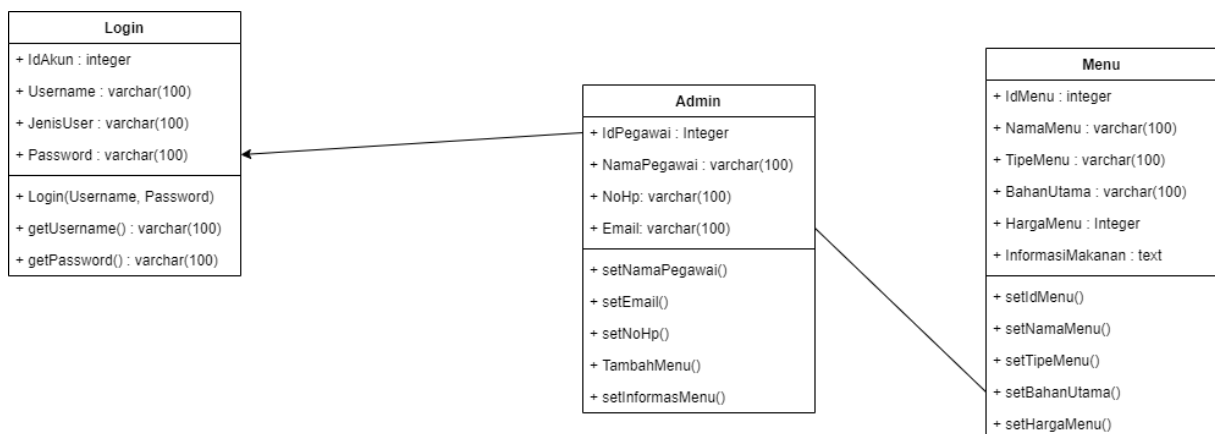
3.1.6.1 Identifikasi Kelas

<i>No</i>	<i>Nama Kelas Perancangan</i>	<i>Tipe Kelas</i>
1.	Admin	Controller
2.	Login	Controller
3.	Menu Makanan	view

3.1.6.2 Sequence Diagram



3.1.6.3 Diagram Kelas



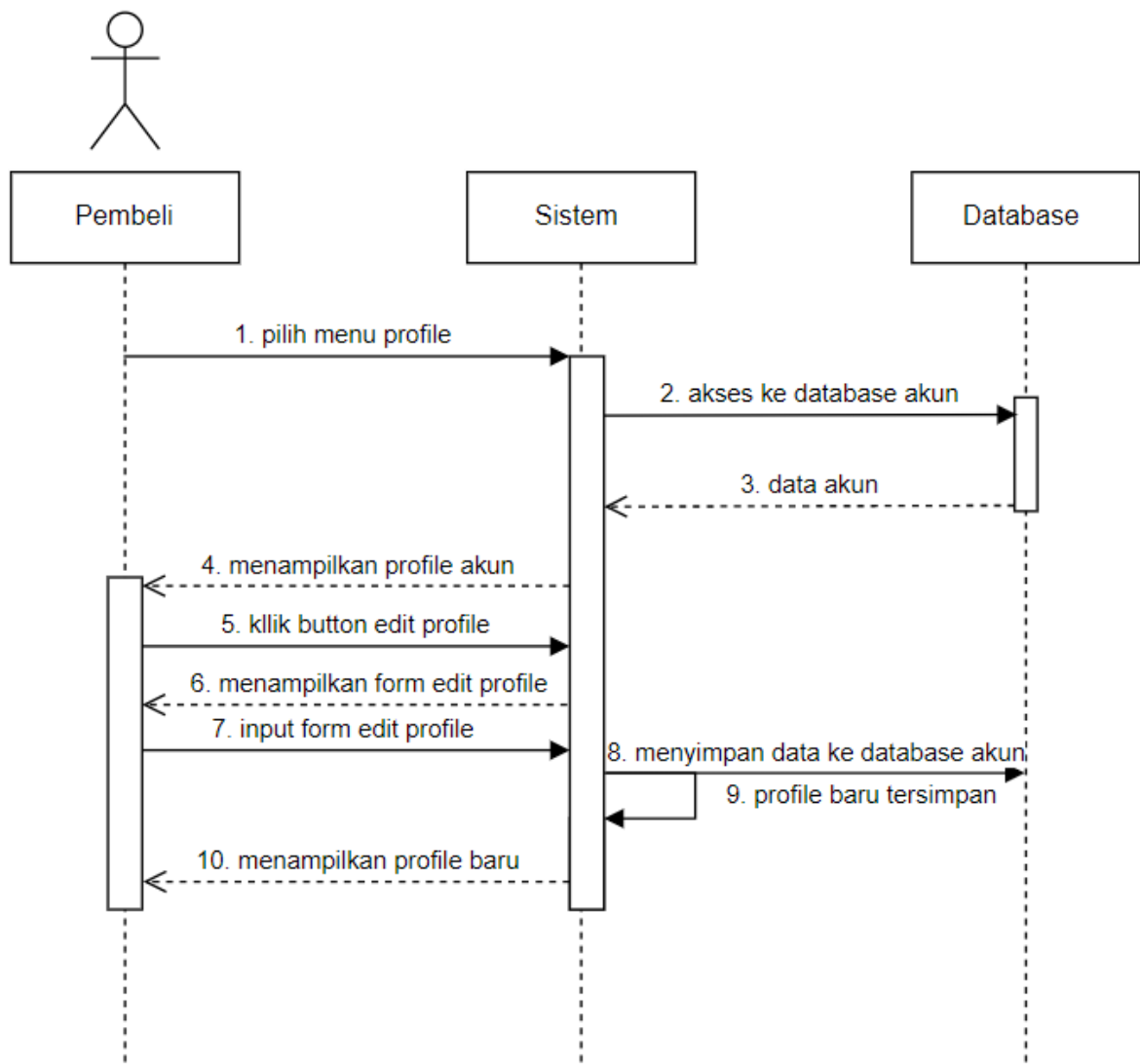
3.1.7 Use Case Profile

Nama Use Case	Profile	
Deskripsi	User dapat melihat profil maupun mengedit profile mereka	
Pre-Kondisi	User masuk ke halaman utama, lalu user memilih fitur profile	
Post-Kondisi	user dapat melihat maupun mengedit profil mereka seperti username, email, maupun password	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. sistem mengarahkan ke halaman utama	
	2. user mengklik fitur profile	
		3. sistem akan menampilkan halaman profile yang berisi data diri user
	4. user mengklik button edit profile	
		5. sistem menampilkan form edit profile
	6. user mengedit profile	
	7. user selesai mengedit profile dan mengklik tombol simpan	
		8. sistem akan menyimpan data yang baru di masukkan ke dalam database

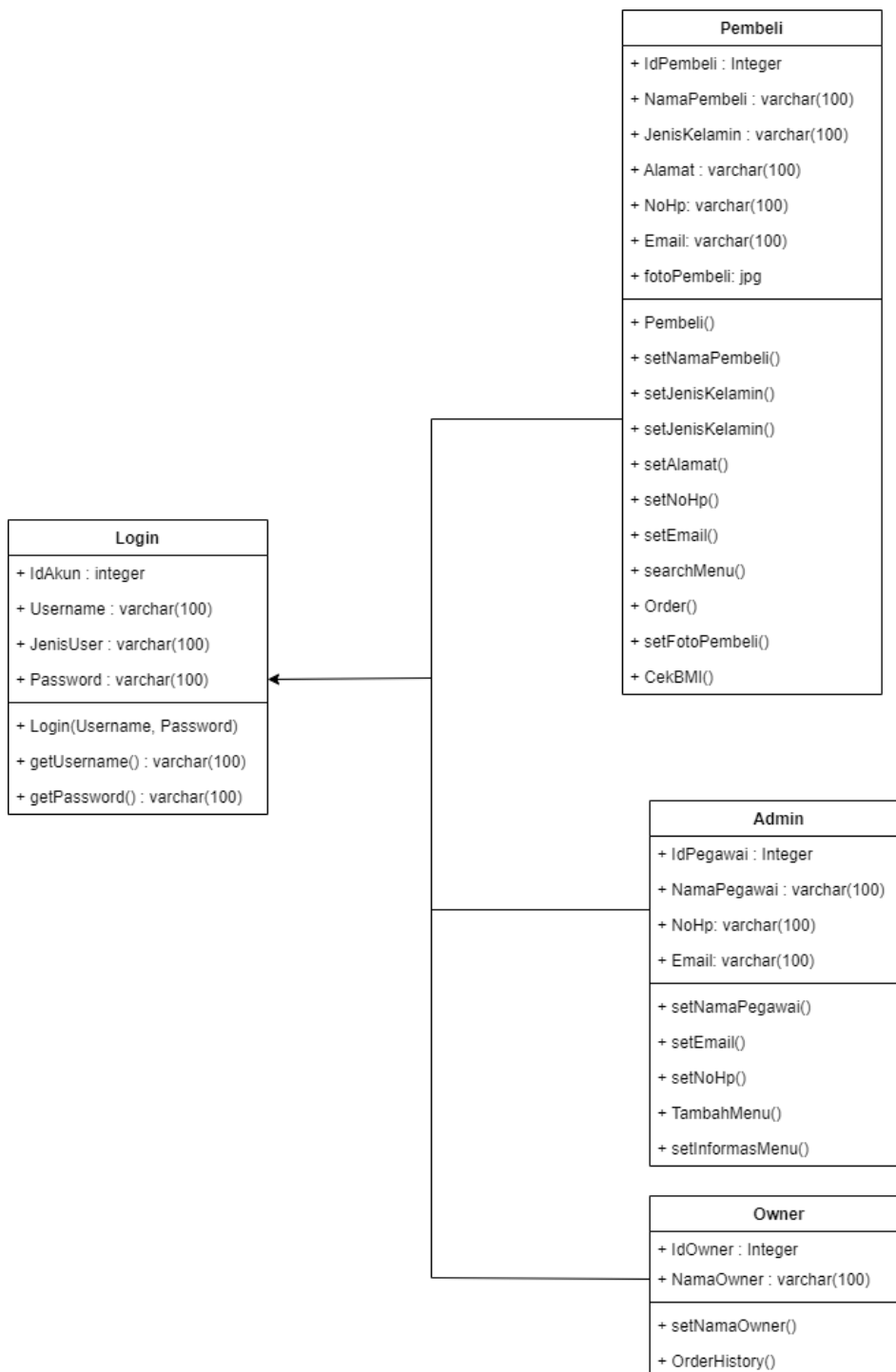
3.1.7.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	profile	View
2.	Pembeli	Controller
3.	Database	database

3.1.7.2 Sequence Diagram



3.1.7.3 Diagram Kelas



3.1.8 Use Case Order

Nama Use Case	Order
Deskripsi	User dapat mengorder atau men checout menu mmakanan yang telah di masukkan ke dalam kernjang (cart) dan melkukan transaksi pembayaran

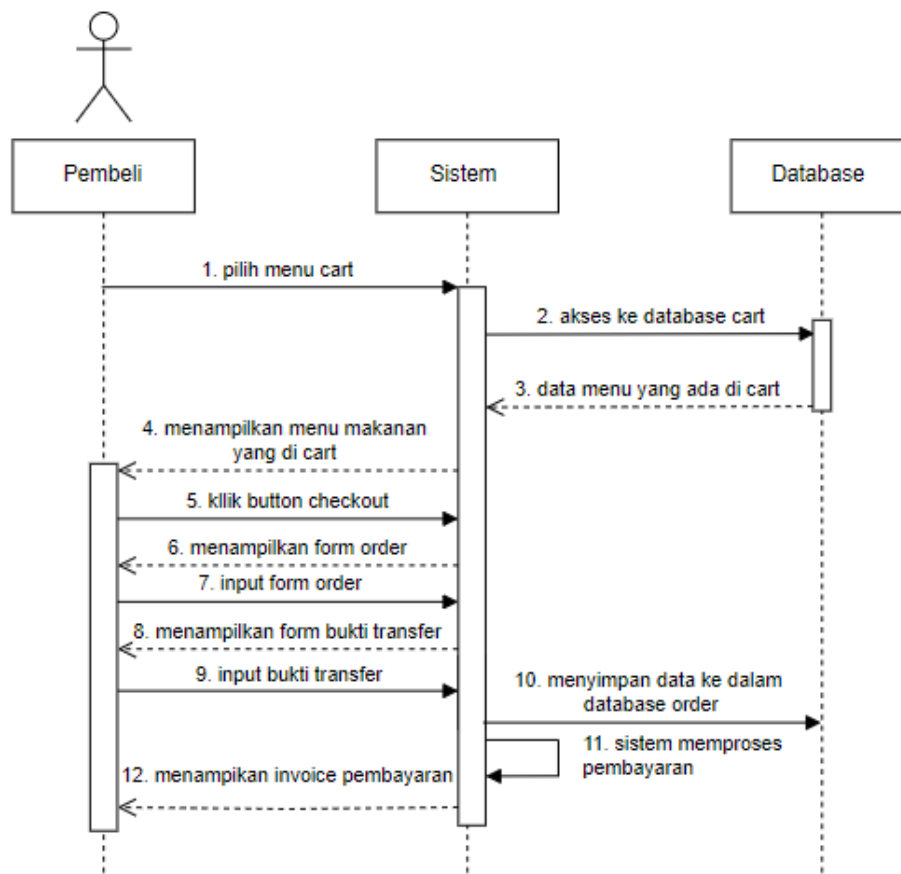
Pre-Kondisi	User berada pada halaman utama, user mengklik menu cart, user memilih menu yang ingin di checkout, lalu klik checkout	
Post-Kondisi	User melakukan transaksi pembayaran dan berhasil terorder menu makanannya	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User masuk ke halaman utama	
	2. user memilih menu cart (order)	
		3. sistem menampilkan daftar menu makan yang dimasukkan ke keranjang
	4. User mengklik tombol checkout	
		5. sistem menampilkan form order
	6. user memasukkan nama, alamat, no telepon	
	7. user klik tombol order	
		8. sistem menampilkan form masukkan bukti transef
	9. user memasukkan bukti transfer	
	10. user klik simpan	
		11. sistem akan memasukkan kedalam database

		12. sistem akan memproses pembayaran user
	13. user mendapatkan invoice pengorderan makanan	

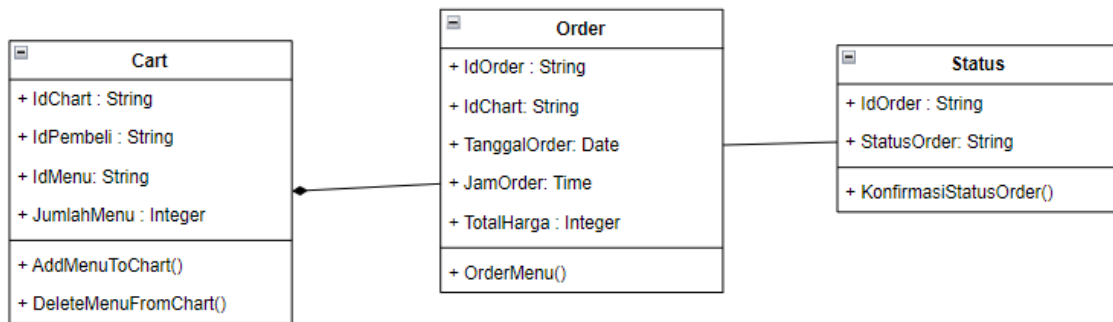
3.1.8.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	Admin	Controller
3.	Order	View
4.	database	Database

3.1.8.2 Sequence Diagram



3.1.8.3 Diagram Kelas



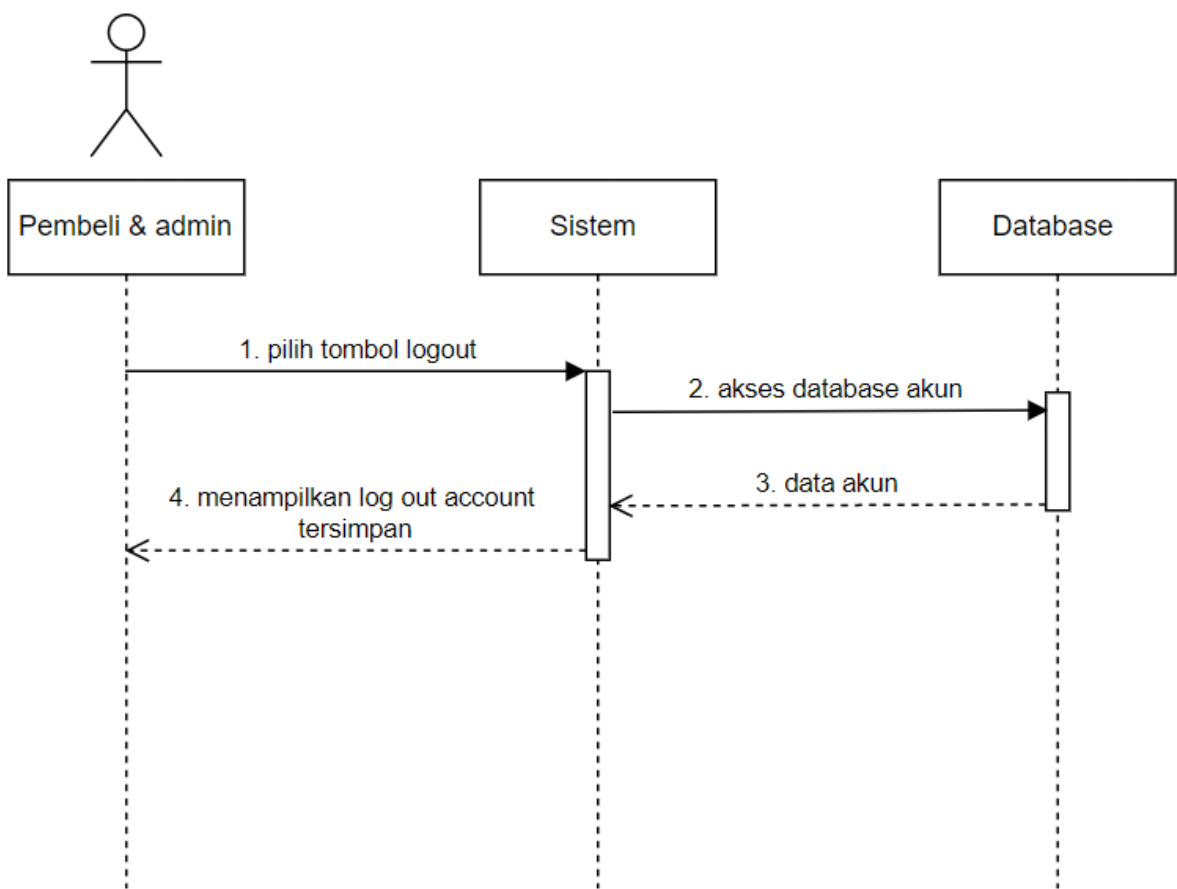
3.1.9 Use Case Logout

Nama Use Case	Logout	
Deskripsi	User melakukan logout atau keluar dari aplikasi	
Pre-Kondisi	Admin dan user sudah login ke dalam aplikasi HealtyMe	
Post-Kondisi	Admin dan user sudah dari aplikasi HealtyMe	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Berada di halaman utama	
	2. memilih tombol logout	
		3. sistem menampilkan form login

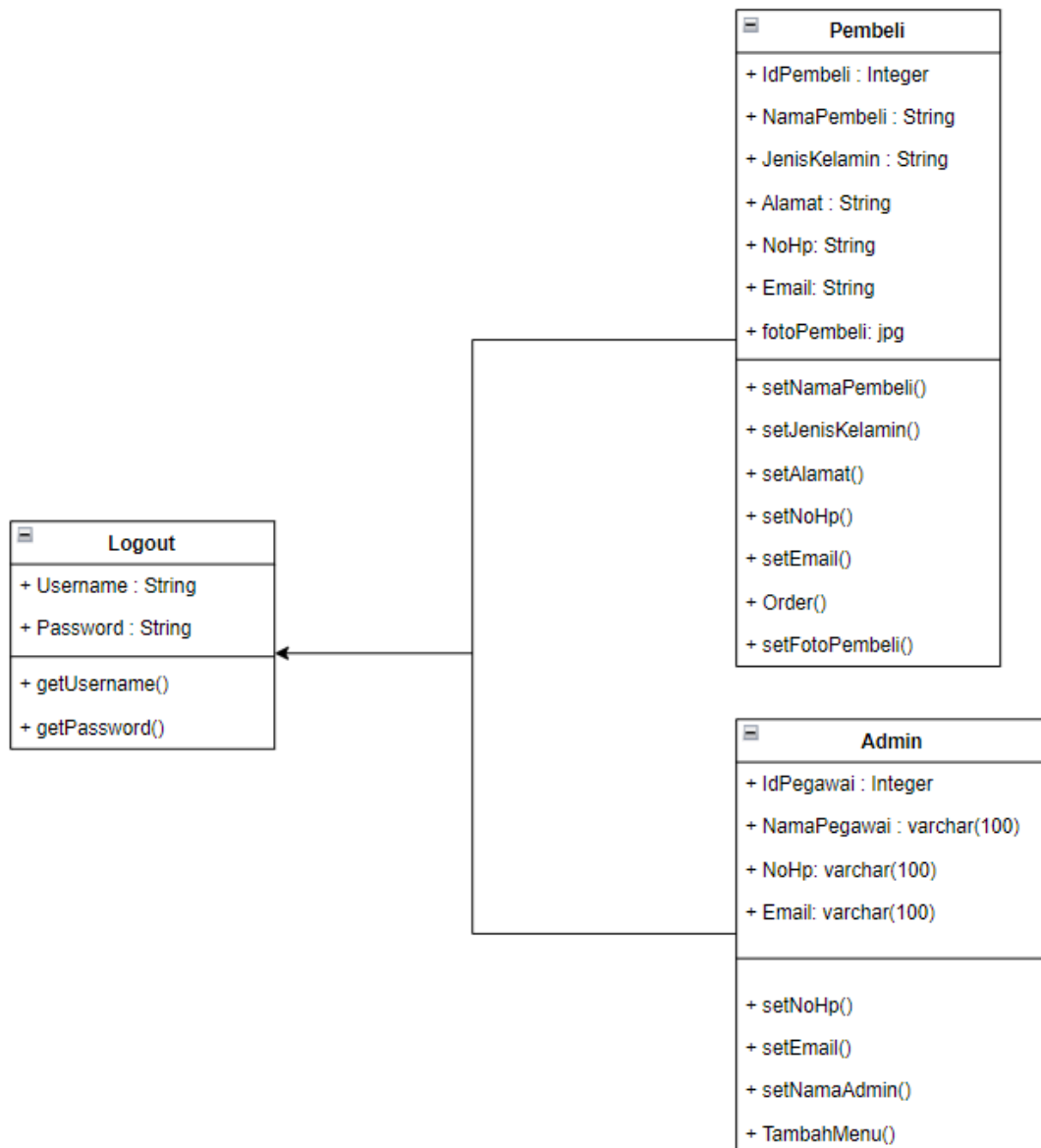
3.1.9.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	admin	Controller
3.	Logout	View
4.	database	Database

3.1.9.2 Sequence Diagram



3.1.9.3 Diagram Kelas



3.1.10 Use Case Add Menu to Cart

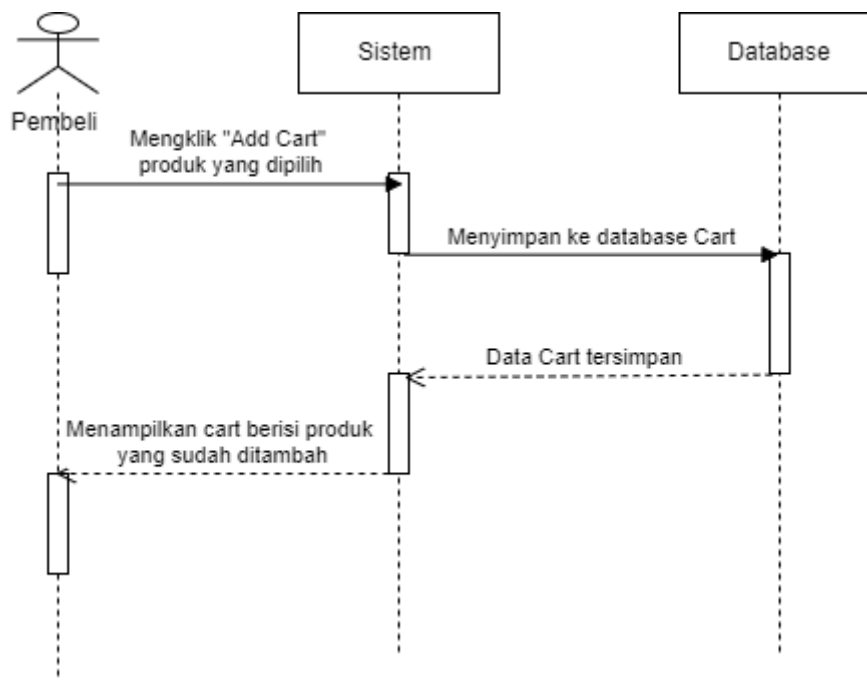
Nama Use Case	Add Menu to Cart
Deskripsi	User melakukan penambahan produk makanan yang ingin dibeli di aplikasi
Pre-Kondisi	Cart di akun user belum bertambah atau kosong
Post-Kondisi	Cart user bertambah dengan produk yang dipilih.

Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User memilih menu makanan yang akan di order, kemudian klik "Add cart"	
		2. Sistem akan menambahkan menu yang sudah dipilih user dan disimpan ke database

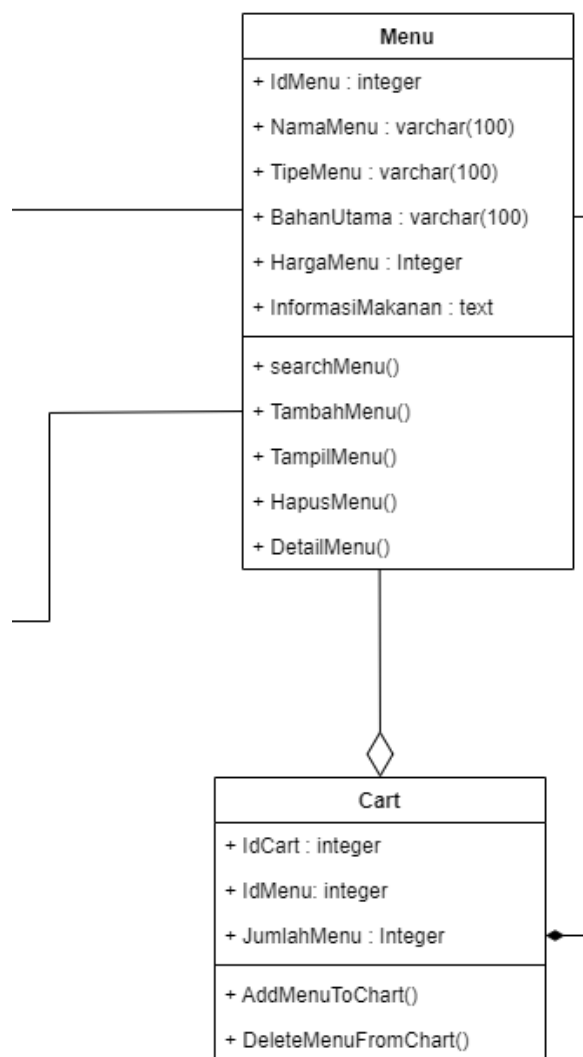
3.1.10.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	Menu	View
3.	Cart	View
4.	database	Database

3.1.10.2 Sequence Diagram



3.1.10.3 Diagram Kelas



3.1.11 Use Case Delete Menu from Cart

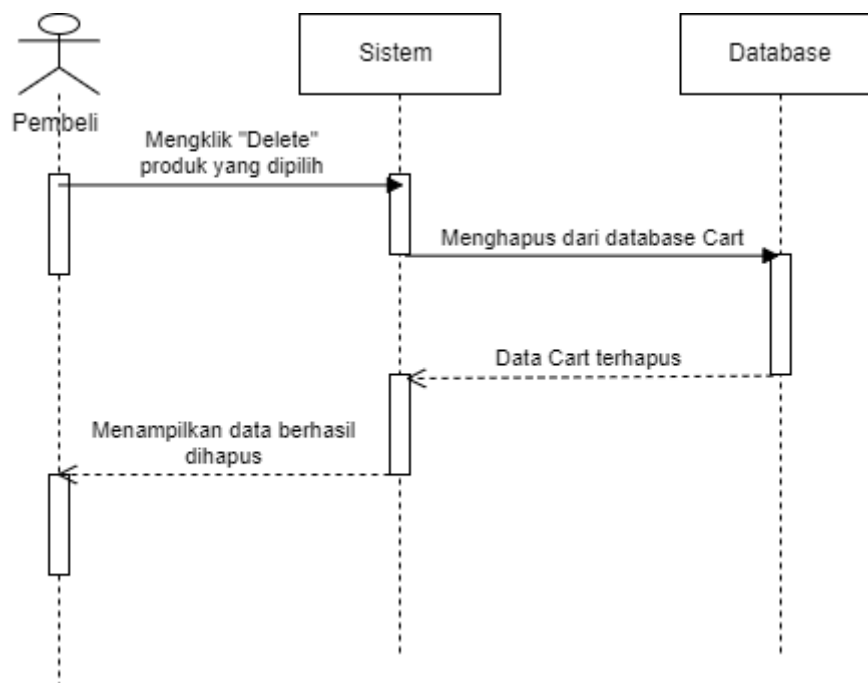
Nama Use Case	Delete Menu from cart
Deskripsi	Delete menu from cart adalah fitur untuk menghapus produk makanan yang sudah ditambahkan ke cart. Item yang dipilih untuk dihapus akan terhapus dari database jika pembeli mengklik "Delete"
Pre-Kondisi	Cart pembeli berisi produk yang sudah mereka pilih dan dimasukkan ke cart
Post-Kondisi	Terhapusnya produk dari database dan fitur cart pembeli

Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Memilih produk yang akan dihapus	
	2. klik "Delete"	
		3. Produk akan terhapus dari database dan tampilan sistem
		4. Berhasil mendelete produk yang dipilih

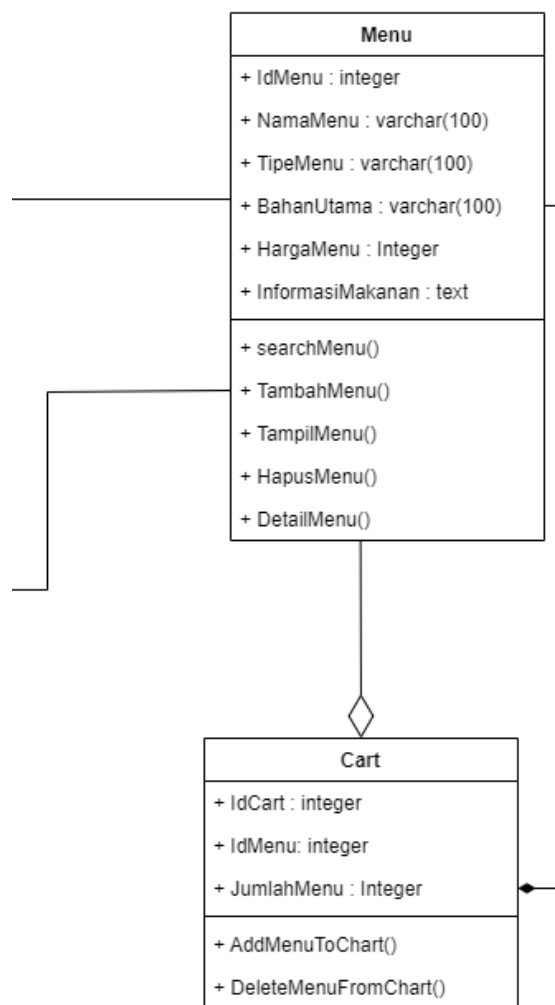
3.1.11.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Pembeli	Controller
2.	Menu	View
3.	Cart	View
4.	database	Database

3.1.11.2 Sequence Diagram



3.1.11.3 Diagram Kelas



3.1.12 Use Case Data Order

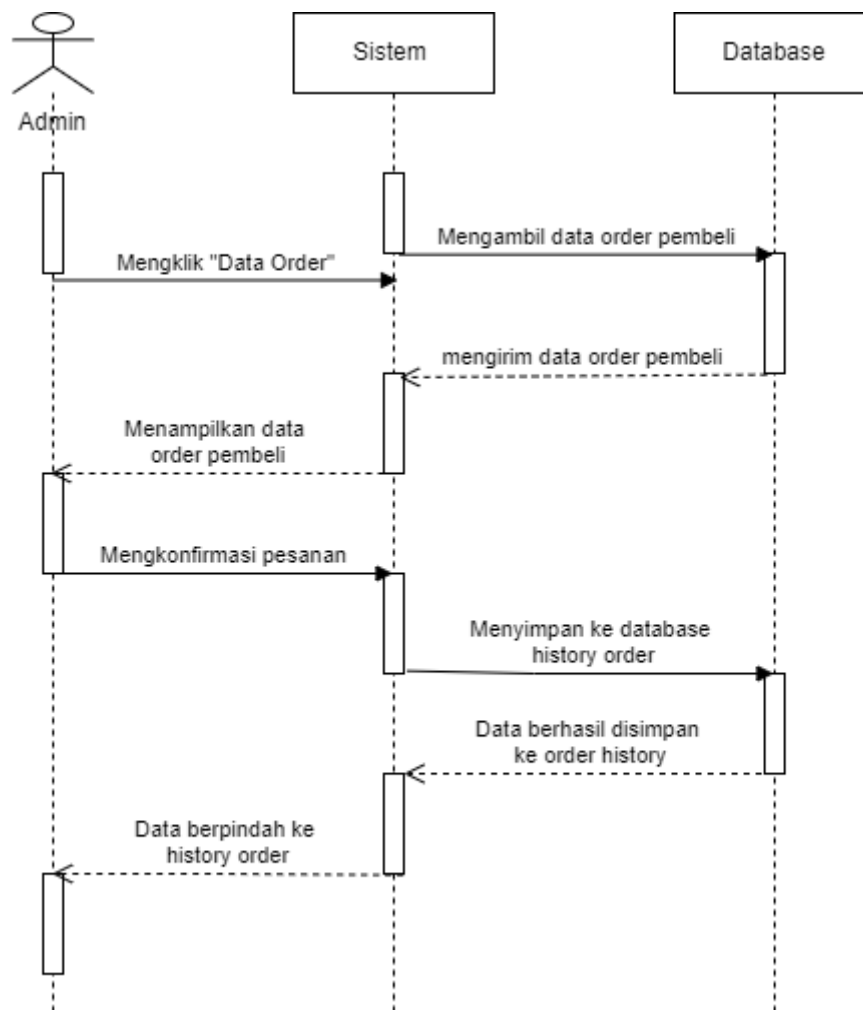
Nama Use Case	Data Order
Deskripsi	Admin melihat pesanan produk dari pembeli
Pre-Kondisi	Pembeli telah melakukan pembelian produk
Post-Kondisi	Data order admin akan menampilkan pembelian produk yang dibeli pembeli

Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin memilih menu "Data Order"	
		2. Menampilkan data order yang telah dilakukan pembeli
	3. Pembeli melakukan verifikasi terhadap konfirmasi pembayaran dan mengubah status order.	
		4. Data order pindah ke menu history order sebagai transaksi yang berhasil.

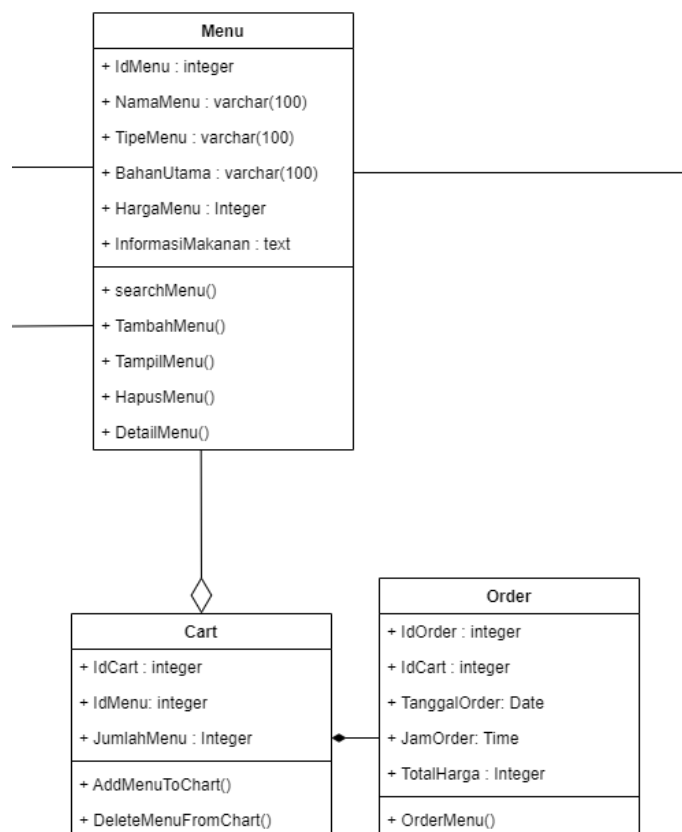
3.1.12.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Controller
2.	Cart	View
3.	Order	View
4.	Database	Database

3.1.12.2 Sequence Diagram



3.1.12.3 Diagram Kelas



3.1.13 Use Case Order History

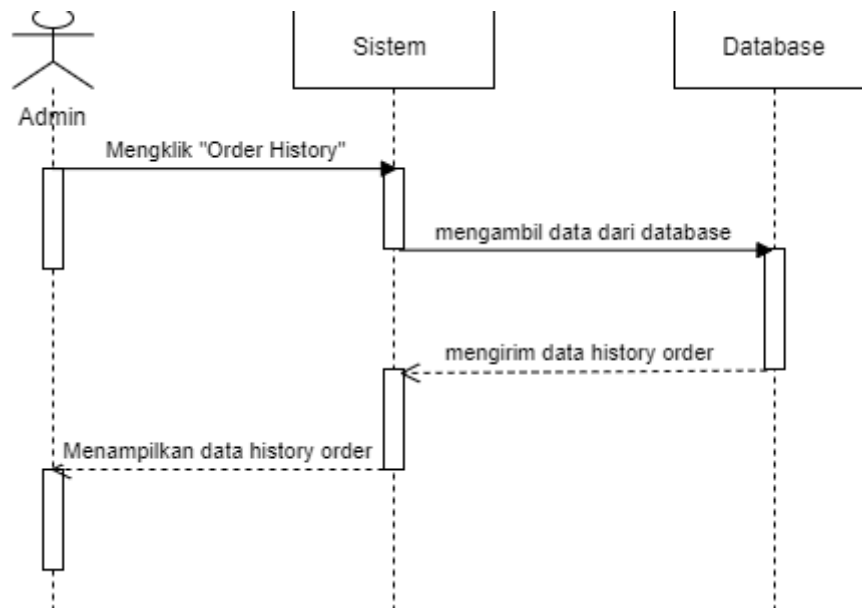
Nama Use Case	Order History	
Deskripsi	Order history dapat diakses oleh admin dan owner tujuannya untuk melihat transaksi penjualan yang sudah berhasil diselesaikan	
Pre-Kondisi	Menerima transaksi dari pembeli	
Post-Kondisi	Menampilkan history transaksi penjualan	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Memilih menu "Order History"	

		2. Menampilkan history order transaksi yang sudah terselesaikan
--	--	---

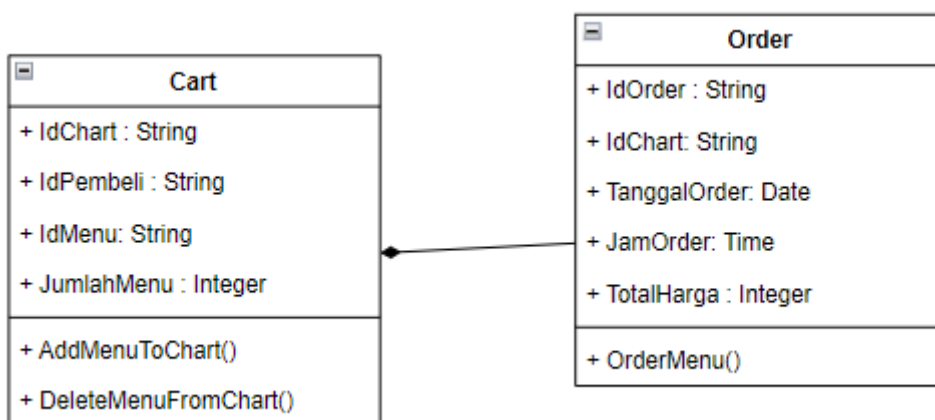
3.1.13.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Controller
2.	Owner	Controller
3.	Cart	View
4.	Order	View
5.	Database	Database

3.1.13.2 Sequence Diagram



3.1.13.3 Diagram Kelas



3.2 Perancangan Detail Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Login	Login
2	Pembeli	Pembeli
3	Admin	Admin
4	Menu	Menu
5	Owner	Owner
6	Informasi	Informasi
7	Cart	Cart
8	Order	Order

3.2.1 Kelas User

Nama Kelas : User

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Login</i>	<i>Private</i>	<i>pada kelas user ini semua tipe user dapat melakukan login jika sudah mempunyai akun</i>
<i>Register</i>	<i>Private</i>	<i>Ketika user belum mempunyai akun dapat melakukan registrasi terlebih dahulu</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idAkun</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>Username</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>TipeUser</i>	<i>public</i>	<i>String</i>

3.2.2 Kelas Pembeli

Nama Kelas : Pembeli

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>setProfile</i>	<i>Public</i>	<i>pembeli dapat mengatur profile seperti menambahkan foto atau alamat.</i>
<i>CekBMI</i>	<i>Public</i>	<i>pembeli dapat melakukan pengecekan indeks massa tubuh</i>
<i>EditProfile</i>	<i>public</i>	<i>pembeli dapat mengedit profile seperti mengubah password, foto atau pun no hp.</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>

<i>idPembeli</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>NamaPembeli</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>JenisKelamin</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Alamat</i>	<i>public</i>	<i>Text</i>
<i>NoHP</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Email</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Foto</i>	<i>public</i>	<i>String</i>

3.2.3 Kelas Admin

Nama Kelas : Admin

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>setProfile</i>	<i>Public</i>	<i>Admin dapat mengatur profile</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idAdmin</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>NamaAdmin</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>NoHP</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Email</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>Foto</i>	<i>public</i>	<i>String</i>

3.2.4 Kelas Owner

Nama Kelas : Owner

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>setProfile</i>	<i>Public</i>	<i>Owner dapat mengatur profile seperti menambahkan foto.</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idOwner</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>NamaPembeli</i>	<i>public</i>	<i>String</i>

3.2.5 Kelas Menu

Nama Kelas : Menu

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>searchMenu</i>	<i>Public</i>	<i>User dapat melakukan pencarian menu makanan</i>
<i>TambahMenu</i>	<i>public</i>	<i>Admin dapat melakukan penambahan menu makanan</i>

<i>Tampil Menu</i>	<i>public</i>	<i>User dapat melihat semua menu makanan yang tersedia</i>
<i>HapusMenu</i>	<i>public</i>	<i>Admin dapat melakukan penghapusan menu</i>
<i>DetailMenu</i>	<i>public</i>	<i>User dapat melihat detail informasi menu</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idMenu</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>NamaMenu</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>TipeMenu</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>BahanUtama</i>	<i>public</i>	<i>String</i>
<i>HargaMenu</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>InformasiMakanan</i>	<i>public</i>	<i>Text</i>

3.2.6 Kelas Cart

Nama Kelas : Cart

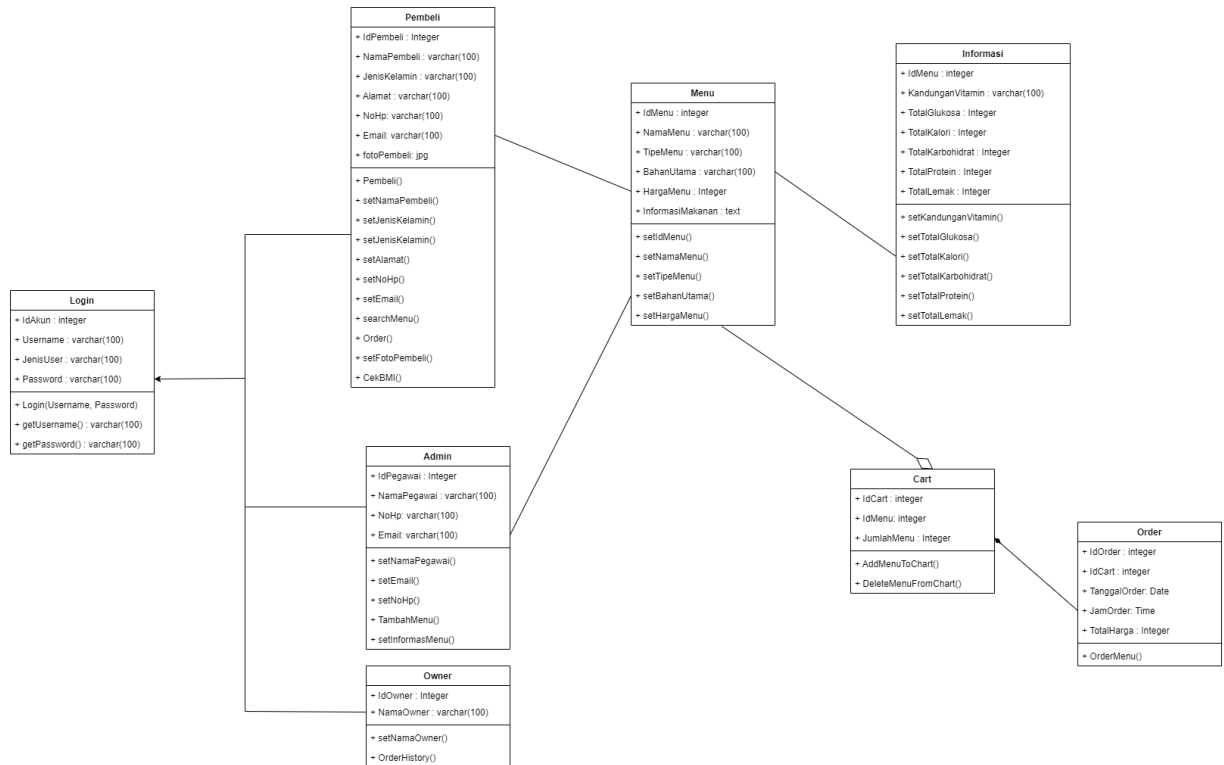
<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>AddMenuToCart</i>	<i>Public</i>	<i>User dapat menambahkan menu makanan pada keranjang</i>
<i>DeleteMenuFormCart</i>	<i>public</i>	<i>User dapat menghapus menu makanan dari keranjang</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idCart</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>idMenu</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>JumlahMenu</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>

3.2.7 Kelas Order

Nama Kelas : Order

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>OrderMenu</i>	<i>Public</i>	<i>User dapat melakukan order makanan pada website healtyme</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>idOrder</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>idCart</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>TanggalOrder</i>	<i>public</i>	<i>Date</i>
<i>JamOrder</i>	<i>public</i>	<i>Time</i>
<i>Totalharga</i>	<i>public</i>	<i>Integer</i>
<i>MetodePembayaran</i>	<i>public</i>	<i>String</i>

3.3 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 : Admin, Owner dan Pelanggan

Nama Operasi : Login

Algoritma : Algo-001

(Algo-xxx)

Login

TipeUser = input

Username = input

Password = input

If (Select * Admin where IdAdmin=Username and password=Password != null) then
begin

Session = loginAdmin

Show HalamanUtamaAdmin

end

Else if (Select * from Pembeli where username=Username and password=Password != null) then
begin

Session = loginPembeli

Show HalamanUtamaPembeli

end

Else if (Select * from Owner where username=Username and password=Password != null) then
begin

Session = loginOwner

Show HalamanUtamaOwner

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-xxx		Tuliskan fungsi dari querynya

3.5 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

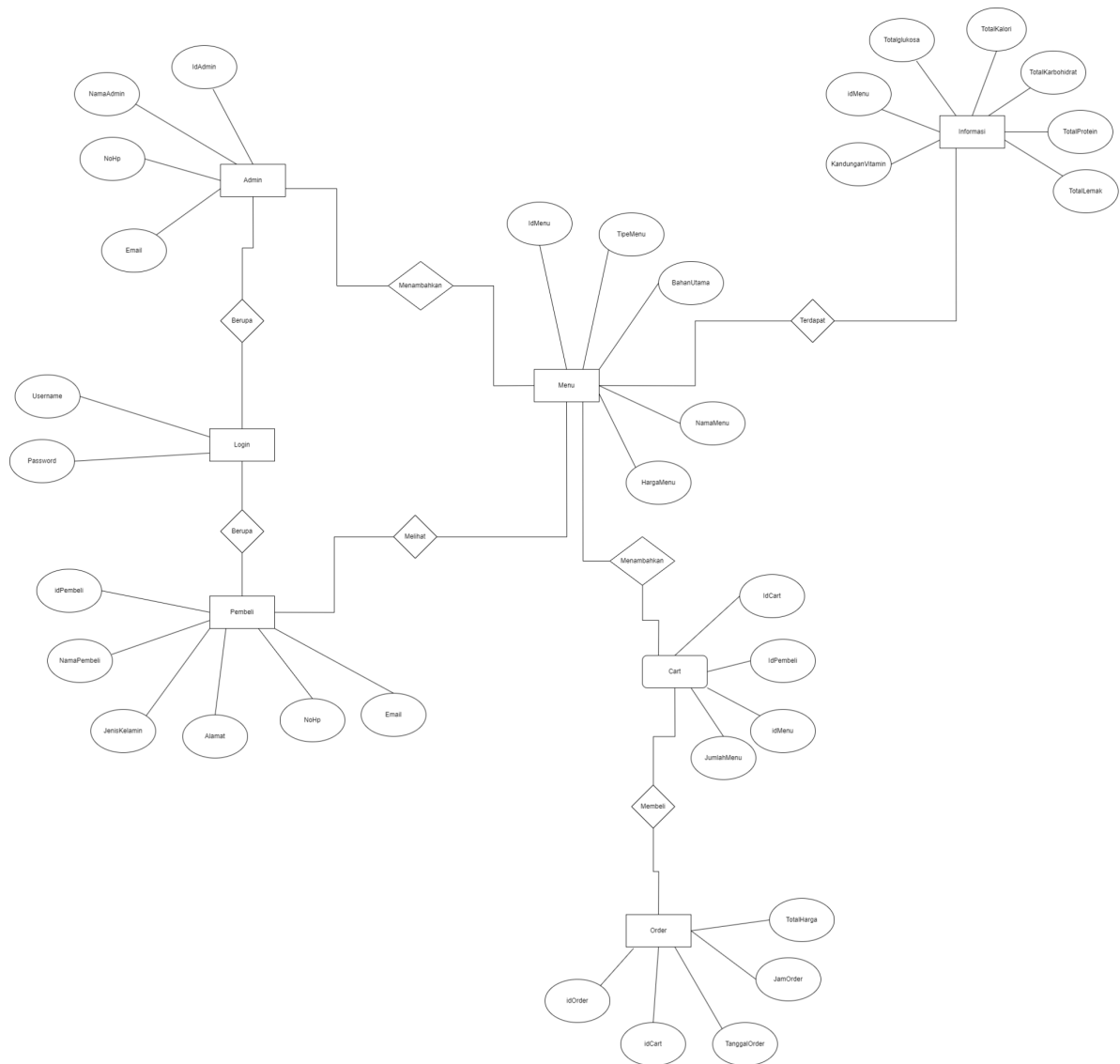
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01	SearchMenu	Admin,Pembeli,Owner
FR-02	Register	Pembeli
FR-03	Profile	Admin,Pembeli,Owner
FR-04	Menu Makanan	Admin,Pembeli,Owner
FR-05	Add Menu to cart	Pembeli
FR-06	Login	Admin,Pembeli,Owner
FR-07	Delete Menu From cart	Pembeli
FR-08	Logout	Admin,Pembeli,Owner
FR-09	Data Order	Admin
FR-10	Order History	Admin,Owner
FR-11	Order	Pembeli
FR-12	Add Menu	Admin
FR-13	Delete Menu	Admin

