

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM JASTIP YUK TITIP YUK

untuk:

Yuk Titip Yuk

Dipersiapkan oleh:


Ahmad Naufal Bayhaqi	1301184356	Project Leader
Liyan Fajar Ramdahan	1301180381	Analyst
Anisa Nur Aini	1301180015	Analyst
Athirah Rifdha Aryani	1301183455	Designer

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen	Halaman
		<i>DPPL-xx</i> <i><xx:no grp></i>	<i><#>/<jml #</i>

		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>
---	--	---------------	----------------	--------------------

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Revisi usecase diagram : input pesanan,update pesanan,cancel pesanan,edit pesanan digabung menjadi kelola pesanan
B	Class diagram per usecase : diubah mengikuti perubah usecase keseleruhan
C	Sequence diagram : diubah mengikuti perubahan usecase keseluruhannn
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	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2 Lingkup Masalah	8
1.3 Definisi dan Istilah	8
o MySQL: Perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL yang bersifat <i>open source</i> .	9
1.4 Referensi	9
1.5 Sistematika Pembahasan	9
2 Deskripsi Perancangan Global	11
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	11
2.2 Deskripsi Arsitektural	11
2.2.1 Component Diagram	11
2.2.2 Deployment Diagram	12
2.3 Deskripsi Komponen	12
3 Perancangan Rinci	13
3.1 Realisasi Use Case	13
3.1.1 Use Case Login	16
3.1.1.1 Identifikasi Kelas	16
3.1.1.2 Sequence Diagram	17
3.1.1.3 Kelas Diagram	17
3.1.2 Use Case Registrasi	17
3.1.2.1 Identifikasi Kelas	18
3.1.2.2 Sequence Diagram	18
3.1.2.3 Kelas Diagram	19
3.1.3 Use Case Change Password	19
3.1.3.1 Identifikasi Kelas	19
3.1.3.2 Sequence Diagram	20
3.1.3.3 Kelas Diagram	20
3.1.4 Use Case Change Profile	20
3.1.4.1 Identifikasi Kelas	21
3.1.4.2 Sequence Diagram	21
3.1.4.3 Kelas Diagram	21
3.1.5 Use Case Backup Database	22
3.1.5.1 Identifikasi Kelas	22
3.1.5.2 Sequence Diagram	23
3.1.5.3 Kelas Diagram	23
3.1.6 Use Case Update Status Pesanan	23
3.1.6.1 Identifikasi Kelas	24
3.1.6.2 <i>Sequence Diagram</i>	24
3.1.6.3 Kelas Diagram	25
3.1.7 Input Pengiriman Barang	25

3.1.7.1	Indentifikasi Kelas	25
3.1.7.2	Sequence Diagram	26
3.1.7.3	Kelas Diagram	26
3.1.8	Update Negara	27
3.1.8.1	Indentifikasi Kelas	27
3.1.8.2	Sequence Diagram	27
3.1.8.3	Kelas Diagram	28
3.1.9	Request Withdraw	28
3.1.9.1	Indentifikasi Kelas	28
3.1.9.2	Sequence Diagram	29
3.1.9.3	Kelas Diagram	29
3.2	Perancangan Detail Kelas	34
3.2.1	Kelas User	34
3.2.2	Kelas <i>Login</i>	35
3.2.3	Kelas <i>Registrasi</i>	36
3.2.4	Kelas <i>Admin</i>	36
3.2.5	Kelas <i>Traveller</i>	37
3.2.6	Kelas Penitip	38
3.2.7	Kelas <i>Pesanan</i>	38
3.2.8	Kelas Pembayaran	39
3.2.9	Kelas Barang	39
3.2.10	Kelas Message	40
3.2.11	Kelas Negara	40
3.2.12	Kelas Request Withdraw	40
3.2.13	Kelas Database	41
3.3	Diagram Kelas Keseluruhan	41
3.4	Algoritma/Query	42
3.5	Perancangan Antarmuka	43
3.6	Perancangan Representasi Persistensi Kelas	51
4	Matriks Keruntutan	52

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk Sistem Jasa Yuk Titip Yuk. Tujuan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini akan digunakan untuk acuan pada proses pembangunan perangkat lunak dan tahap akhir dari spesifikasi kebutuhan pada pembangunan perangkat lunak.

Pengguna dari dokumen ini adalah tim pengembang dari perangkat lunak dan *stakeholders* yang terlibat dalam system ini. Dengan disusunnya dokumen DPPL ini, diharapkan pembangunan perangkat lunak akan lebih tersusun dan terkonsep dan tidak adanya kekeliruan pada saat pengembangan system tersebut.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak “Sistem Jastip Yuk Titip Yuk “ yang akan dikembangkan dalam makalah ini membahas tentang sebuah wadah dimana wadah tersebut digunakan untuk penitip yang ingin menitipkan barang pada traveller kita ,yang dimana barang tersebut memang tidak ada didalam negeri atau menginginkan barang yang ada pada negara tertentu.

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

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi ,singkatan dan akronim yang terdapat didalam dokumen in:

- DPPL : Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara tereperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
- SKPL : Singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai Software Requirements Spesification (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- DBMS: Singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem penorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer.
- PHP : singkatan dari "**PHP**: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan CSS dan HTML.
- CODEIGNITER:

CodeIgniter merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan model MVC untuk membangun situs web dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan pengembang web

untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

- MySQL: Perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL yang bersifat *open source*.

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

1.4 Referensi

Penulisan Dokumen berdasarkan :

- Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) . Jurusan Teknik Informatika , Telkom University, 2016.
- Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) . Jurusan Teknik Informatika , Telkom University Dari Hasil SKPL yang telah Kami kerjakan untuk memenuhi Tugas SKPL,2020.
- Panduan Penggunaan dan pengisian Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)
Jurusan Teknik Informatika , Telkom University, 2017
- Berdasarkan group focus dalam pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL

Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam dokumen ini (jarang sekali!).

-Masukkan SKPL sebagai referensi

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL ini berisikan deskripsi rancangan perangkat lunak sistem Yuk Titip Yuk yang akan dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Pada dokumen DPPL ini akan dijelaskan rincian dari rancangan perangkat lunak sehingga dapat diimplementasikan. Dokumen ini secara garis besar terdiri dari empat bab dengan perincian sebagai berikut:

A. Pendahuluan

Pendahuluan berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.

B. Deskripsi perancangan global

Deskripsi perancangan global berisi tentang rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun meliputi, rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.

C. Perancangan rinci

Perancangan Rinci berisi penjelasan tentang realisasi use case, perancangan detail kelas, deskripsi diagram kelas, algoritma/query, perancangan antarmuka dan perancangan representasi persistensi kelas.

D. Matriks keterunutan

Matrix Keterunutan berisi tentang hal fungsional yang terdapat pada dokumen SKPL.

2 Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

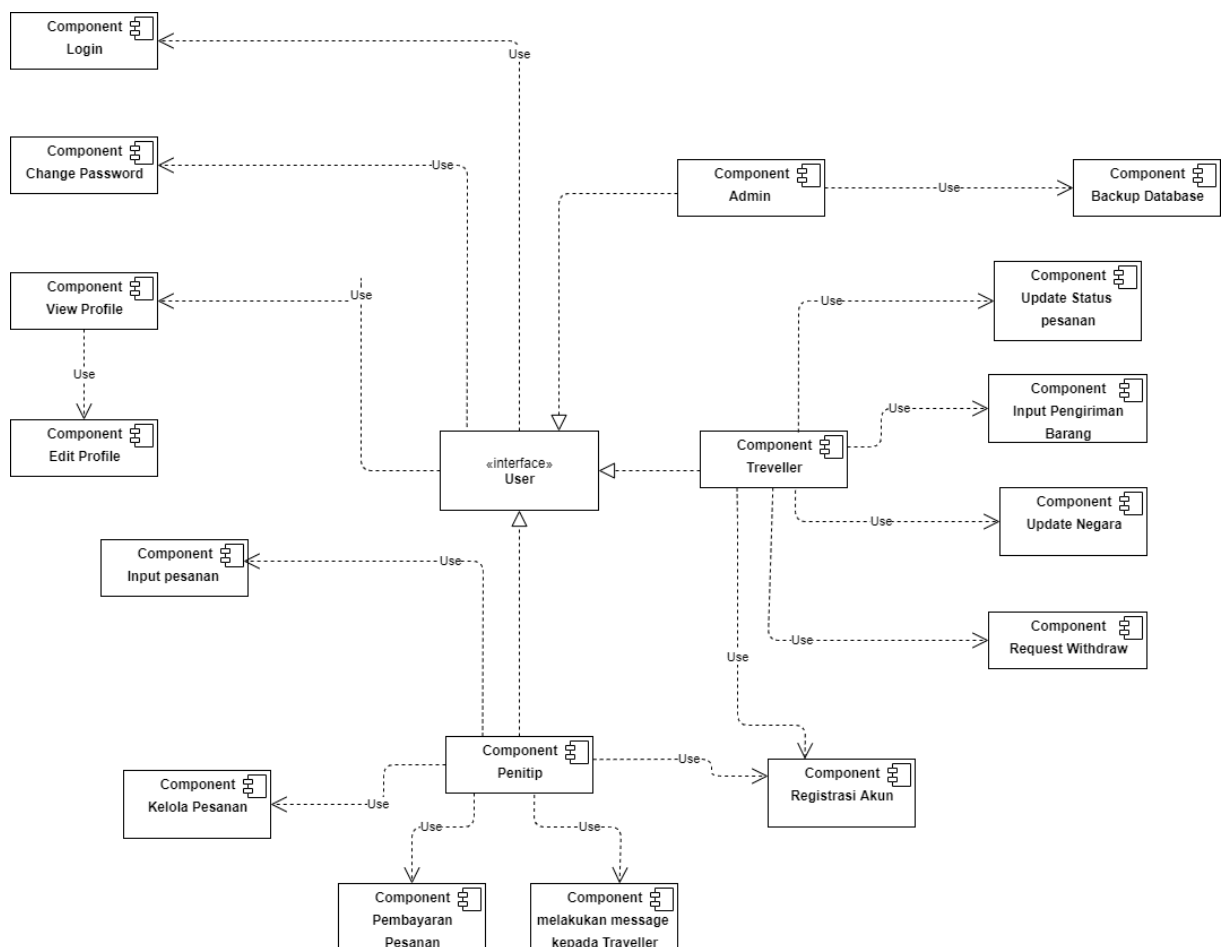
Sistem ini diimplementasikan dalam lingkungan sebagai berikut :

- Sistem operasi : Windows
- Bahasa Pemrograman : Php,CodeIgniter
- DBMS : MySQL
- Development Tool: PHP myAdmin(XAMPP),Apache, NetBeans

2.2 Deskripsi Arsitektural

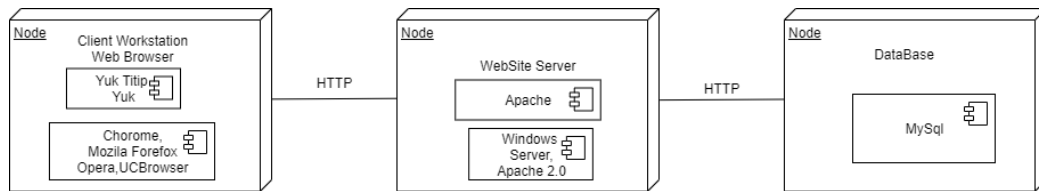
Merupakan gambaran arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak “Sistem Yuk Titip Yuk” untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini

2.2.1 Component Diagram



Gambar 1 Deskripsi Arsitektural

2.2.2 Deployment Diagram



Gambar 2 Deployment Diagram

2.3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Admin	Pengguna dalam Sistem Yuk Titip Yuk
2.	Treveller	Pengguna dalam Sistem Yuk Titip Yuk
3.	Penitip	Pengguna dalam Sistem Yuk Titip Yuk
4.	Login	Menu untuk masuk agar dapat melakukan akses pada menu lain
5.	Change Password	Menu untuk merubah password user login
6.	View Profile	Menu untuk melihat data diri user login
7.	Edit Profile	Menu untuk merubah data diri user login
8.	Backup Database	Menu untuk melakukan backup database
9.	Registrasi akun (Traveller, Penitip)	Menu untuk registrasi dalam pembuatan akun sebagai traveller, dan Penitip
10.	Update Status Pesanan	Menu Untuk Melakukan update Status Pesanan apabila barang pesanan telah sampai sesuai track barang pesanan
11.	Input Pengiriman Barang (Traveller)	Menu Untuk meng input/submit pengiriman barang , setelah barang penitip telah didapat untuk dikirim kepada penitip
12.	Update Negara (Traveller)	Menu untuk dimana traveller dapat mengupdate negara yang sedang dituju
13.	Request Withdraw (Traveller)	Menu untuk traveller dapat melakukan pencairan saldo
15.	Kelola Pesanan (Penitip)	Menu untuk Penitip dapat melakukan Input, View, Update, konfirmasi, cancel, dan Pemesanan
16.	Pemabayaran (Penitip)	Menu untuk penitip melakukan pembayaran
16.	Message Traveller (Penitip)	Menu untuk melakukan kirim pesan kepada traveller terpaut barang yang dipesan

Tabel 1 Deskripsi Komponen

3 Perancangan Rinci

Dalam bab perancangan rinci akan dijelaskan mengenai realisasi use case, perancangan detail kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma/query, perancangan antar muka dan perancangan representasi persistensi kelas.

3.1 Realisasi Use Case

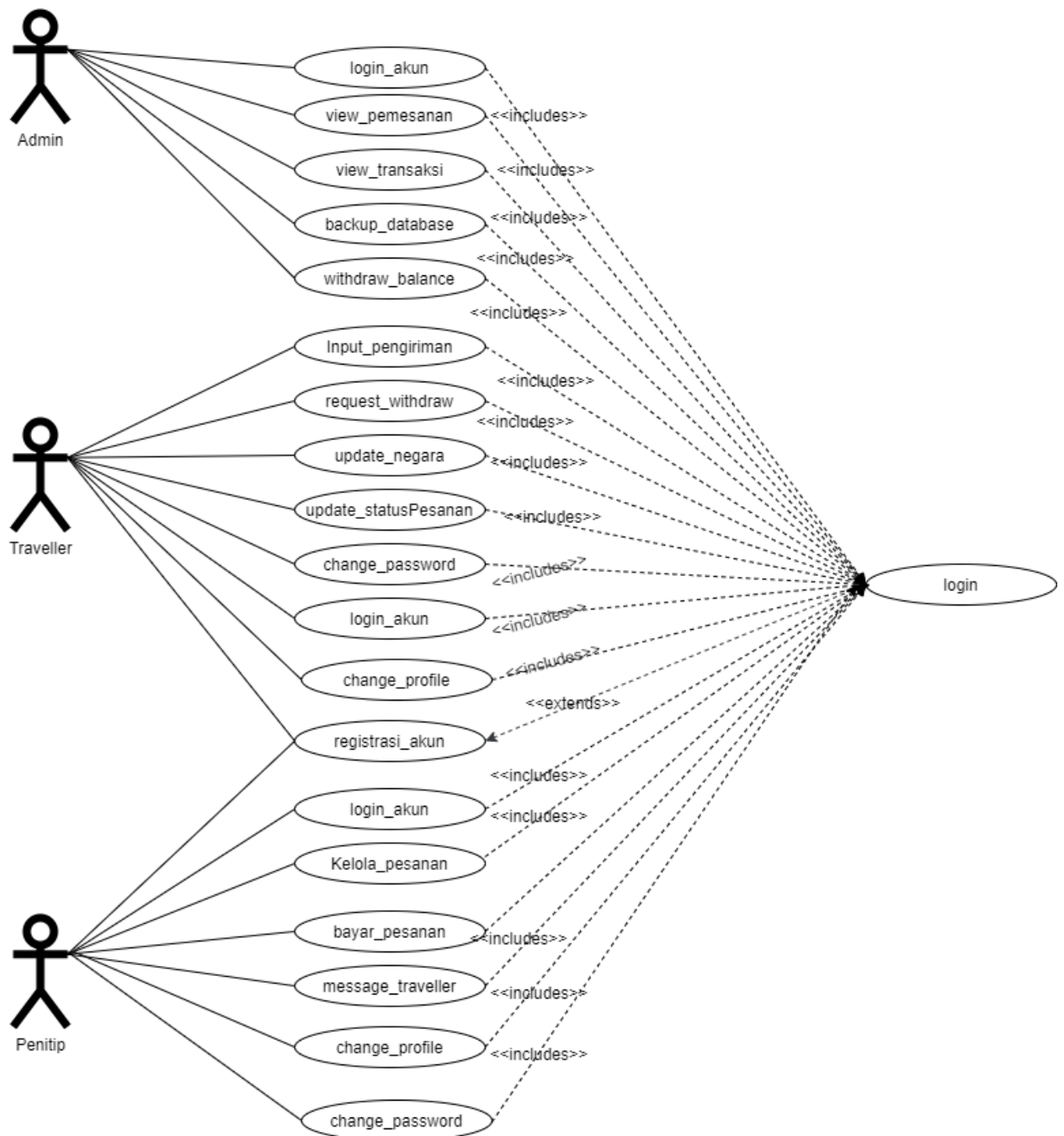
Subbab ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case	Requirement Terkait
1	Registrasi Akun	Fungsi ini digunakan oleh Penitip dan traveller untuk melakukan registrasi akun agar dapat mengakses sistem	Penitip dan Traveller
2	Login Akun	Fungsi ini digunakan oleh semua User untuk dapat menggunakan Sistem tersebut	Admin, Penitip Traveller
3	Change Password	Fungsi ini digunakan oleh penitip dan traveller untuk melakukan perubahan password	Penitip Traveller
4	Change Profile	Fungsi ini digunakan oleh Penitip dan Traveller untuk melakukan perubahan pada masing masing profile	Penitip Traveller
5	View Pesanan	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat pesanan yang dilakukan oleh penitip	Admin
6	View Transaksi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat Hasil pembayaran setelah penitip melakukan transaksi	Admin
7	Backup Database	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk membackup data	Admin

8	Input Pengiriman	Fungsi ini digunakan oleh traveller untuk menginput barang yang telah didapat. Lalu diinput untuk tahap pengiriman	Traveller
9	Request Withdraw	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk melakukan penciran Dana	Traveller
11	Update Negara	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk melakukan update pada negara yang akan dituju	Traveller
12	Update Status Pesanan	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk melakukan perubahan status sesuai dengan barang nya apakah sudah sampai tujuan atau masih dalam tahap pengiriman	Traveller
13	Kelola Pesanan	Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk melakukan Pemesanan	Penitip
14	Message Traveller	Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk melakukan sebuah pesan antara traveller dengan penitip seputar dengan detail barang yang dititip oleh penitip agar sesuai ekspektasi penitip .	Penitip

Tabel 2 Realisasi Usecase

Adapun visualisasi atau gambaran dari *Use Case* Aplikasi Yuk Titip Yuk secara keseluruhan pada gambar di bawah ini



Gambar 3 Usecase Diagram

3.1.1 Use Case Login

Usecase Scenario Login Akun

Nama <i>Use Case</i>	Login Akun
Deskripsi	Sistem mengidentifikasi dan mengautentifikasi User siapa saja yang Login Untuk memberikan layanan didalam system sesuai dengan User Masing-masing
<i>Pre-Kondisi</i>	Penitip, Traveller dan admin ingin melakukan login dan menggunakan website tersebut
<i>Post-Kondisi</i>	Penitip, Traveller dan Admin Telah melakukan Login dan telah menggunakan website Sesuai dengan user masing masing

Tabel 3 Usecase Login

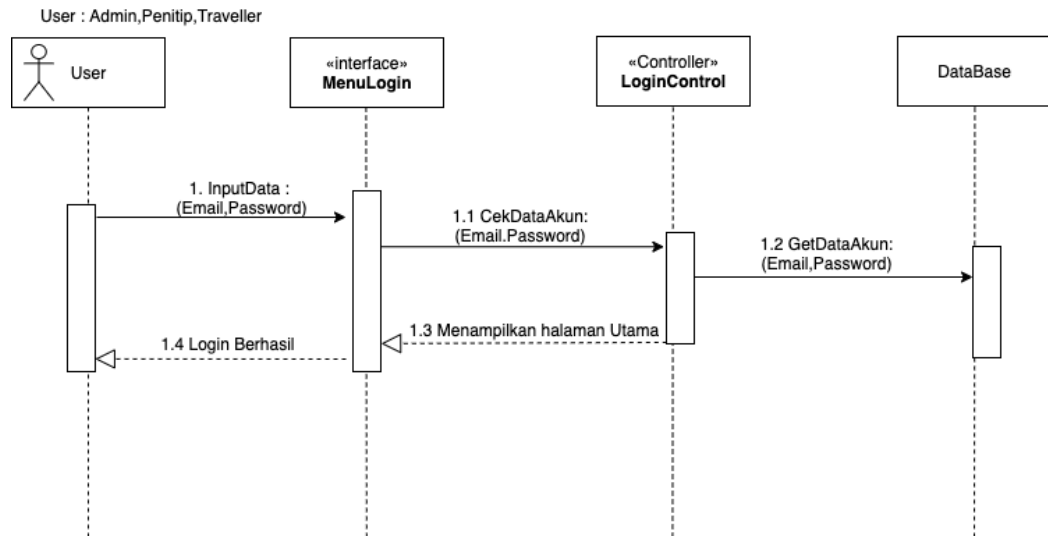
3.1.1.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Database	Model
2	Login	Model
3	Login	View
4	Login	Controller
5	Admin	Model
6	Penitip	Model
7	Traveller	Model

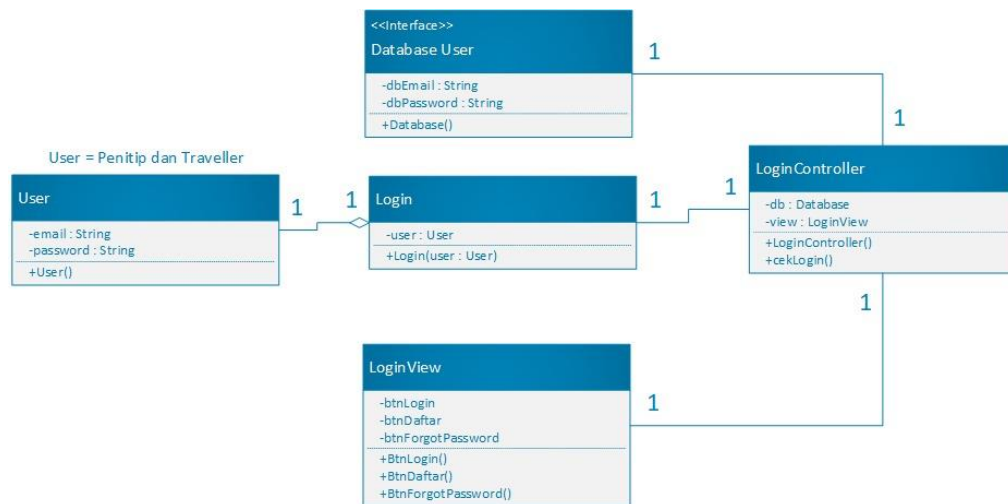
Tabel 4 Identifikasi Kelas Login

3.1.1.2 Sequence Diagram



Gambar 4 Sequence Diagram Login

3.1.1.3 Kelas Diagram



Gambar 5 Class Diagram Login

3.1.2 Use Case Registrasi

Usecase Scenario Registrasi Akun

Nama Use Case	Registrasi Akun
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip dan Traveller untuk melakukan registrasi akun agar bisa menggunakan Website tersebut
Pre-Kondisi	Penitip dan Traveller belum terdaftar memiliki akun Aplikasi Jasa Yuk Titip Yuk

<i>Post-Kondisi</i>	Penitip dan Traveller telah melakukan pendaftaran dan memiliki akun untuk menggunakan website tersebut
---------------------	--

Tabel 5 Usecase Registrasi

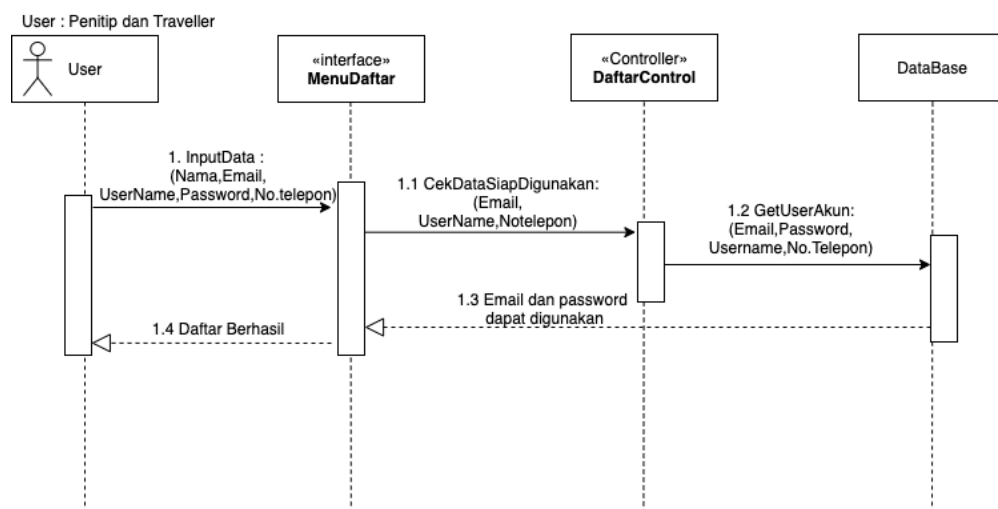
3.1.2.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Penitip	Model
2	Traveller	Model
3	Database	Model
4	Daftar	Model
5	Daftar	Controller
6	Daftar	View

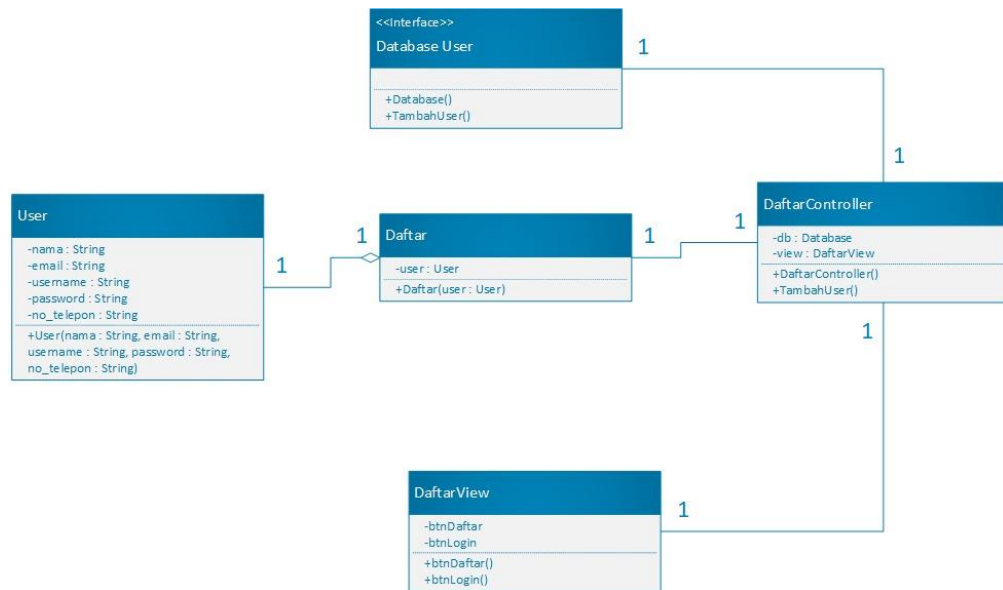
Tabel 6 Identifikasi Kelas Registrasi

3.1.2.2 Sequence Diagram



Gambar 6 Sequence Diagram Registrasi

3.1.2.3 Kelas Diagram



Gambar 7 Class Diagram Registrasi

3.1.3 Use Case Change Password

Usecase Scenario Change Password

Nama Use Case	Change Password
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip dan Traveller untuk Mengubah password masing masing
Pre-Kondisi	Penitip dan Traveller telah melakukan Login dan ingin mengubah password
Post-Kondisi	Penitip dan Traveller telah melakukan Perubahan password

Tabel 7 Usecase Change Password

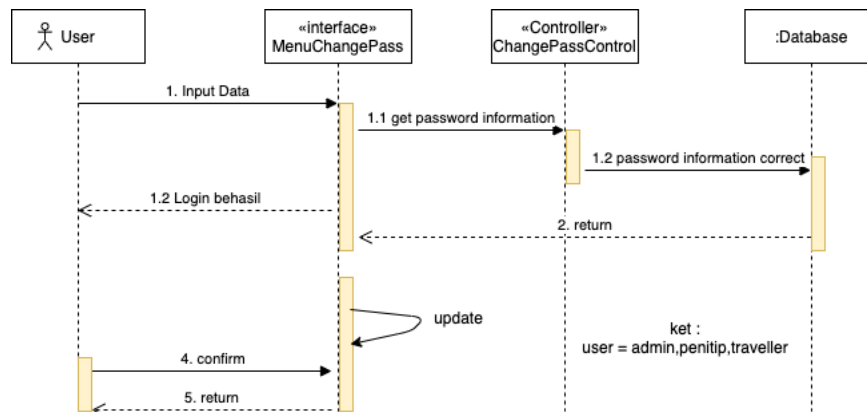
3.1.3.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Database	Model
2	Change password	Model
3	Change password	View
4	Change password	Controller
5	Penitip	Model
6	Traveller	Model

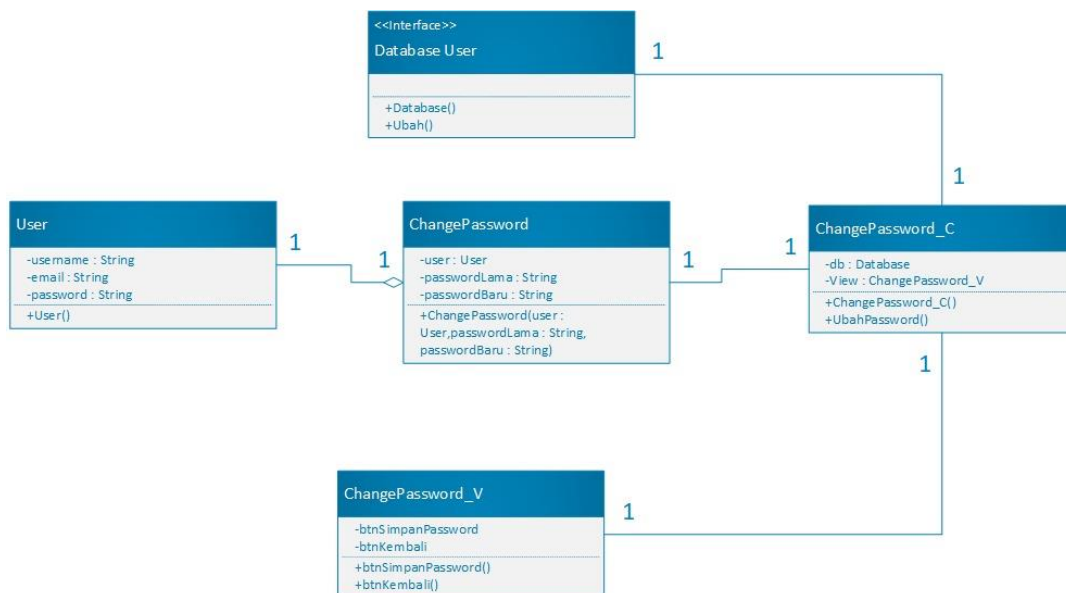
Tabel 8 Identifikasi Kelas Change Password

3.1.3.2 Sequence Diagram



Gambar 8 Sequence Diagram Change Password

3.1.3.3 Kelas Diagram



Gambar 9 Class Diagram Change Password

3.1.4 Use Case Change Profile

Usecase Scenario Change Profile	
Nama Use Case	Change Profile
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip dan Traveller untuk Mengubah Profile masing masing
Pre-Kondisi	Penitip dan Traveller telah melakukan Login dan ingin mengubah pada Menu Profile
Post-Kondisi	Penitip dan Traveller telah melakukan Perubahan password

Tabel 9 Usecase Change Profile

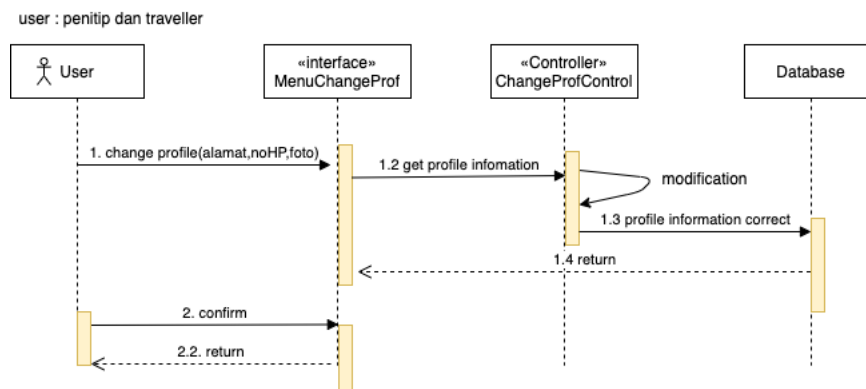
3.1.4.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Penitip	model
2	Traveller	model
3	Database	model
4	Change Profile	model
5	Change Profile	view
6	Change Profile	controller

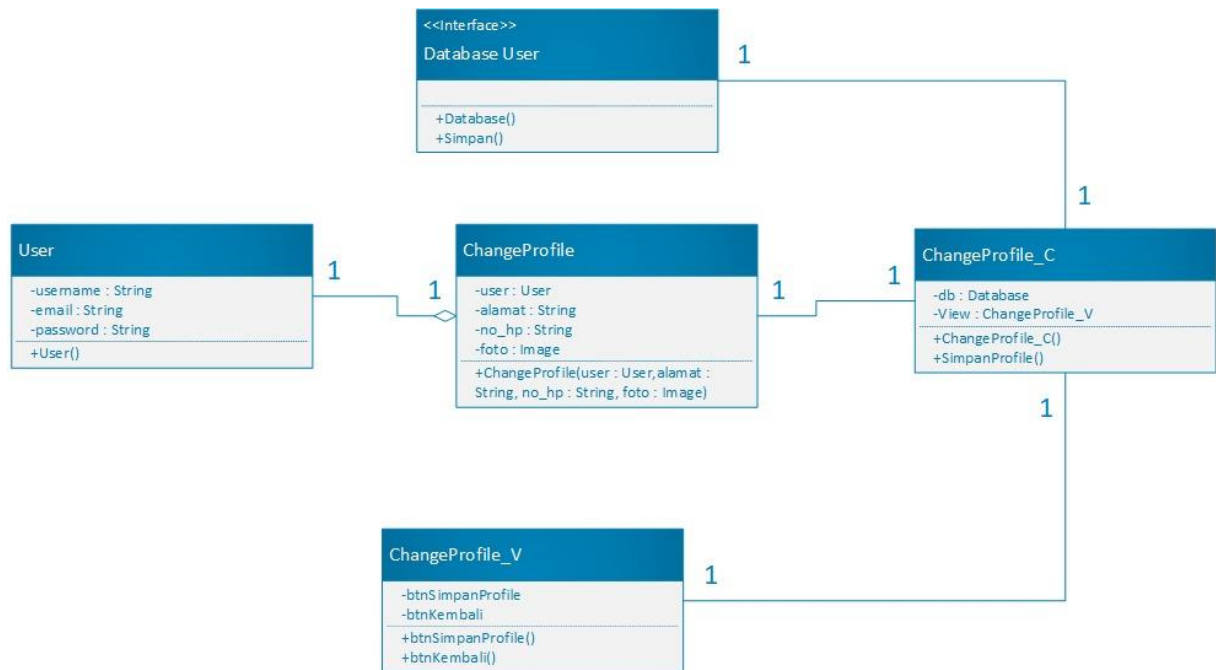
Tabel 10 Identifikasi Kelas Change Profile

3.1.4.2 Sequence Diagram



Gambar 10 Sequence Diagram Change Profile

3.1.4.3 Kelas Diagram



Gambar 11 Kelas Diagram Change Profile

3.1.5 Use Case Backup Database

Usecase Scenario Backup Database

Nama Use Case	Backup Database
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Admin Untuk membackup Database
Pre-Kondisi	Admin Login dan ingin melakukan Backup Database
Post-Kondisi	Admin telah melakukan Backup Database

Tabel 11 Usecase Backup Database

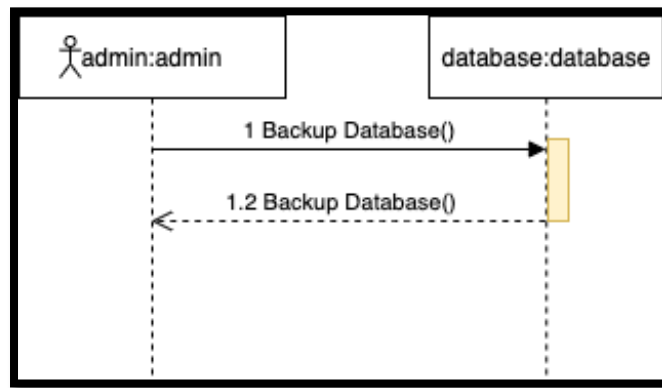
3.1.5.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Admin	model
2	Database	model
3	user	model

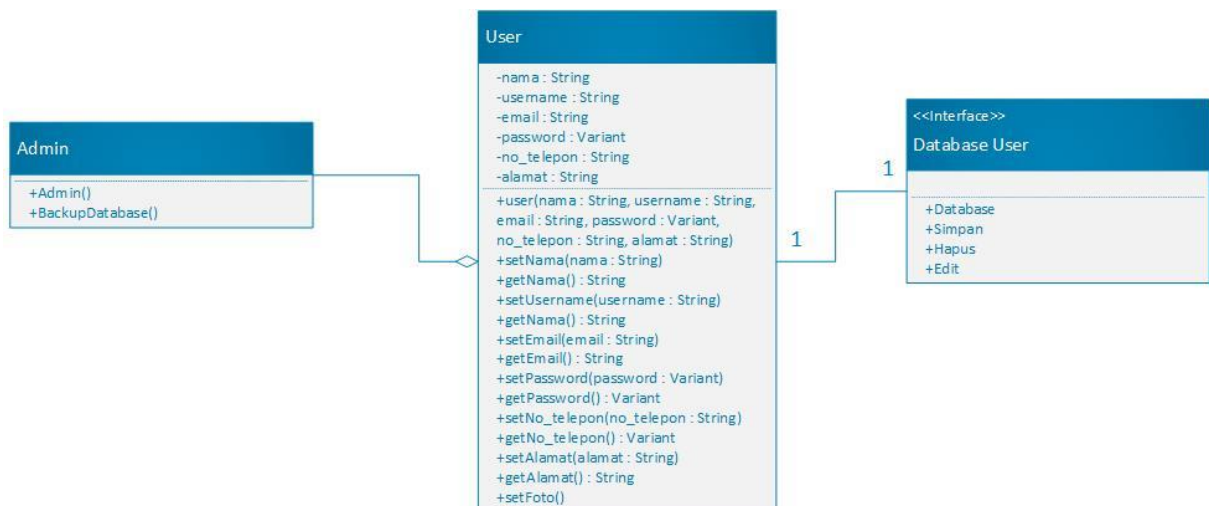
Tabel 12 Identifikasi Kelas Backup Database

3.1.5.2 Sequence Diagram



Gambar 12 Sequence Diagram Backup Database

3.1.5.3 Kelas Diagram



Gambar 13 Kelas Diagram Backup Database

3.1.6 Use Case Update Status Pesanan

Usecase Scenario Update Status Pesanan	
Nama Use Case	Update Status Pesanan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk melakukan perubahan status sesuai dengan barang nya apakah sudah sampai tujuan atau masih dalam tahap pengiriman
Pre-Kondisi	Traveller Belum melakukan update status dan barang masih dalam perjalanan
Post-Kondisi	Traveller telah melakukan update status pesanan dan barang telah tiba sesuai dengan tujuan

Tabel 13 Usecase Update Status Pesanan

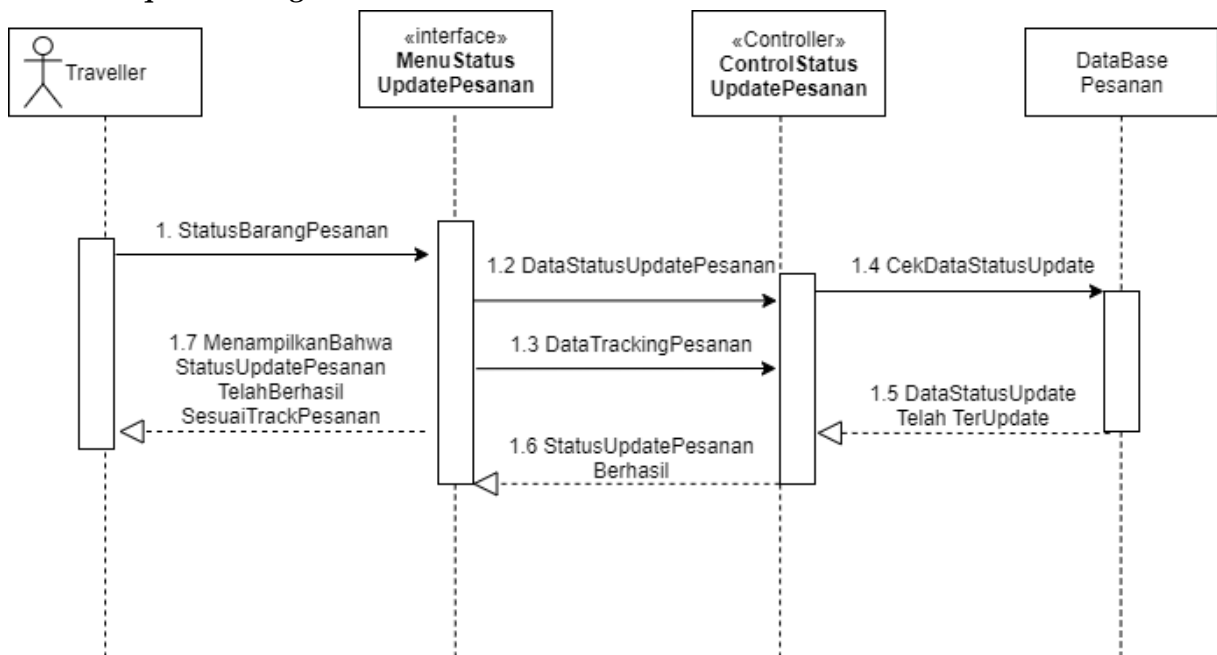
3.1.6.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Traveller	Model
2.	DatabasePesanan	Model
3.	Update Status Pesanan	Controller
4.	Update Status Pesanan	View
5.	Update Status Pesanan	Model

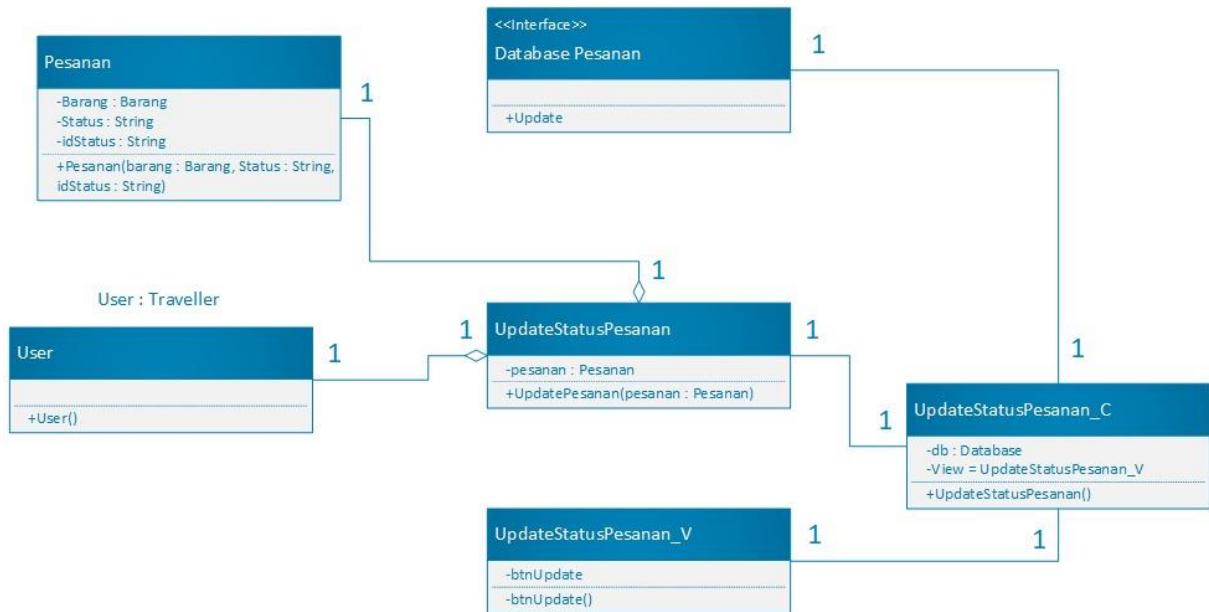
Tabel 14 Identifikasi Kelas Update Status Pemesanan

3.1.6.2 Squence Diagram



Gambar 14 Sequence Diagram Update Status Pesanan

3.1.6.3 Kelas Diagram



Gambar 15 Class Diagram Update Status Pesanan

3.1.7 Input Pengiriman Barang

Usecase Scenario Pengiriman Barang	
Nama Use Case	Pengiriman Barang
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh traveller untuk menginput barang yang telah didapat. Lalu diinput untuk tahap pengiriman
Pre-Kondisi	Traveller Belum melakukan penginputan barang , dan barang dalam proses pencarian
Post-Kondisi	Traveller telah mendapatkan barang yang dipesan oleh penitip dan dapat melakukan input pengiriman barang

Tabel 15 Usecase Pengiriman Barang

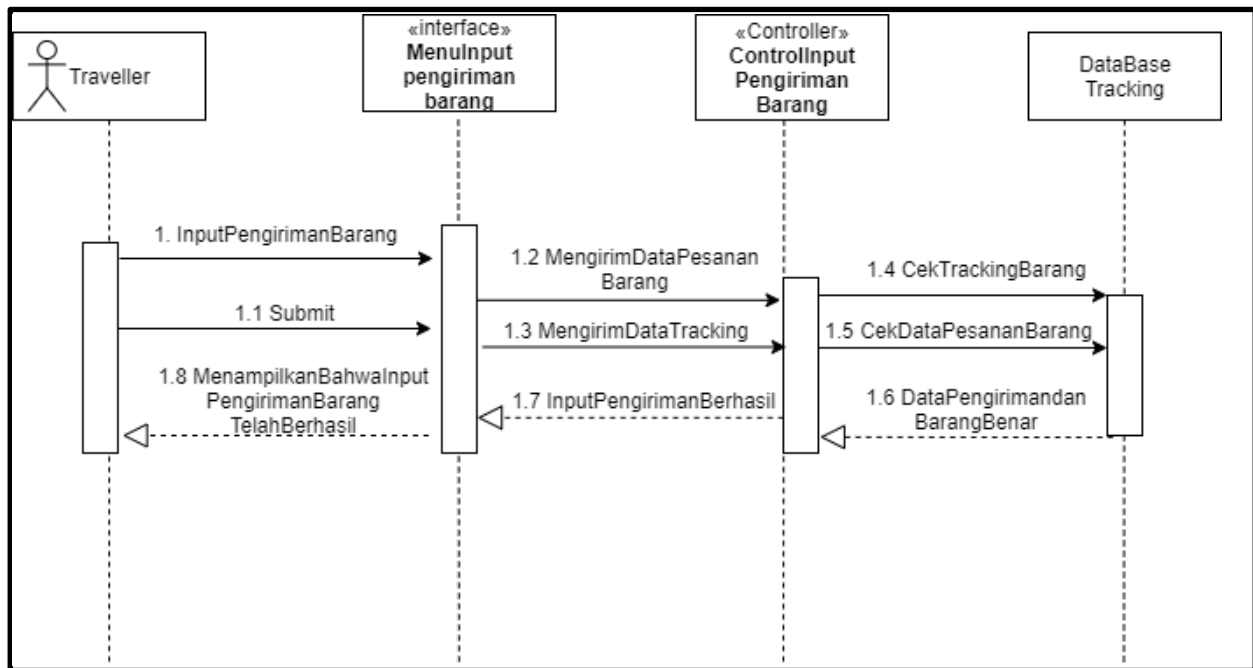
3.1.7.1 Indentifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Traveller	Model
2.	InputPengiriman Barang	Model
3.	Input Pengiriman Barang	Controller
4.	Input Pengiriman View	View
3.	Database Tracking	Model

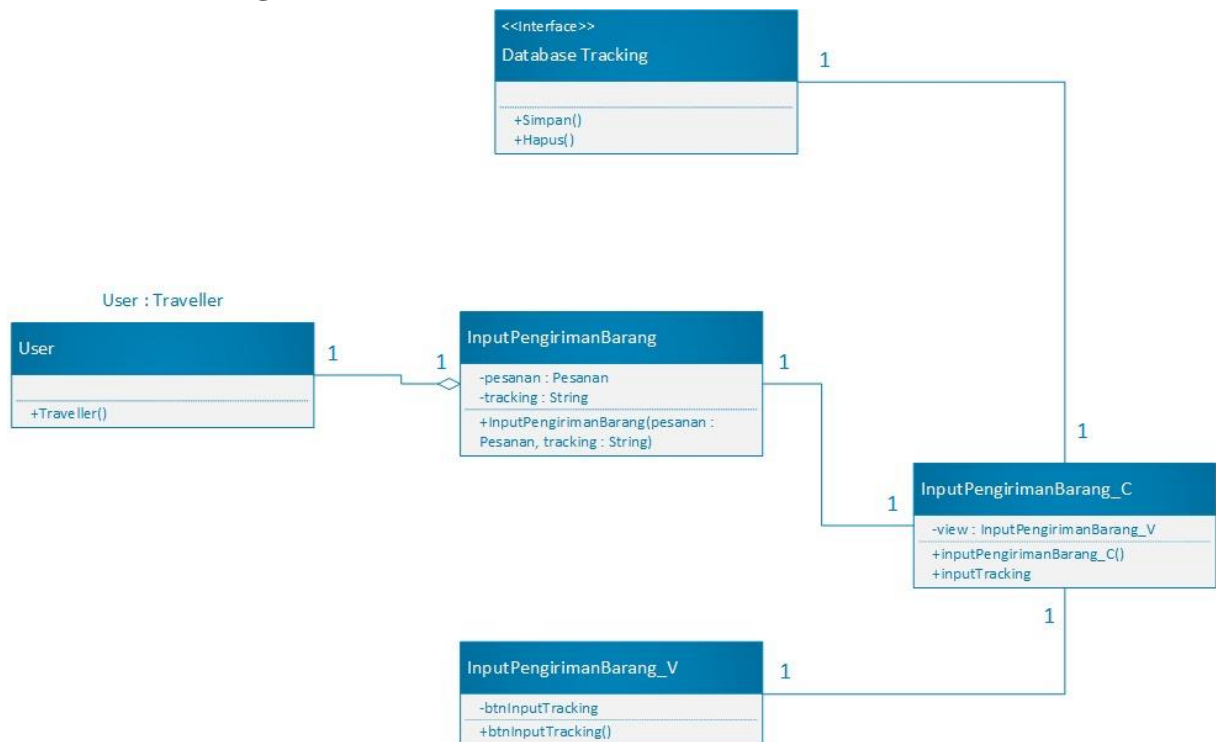
Tabel 16 Identifikasi Kelas Pengiriman Barang

3.1.7.2 Sequence Diagram



Gambar 16 Sequence Diagram Input Pengiriman Barang

3.1.7.3 Kelas Diagram



Gambar 17 Kelas Diagram Input Pengiriman Barang

3.1.8 Update Negara

Usecase Scenario Update Negara

Nama Use Case	Pengiriman Barang
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk melakukan update pada negara yang akan dituju
Pre-Kondisi	Traveller sudah memilih negara yang ingin dituju
Post-Kondisi	Traveller berhasil mengubah negara yang ditujunya

Tabel 17 Usecase Update Negara

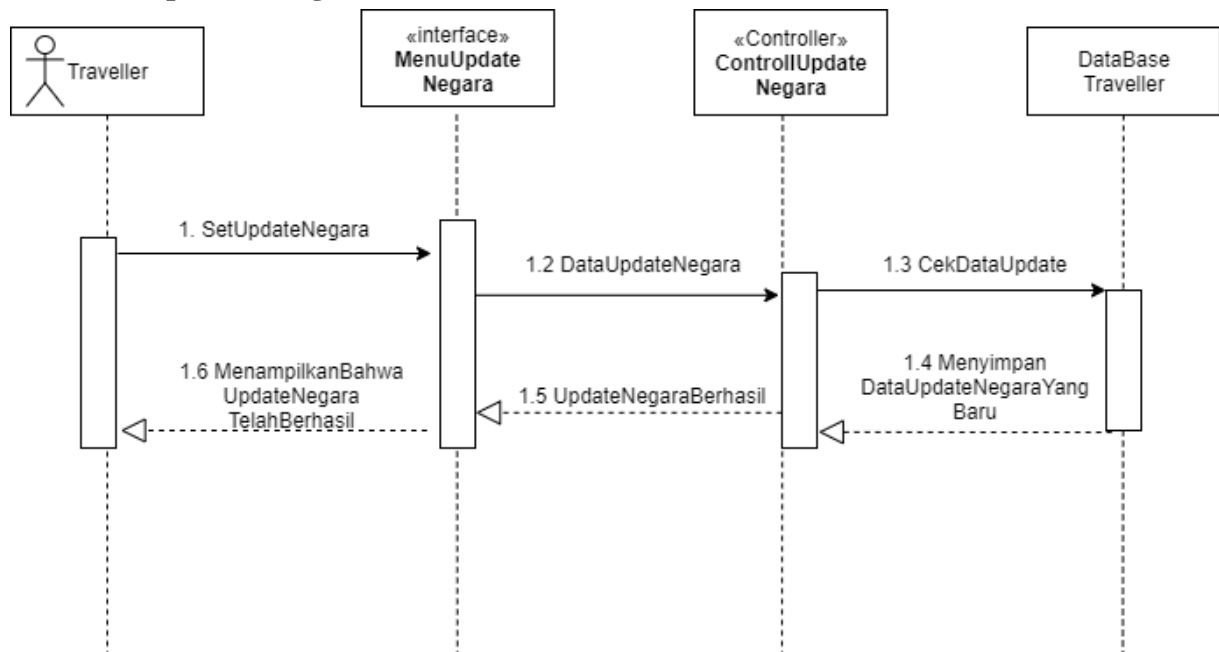
3.1.8.1 Indentifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Traveller	Model
2.	UpdateNegara	Model
3.	UpdateNegara	Controller
4.	UpdateNegara	View
5.	DatabaseTraveller	model

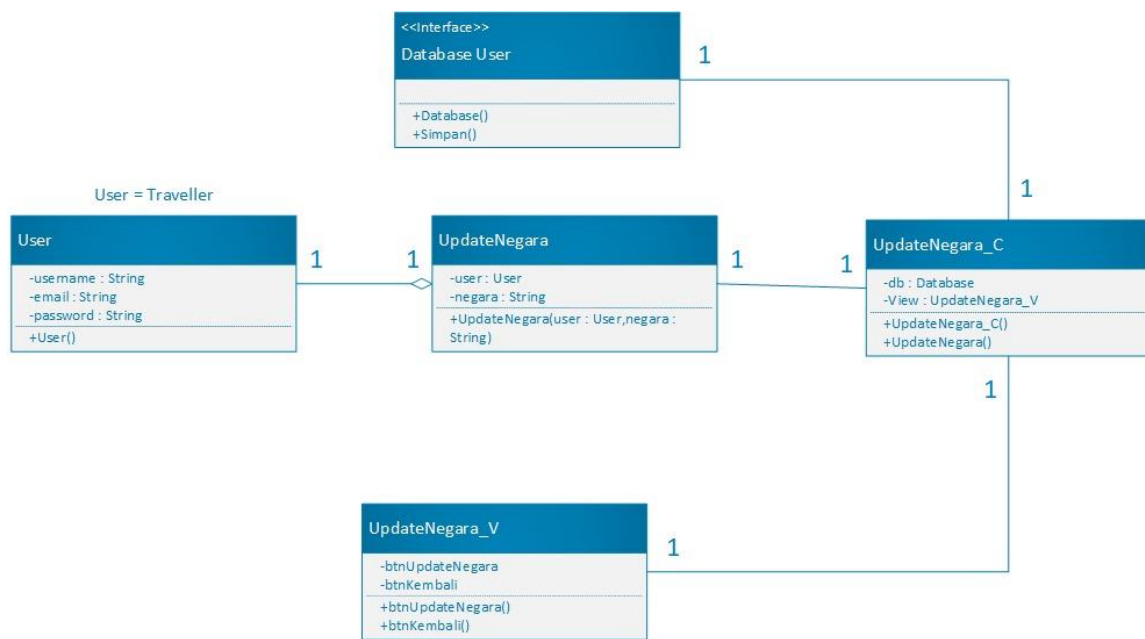
Tabel 18 Identifikasi Kelas Update Negara

3.1.8.2 Sequence Diagram



Gambar 18 Sequence Diagram Update Negara

3.1.8.3 Kelas Diagram



Gambar 19 Kelas Diagram Update Negara

3.1.9 Request Withdraw

Usecase Scenario Request Withdraw

Nama Use Case	Request Withdraw
Deskripsi	Fungsi ini digunakan traveler untuk meminta mencairkan dana
Pre-Kondisi	Penitip mempunyai pesanan yang sudah terselesaikan
Post-Kondisi	Penitip berhasil menerima dana

Tabel 19 Usecase Request Withdraw

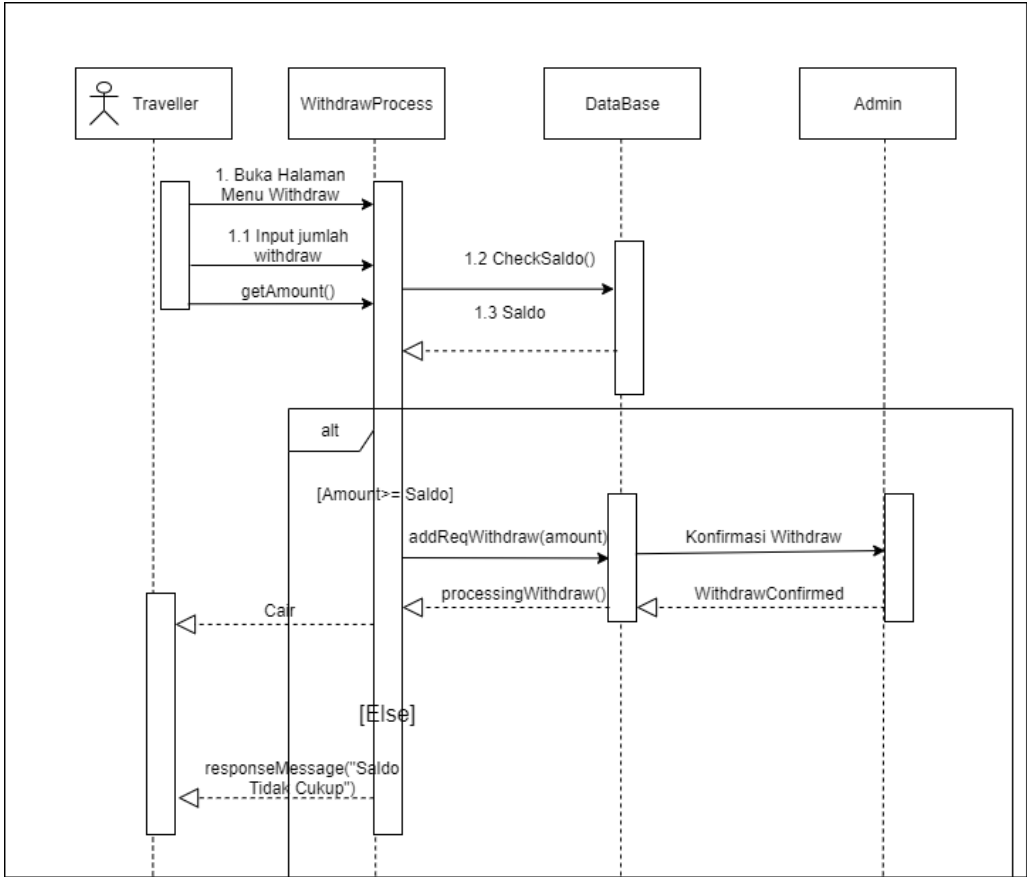
3.1.9.1 Indentifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Traveller	Model
2.	Admin	Model
3.	WithdrawProses	Control
4.	WithdrawWithdraw	Model
5.	WithdrawWithdraw	View
6.	DatabaseUser	Model

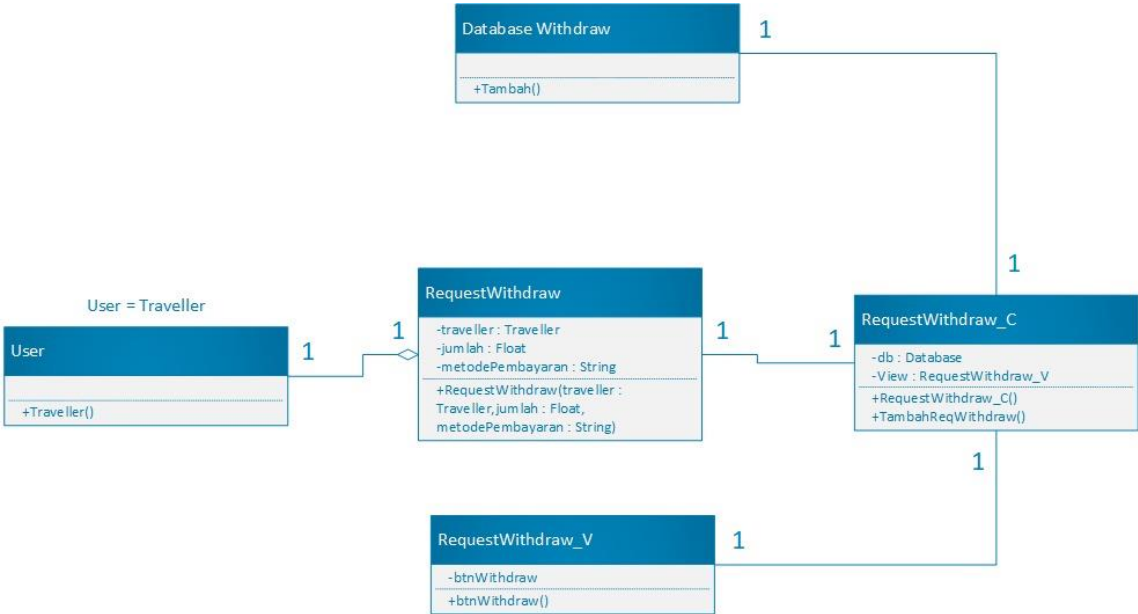
Tabel 20 Identifikasi Kelas Request Withdraw

3.1.9.2 Sequence Diagram



Gambar 20 Sequence Diagram Request Withdraw

3.1.9.3 Kelas Diagram



Gambar 21 Kelas Diagram Request Withdraw

3.1.10 Use Case Kelola Pesanan

UseCase Scenario Kelola Pesanan

Nama <i>Use Case</i>	Kelola Pesanan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk melakukan input pesanan, view pesanan, konfirmasi pemesanan, cancel pesanan, pembayaran, dan update pesanan.
<i>Pre-Kondisi</i>	Penitip telah login dan proses pesanan ingin menitip pesanan
<i>Post-Kondisi</i>	Penitip telah melakukan pemesanan.

Tabel 21 Usecase Kelola Pesanan

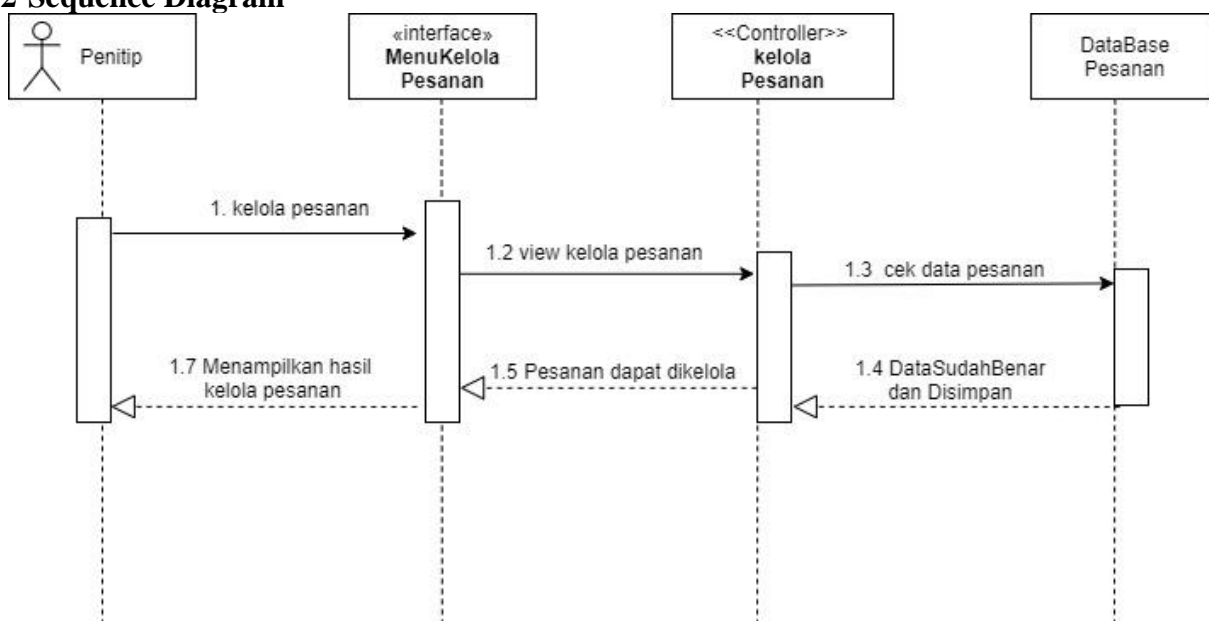
3.1.10.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No.	Nama kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	<i>_User</i>	<i>Model</i>
2.	<i>Database</i>	<i>Model</i>
3.	<i>Kelola Pesanan</i>	<i>Model</i>
4.	<i>Kelola Pesanan</i>	<i>View</i>
5.	<i>Kelola Pesanan</i>	<i>Controller</i>
6.	<i>Database</i>	<i>Model</i>
7.	<i>Pesanan</i>	<i>Model</i>

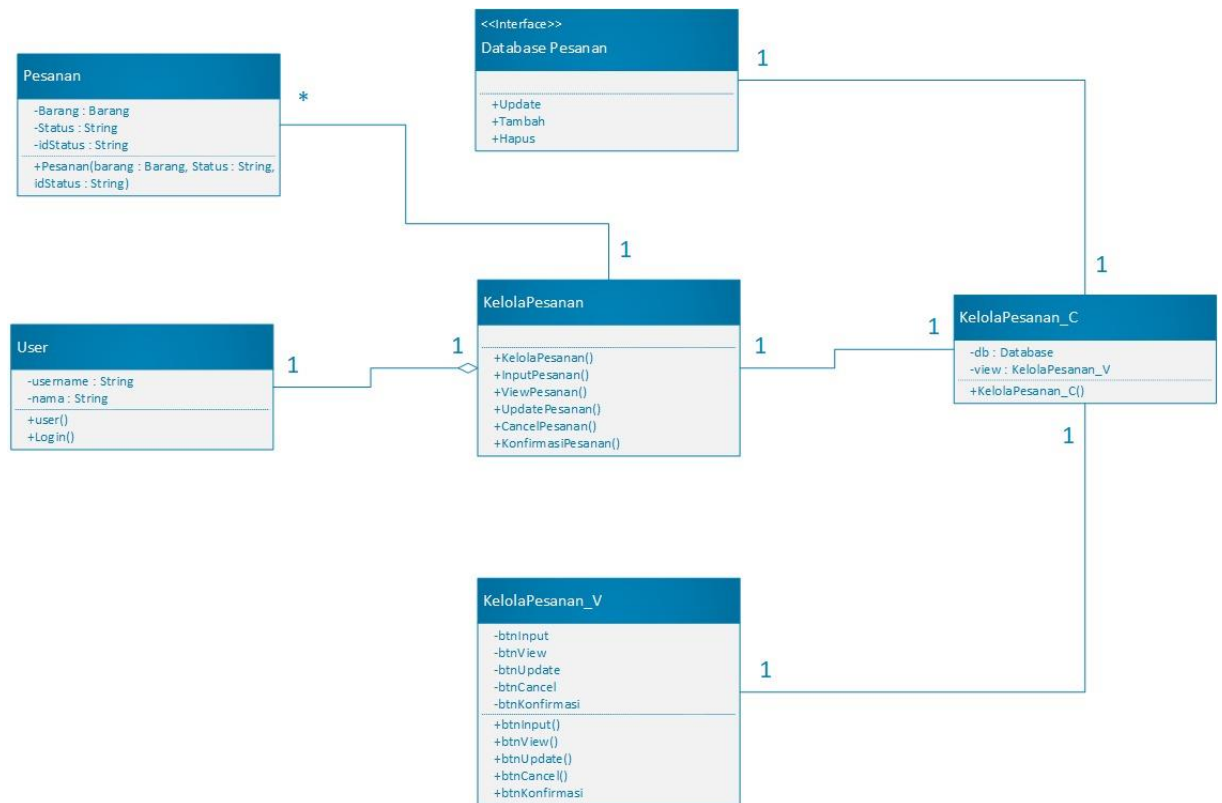
Tabel 22 Identifikasi Kelas Kelola Pesanan

3.1.10.2 Sequence Diagram



Gambar 22 Sequence Diagram Kelola Pesanan

3.1.10.3 Kelas Diagram



Gambar 22 Kelas Diagram Kelola Pesanan

3.1.11 Use Case Pembayaran Pesanan(Penitip)

Usecase Scenario Pembayaran Pesanan

Nama Use Case	Pembayaran pesanan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk melakukan pembayaran agar proses jasaditip barang terlancarkan
Pre-Kondisi	Penitip telah melakukan Proses input barang dan ingin melakukan pembayaran
Post-Kondisi	Pembayaran telah dilakukan dan proses pengiriman akan di proses

Tabel 23 Usecase Pembayaran Pesanan

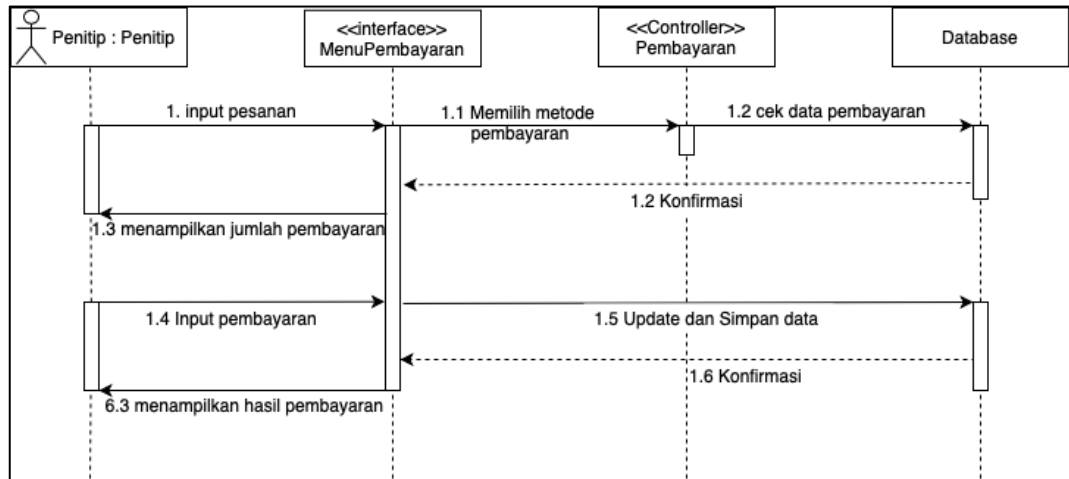
3.1.11.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No.	Nama kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	User	Model
2.	Database	Model
3.	InputPesanan	Model
4.	Pembayaran	Model
5.	Pembayaran	View
6.	Pembayaran	Controller

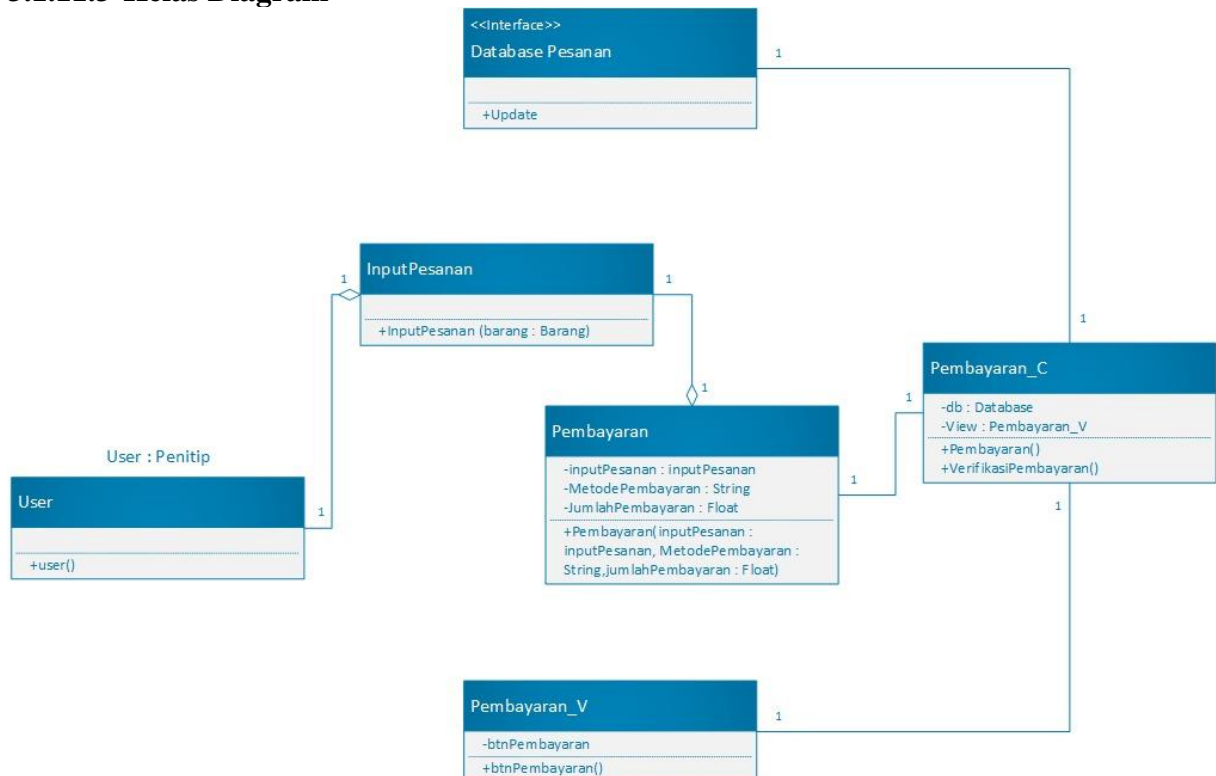
Tabel 24 Identifikasi Kelas Pembayaran Pesanan

3.1.11.2 Sequence Diagram



Gambar 23 Sequence Diagram Menu Pembayaran

3.1.11.3 Kelas Diagram



Gambar 24 Kelas Diagram Menu Pembayaran

3.1.12 Use Case Message Traveller

Usecase Scenario Message Traveller

Nama <i>Use Case</i>	Message Traveller
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk melakukan sebuah pesan antara traveller dengan penitip seputar dengan detail barang yang dititip oleh penitip agar sesuai ekspektasi penitip .
<i>Pre-Kondisi</i>	Penitip telah input barang dan belum melakukan detail barang yang dititipkan
<i>Post-Kondisi</i>	Penitip telah melakukan message kepada traveller untuk detail barang yang dititip

Tabel 25 Usecase Message Traveller

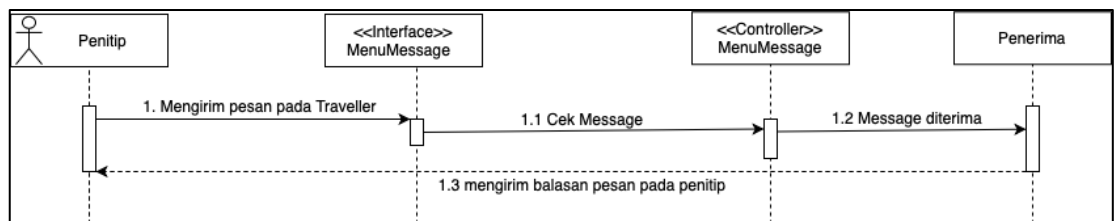
3.1.12.1 Identifikasi Kelas

Untuk mengidentifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No.	Nama kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	<i>User</i>	<i>Model</i>
2.	<i>Message</i>	<i>Model</i>
3.	<i>Message</i>	<i>View</i>
4.	<i>Message</i>	<i>Controller</i>
5.	<i>Penerima</i>	<i>Model</i>

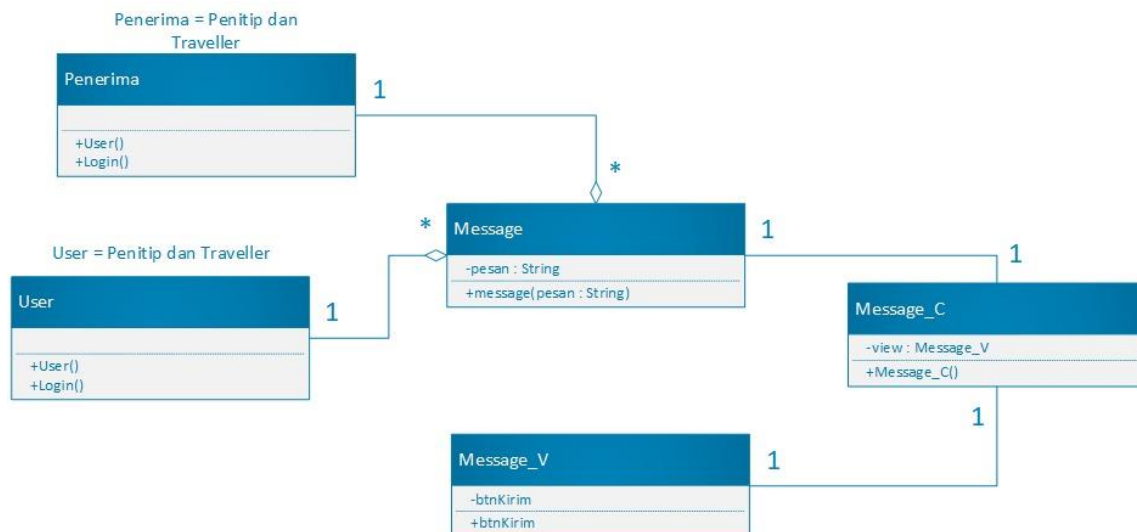
Tabel 26 Identifikasi Kelas Message Traveller

3.1.12.2 Sequence Diagram



Gambar 25 Sequence Diagram Message Traveller

3.1.12.3 Kelas Diagram



Gambar 26 Kelas Diagram Backup Message Traveller

3.2 Perancangan Detail Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Login Akun	Admin.Penitip,Traveller
3.	Registrasi Akun	Penitip, Traveller
4.	Admin	Admin
5.	Traveller	Traveller
6.	Penitip	Penitip
7.	Pesanan	Pesanan
8.	Pembayaran	Pembayaran
9.	Barang	Barang
10.	Message	Message, penitip,Traveller
11.	Negara	Negara, Traveller
12.	Request Withdraw	Traveller
13.	Database	Database

Tabel 27 Perancangan Detail Kelas

Untuk setiap kelas:

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

3.2.1 Kelas User

Nama Kelas : User

Daftar Detail kelas User

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
--------------	---------------------------------	------------

User Admin ()	<i>Public</i>	Ada beberapa fungsi yang dapat dilakukan admin yaitu admin dapat login kedalam system, melihat transaksi, melihat pesanan, membackup data lalu melakukan konfirmasi perizinan untuk melakukan pencairan dana
User Penitip ()	<i>Public</i>	Ada beberapa fungsi yang dapat dilakukan oleh penitip yaitu registrasi, login, melakukan input pesanan, lihat pesanan, cancel pesanan, konfirmasi pesanan, transaksi, message to traveller, update pesanan
User Traveller ()	<i>Public</i>	Ada beberapa fungsi yang dapat dilakukan oleh traveller yaitu Registrasi, Login, update status pesanan, input pengiriman barang pesanan, update negara, dan request withdraw
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>nama</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>View</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Edit</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 28 Kelas User

3.2.2 Kelas Login

Nama Kelas : *Login*

Daftar Detail Kelas *Login*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
LoginAdmin (<i>email, password</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>login</i> yang ditujukan kepada Actor Admin untuk mengakses Sistem sesuai dengan kebutuhan admin
Login Penitip(<i>email, password</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>login</i> yang ditujukan kepada Actor Penitip untuk mengakses Sistem sesuai dengan kebutuhan Penitip

Login Traveller (<i>email, password</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>login</i> yang ditujukan kepada Actor Traveller untuk mengakses Sistem Sesuai dengan kebutuhan Traveller
Nama Atribut	Visibility (<i>private, public</i>)	Tipe
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 29 Kelas Login

3.2.3 Kelas Registrasi

Nama Kelas : *Registrasi*

Daftar Detail Kelas Registrasi

Nama Operasi	Visibility (<i>private, public</i>)	Keterangan
Registrasi Penitip(<i>email, password, Nama, User name, no.telepon</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>Registrasi</i> yang ditujukan kepada Actor Penitip untuk melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan login ke dalam system
Registrasi Traveller (<i>email, password, nama. User name, No.telepon</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>Registrasi</i> yang ditujukan kepada Actor Traveller untuk melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum melakukan login ke dalam system
Nama Atribut	Visibility (<i>private, public</i>)	Tipe
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Nama</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>No telepon</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 30 Kelas Registrasi

3.2.4 Kelas Admin

Nama kelas : *Admin*

Daftar Detail kelas Admin

Nama Operasi	Visibility (<i>private, public</i>)	Keterangan
LoginAdmin (<i>email, password</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>login</i> yang ditujukan kepada Actor Admin untuk mengakses Sistem sesuai dengan kebutuhan admin
View Pesanan(IDPesanan, IDPenitip)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melihat barang pesanan yang di pesanan oleh penitip

View Transaksi(IDPesanan, IDPenitip, IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melihat hasil transaksi yang di lakukan oleh penitip setelah penitip melakukan transaksi
Backup Database(IDPesanan, IDPenitip, IDBarang, IDTraveller)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan backup data
Withdraw Balance(IDPenitip, IDTraveller, IDTransaksi)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan persetujuan untuk melakukan pencarian dana
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Nama</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Backup database</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>No.tlpn</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>ID_Admin</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 31 Kelas Admin

3.2.5 Kelas Traveller

Nama kelas : Traveller

Daftar Detail kelas Traveller

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
LoginTraveller (<i>email, password</i>)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>Login</i> yang ditujukan kepada Actor Traveller untuk mengakses Sistem sesuai dengan kebutuhan Traveller
Input Pengiriman(IDPesanan, IDPenitip, IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk MengInput barang yang sudah didapat kedalam menu input lalu melakukan proses selanjut nya untuk dikirim
Request Withdraw(IDPesanan, IDPenitip, IDTransaksi)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk traveller melakukan pencairan dana
Update Negara(IDTraveller)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan update negara yang akan dituju
Update Status Pesanan(IDpenitip, IDBarang, IDPesanan)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan perubah status apabila barang pesanan telah sampai di kota tujuan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Nama</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>No.tlpn</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>ID_Travelelr</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 32 Kelas Traveller

3.2.6 Kelas Penitip

Nama kelas : *Penitip*

Daftar Detail Kelas Penitip

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
LoginPenitip (email, password)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>Login</i> yang ditujukan kepada Actor Penitip untuk mengakses Sistem sesuai dengan kebutuhan Penitip
Input Pesanan(IDPesanan, ID Barang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk MengInput barang yang sudah dipilih untuk dipesan
View Pesanan(IDPesanan, IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melihat barang yang dipesan
Bayar Pesanan(IDPesanan, IDTransaksi)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan proses pembayaran
Cancel Pesanan(IDPesanan)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan cancel pesanan atau mengakhiri dari sebuah pesanan
Konfirmasi Pesanan(IDPesanan, IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan konfirmasi barang apabila barang tersebut telah tiba di tangan penitip
Message Traveller(IDTraveller, IDPesanan, IDbarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan kirim pesan terhadap traveller mengenai detail barang yang di pesan
Update Pesanan(IDPesanan, IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan update pesanan pada barang yang ingin dititip
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Email</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Nama</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>No.tlpn</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>ID_Penitip</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 33 Kelas Penitip

3.2.7 Kelas Pesanan

Nama Kelas : *Pesanan*

Daftar Detail Kelas Pesanan

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 38 dari 52
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Pesanan (IDPesanan,IDBarang,)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan <i>Pesanan</i> Barang
UpdateStatusPesanan (IDPesanan,IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan perubahan status apabila barang pesanan telah sampai di kota tujuan
InputPesanan(IDPesanan,IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk MengInput barang yang sudah dipilih untuk dipesan
ViewPesanan(IDPesanan)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melihat barang yang dipesan
KonfirmasiPesanan(IDPesanan,IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan konfirmasi barang apabila barang tersebut telah tiba di tangan penitip
CancelPesanan(IDPesanan,IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan cancel pesanan atau mengakhiri dari sebuah pesanan
UpdatePesanan(IDPesanan,IDBarang)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan update pesanan pada barang yang ingin dipesan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>ID_Pesanan</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Tgl_Pesanan</i>	<i>Private</i>	<i>Date</i>
<i>Total</i>	<i>Private</i>	<i>Double</i>

Tabel 34 Kelas Pesanan

3.2.8 Kelas Pembayaran

Nama Kelas : Pembayaran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Pembayaran(inputPesanan,MetodePembayaran,jumlahPembayaran)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk melakukan Pembayaran pesanan
Function VerifikasiPembayaran	<i>Public</i>	Berfungsi untuk menerima verifikasi pembayaran dengan cara memanggil query untuk verifikasi saat pembayaran
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>inputPesanan</i>	<i>Private</i>	<i>inputPesanan</i>
<i>MetodePembayaran</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>JumlahPembayaran</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 35 Kelas Pembayaran

3.2.9 Kelas Barang

Nama Kelas : Barang

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
---------------------	-------------------	-------------------

	<i>(private, public)</i>	
Barang(namaBarang, jumlah,negaraBarang ,Harga)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk memanggil kelas barang
Function SubmitBarang	<i>Public</i>	Menambahkan data barang ke dalam database Barang
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>namaBarang</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Jumlah</i>	<i>Private</i>	<i>Intger</i>
<i>negaraBarang</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Harga</i>	<i>Private</i>	<i>Float</i>

Tabel 36 Kelas Barang

3.2.10 Kelas Message

Nama Kelas : Message

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Message(pesan)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan antara user
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Pesan</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 37 Kelas Message

3.2.11 Kelas Negara

Nama Kelas : Negara

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Negara(id_negara,na ma_negara)	<i>Public</i>	Berfungsi untuk menentukan negara untuk <i>Traveller</i>
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Id_negara</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Nama_negara</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 38 Kelas Negara

3.2.12 Kelas Request Withdraw

Nama Kelas : Request Withdraw

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
RequestWithdraw(tra veller,jumlah,metode pembayaran)	<i>Public</i>	Melakukan request pencairan dana oleh <i>Traveller</i>
Function TambahReqWithdra w	<i>Public</i>	Menambahkan permintaan pencairan ke dalam database

Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Traveller</i>	<i>Private</i>	<i>Traveller</i>
<i>Jumlah</i>	<i>Private</i>	<i>Float</i>
<i>MetodePembayaran</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

Tabel 39 Kelas Withdraw

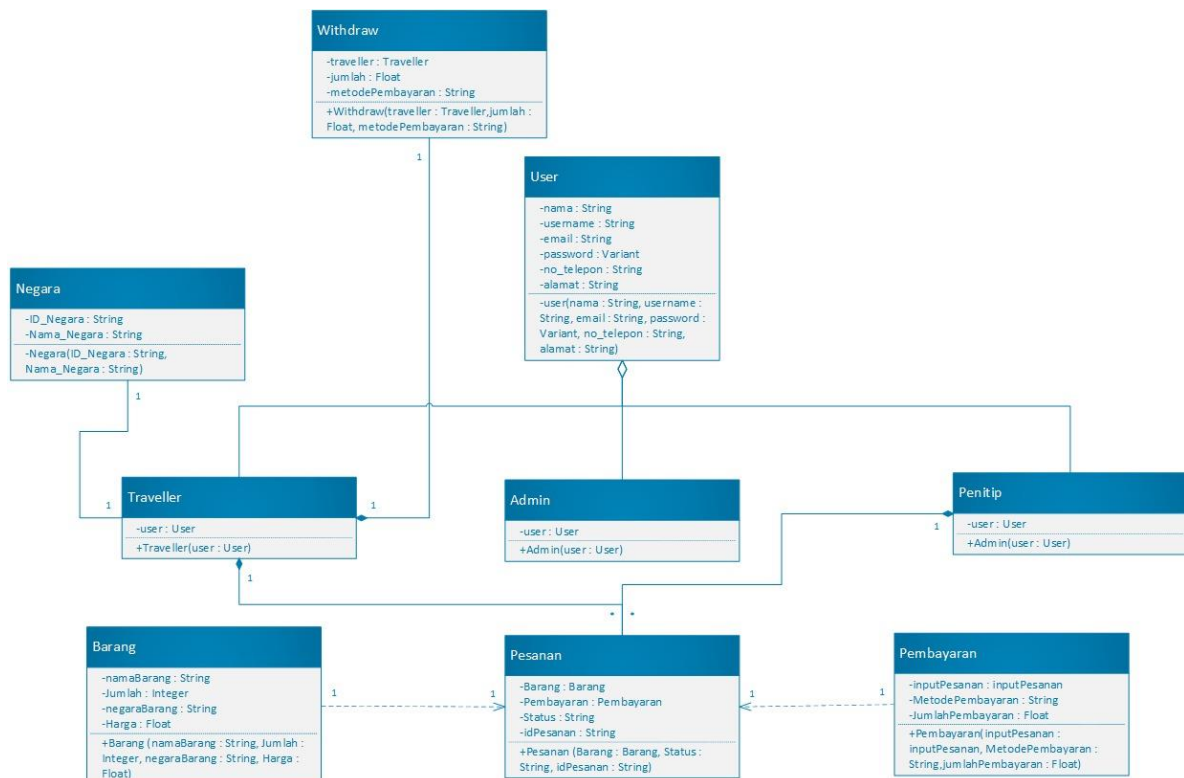
3.2.13 Kelas Database

Nama Kelas : Database

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Function Database	<i>Public</i>	Sebagai Database
Database User	<i>Public</i>	Database untuk user
Database pesanan	<i>Public</i>	Database untuk pesanan
Database barang	<i>Public</i>	Database untuk barang
Database Withdraw	<i>Public</i>	Database untuk Withdraw
Database Tracking	<i>Public</i>	Database untuk Tracking
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Database</i>	<i>Public</i>	<i>Database</i>

Tabel 40 Kelas Database

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



Gambar 27 Kelas Diagram 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.

No Query	Query	Keterangan
Q-001	<i>SELECT * FROM database WHERE email=Email AND password=Password;</i>	Mencari Email dan Password yang sesuai dengan inputan USER.
Q-002	<i>INSERT INTO user (nama,email,username,password,no_telepon)</i>	Query untuk registrasi dari user.
Q-003	<i>UPDATE user SET password = 'passwordbaru' WHERE username='username';</i>	Melakukan update password pada akun pengguna
Q-004	<i>UPDATE user SET alamat = 'alamat' WHERE username='username'; UPDATE user SET no_hp = 'no_hp' WHERE username='username'; UPDATE user SET alamat = 'alamat' WHERE username='username';</i>	Melakukan update profile pada akun pengguna
Q-005	<i>INSERT INTO pesanan (namaBarang,Jumlah,negaraBarang,Harga,status);</i>	Input pesanan
Q-006	<i>UPDATE pesanan SET status = 'cancel' WHERE idPesanan='idPesanan';</i>	Melakukan cancel pesanan
Q-007	<i>SELECT * FROM pesanan WHERE username = 'username';</i>	Menampilkan pesanan dari user tersebut
Q-008	<i>UPDATE barang SET jumlah = 'jumlah' WHERE idPesanan = 'idPesanan';</i>	Update pesanan pada penitip
Q-009	<i>UPDATE pesanan SET status = 'konfirmasi'</i>	Konfirmasi pesanan dari penitip

	<i>WHERE idPesanan='idPesanan';</i>	
<i>Q-010</i>	<i>INSERT INTO tracking (tracking);</i>	<i>Input Pengiriman Barang (Tracking)</i>
<i>Q-011</i>	<i>UPDATE user SET negara = 'negara' WHERE kondisi</i>	<i>Melakukan update negara pada kondisi tertentu</i>
<i>Q-012</i>	<i>UPDATE pesanan set Status = 'Status' WHERE idPesanan = 'idPesanan';</i>	<i>Melakukan update status pesanan dari traveller.</i>
<i>Q-013</i>	<i>INSERT INTO withdraw (jumlah,metodePembayaran);</i>	<i>Menambahkan permintaan pencairan dana ke database.</i>

Tabel 41 Algoritma/Query

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:

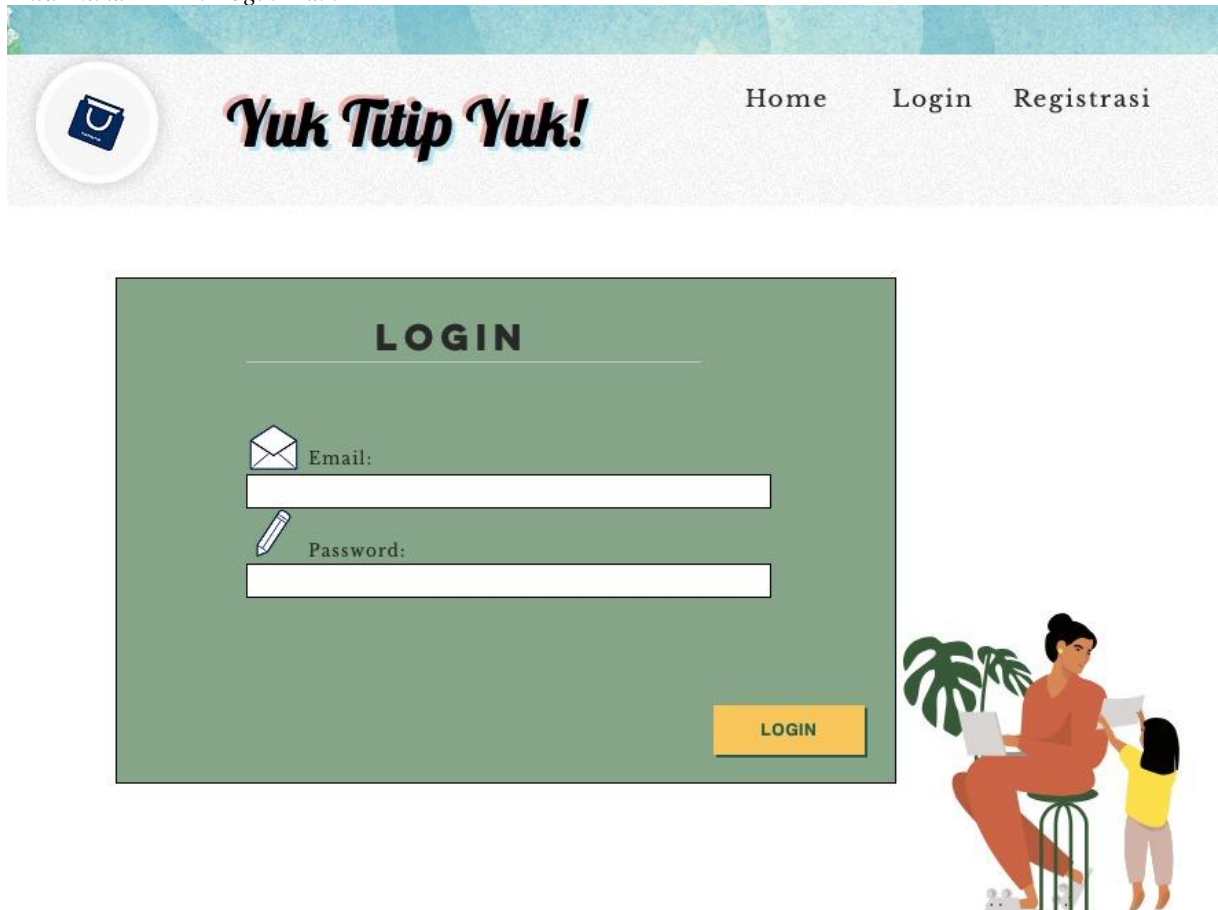
Antarmuka : Registrasi

Gambar 28 Tampilan Antarmuka Registrasi

Tabel 42 Spesifikasi Detil Antarmuka Registrasi Akun

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>TXT1</i>	<i>Textbox</i>	<i>First Name</i>	Mengisi kotak teks dengan FirstName
<i>TXT2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Last Name</i>	Mengisi kotak teks dengan LastName
<i>TXT 3</i>	<i>Textbox</i>	<i>Date Of Birth</i>	Mengisi kotak teks dengan Tanggal Lahir
<i>TXT 4</i>	<i>Textbox</i>	<i>Gender</i>	Mengisi kotak teks dengan Jenis Kelamin
<i>TXT 5</i>	<i>Textbox</i>	<i>Email</i>	Mengisi kotak teks dengan Email
<i>TXT 6</i>	<i>Textbox</i>	<i>Phone Number</i>	Mengisi kotak teks dengan No Telepon
<i>TXT 7</i>	<i>Textbox</i>	<i>Password</i>	Mengisi kotak teks dengan Kata Sandi
<i>TXT 8</i>	<i>Textbox</i>	<i>Confirm Password</i>	Mengisi kotak teks dengan Konfirmasi kata sandi
<i>OB 1</i>	<i>Option Button</i>	Refistration as:	Memilih registrasi sebagai , tergantung actor masing”
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	Create Account	Jika di klik akan terdaftar kedalam system Yuk Titip Yuk

Antarmuka : Login Akun



Gambar 29 Tampilan Antarmuka Login

Tabel 43 Spesifikasi Detil Antarmuka Login Akun

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>TX1</i>	<i>Textbox</i>	<i>Email</i>	Mengisi kotak teks dengan Email
<i>TX2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Password</i>	Mengisi kotak teks dengan password
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	Jika di klik akan melanjutkan ke halaman sesuai dengan user yang login

LK1	Link	Daftar	Jika di klik akan mengalihkan ke halaman Registrasi Akun
-----	------	--------	--

Antarmuka : Update Profile

The screenshot shows the 'Update Profile' form on the 'Yuk Titip Yuk!' website. The form is centered on a light green background. It includes the following fields and elements:

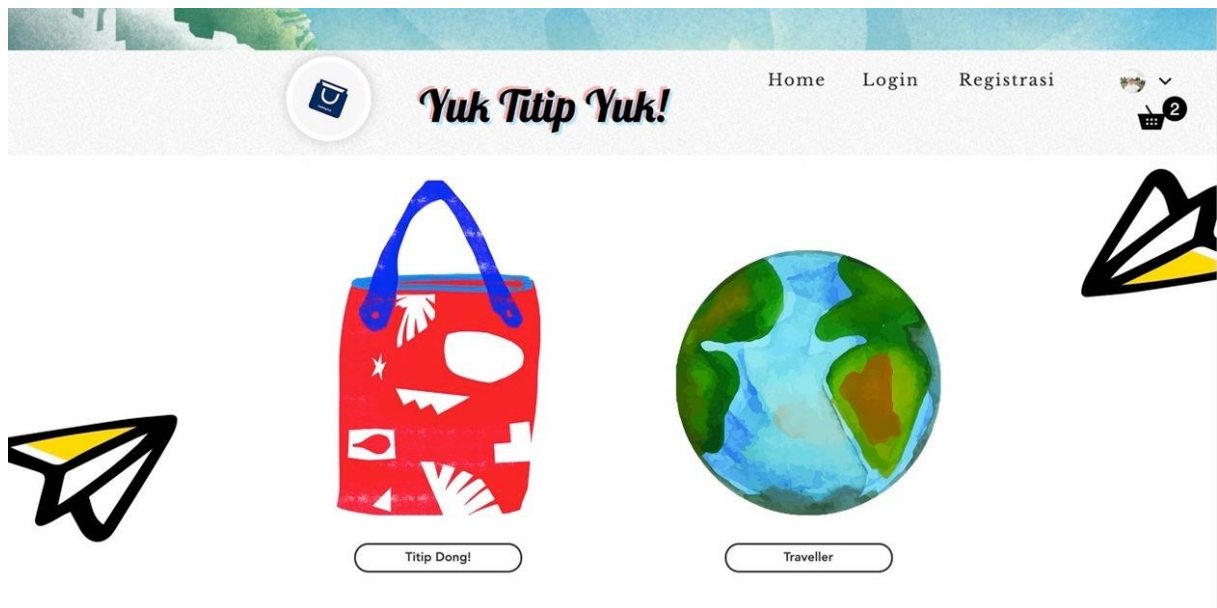
- First Name:** Text field containing 'ANISA'.
- Last Name:** Text field containing 'AINI'.
- Contact Email:** Text field containing 'anisa.nuraini.2010.ana@gmail.com'. Below the field, it says 'This is the email we'll use to contact you.'
- Phone:** Text field containing '000000000000'.
- Address:** A section with four sub-fields: 'Street', 'City', 'Country' (a dropdown menu), and 'Zip'.
- Buttons:** A yellow 'Update Info' button and a 'Cancel' link.

Gambar 30 Tampilan Antarmuka Update Profile

Tabel 44 Spesifikasi Detil Antarmuka Update Profile

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
MBTN1	Menu Button	Profile Capture	Untuk Melakukan Update Profile
TXF1	TextField	First Name	Sudah Berisikan dengan FirstName
TXF2	TextField	Last Name	Sudah Berisikan dengan LastName
TXF 3	TextField	Email	Sudah Berisikan dengan Email
TXF 4	TextField	Phone Number	Sudah Berisikan dengan No Telepon
TXT 1	Textbox	Alamat	Mengisi kotak teks dengan Nama Jalan
TXT 2	Textbox	City	Mengisi kotak teks dengan Kota Pengguna
TXT 3	Textbox	Country	Mengisi kotak teks dengan Negara
TXT 4	Textbox	Zip	Mengisi kotak teks dengan Kode Pose
BTN1	Button	Update Info	Jika di klik akan Terupdate Profile Pengguna

Antarmuka : Home Page

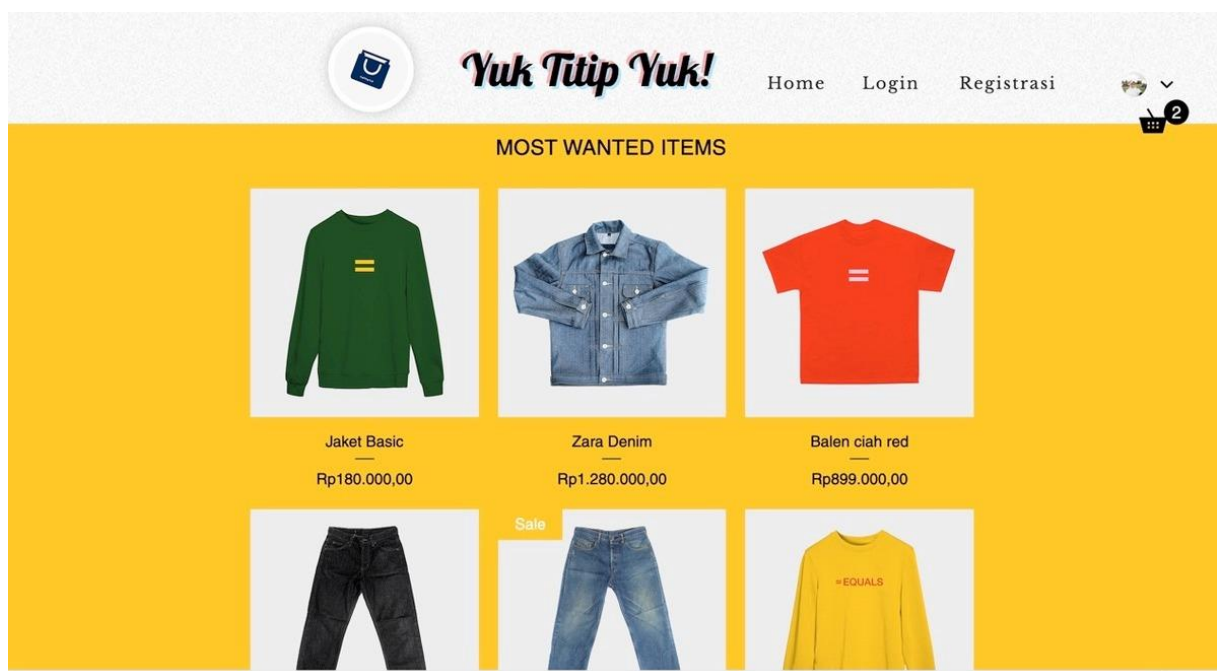


Gambar 31 Tampilan Antarmuka Home Page

Tabel 45 Spesifikasi Detil Antarmuka HomePage

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
BTN1	Button	Titip Dong	Jika di klik akan muncul seperti Menu katalog pesanan Untuk memilih pesanan yang ingin di pesanan
BTN2	Butoon	Traveller	Jika diklik akan muncul Proses yang di lakukan seperti form traveller menerima penitipan.

Antarmuka : Katalog Barang

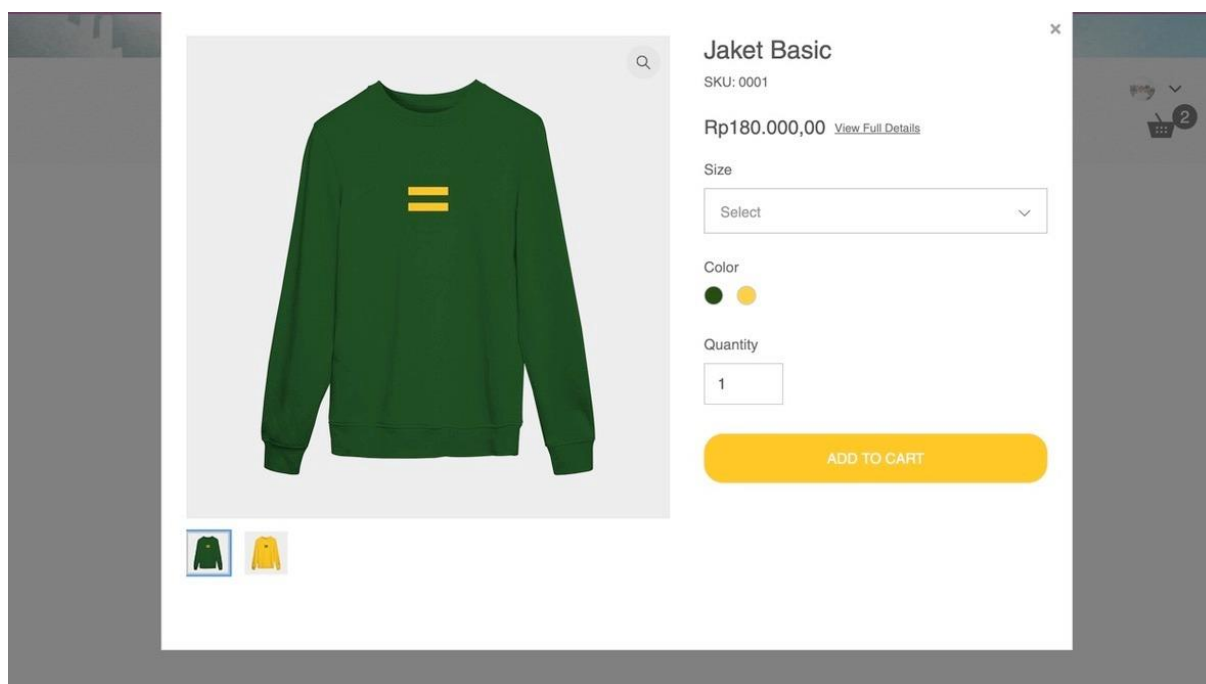


Gambar 32 Tampilan Antarmuka Katalog Barang

Tabel 46 Spesifikasi Detil Antarmuka KatalogBarang

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>MBTN1</i>	<i>Menu Button</i>	<i>Yuk Titip yuk</i>	Jika di klik akan muncul pada menu utama pemesanan dan mengarah kepada halaman pada katalog barang

Antarmuka : Detail Barang



Gambar 33 Tampilan Antarmuka Detail Barang

Tabel 47 Spesifikasi Detil Antarmuka DetailBarang

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>BTN View</i>	<i>Button View Barang</i>	<i>DetailBarang</i>	Jika di klik akan muncul seperti Pada detail barang sebagai spesifikasi barang yang akan di pesan
<i>OB1</i>	<i>Option Box</i>	<i>Size</i>	Jika di klik akan muncul pilihan size sesuai yang diinginkan
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Choose Color</i>	Jika diklik akan memilih warna yang tersedia
<i>TXT1</i>	<i>Textbox</i>	<i>Quantity</i>	Untuk menentukan banyak nya barang yang dipesan
<i>BTN 2</i>	<i>Button</i>	<i>ADD to Cart</i>	Jika diklik akan memilih barang yang di titip untuk dipesan

Antarmuka : Input Pesanan

Yuk Titip Yuk! Home Login Registrasi

Item	Price	Quantity	Total Price
casing kece pink Rp999.000,00 Phone: iPhoneX Color: Pink	Rp999.000,00	1	Rp999.000,00
dress Rp599.900,00 Rp299.950,00 Size: XL Color: Blue Denim	Rp299.950,00	1	Rp299.950,00
Jaket Basic Rp180.000,00 Size: L Color: Green	Rp180.000,00	1	Rp180.000,00

Subtotal: Rp1.478.950,00
Shipping: FREE
Total: Rp1.478.950

[Checkout](#)

Gambar 34 Tampilan Antarmuka Input Pesanan

Tabel 48 Spesifikasi Detil Antarmuka InputPesanan

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
MBTN1	Menu Button	Shopping Cart	Jika di klik akan muncul seperti list list barang yang akan diproses untuk checkout
BTN 1	Button	Checkout	Jika diklik barang diinput untuk proses checkout

Antarmuka : UpdateNegara

Yuk Titip Yuk! Home Login Registrasi

NEGARA

ID Traveller :

Nama Traveller :

Negara ▼

[SUBMIT](#)

Gambar 35 Tampilan Antarmuka Update Negara

Tabel 49 Spesifikasi Detil Antarmuka UpdateNegara (Traveller)

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>MBTN</i>	<i>Menu Button</i>	<i>Home</i>	Jika di klik akan muncul pilihan menu dan ada tampilan traveller , dan titip yuk
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Traveller</i>	Jika di klik akan muncul dengan pilihan menu traveller lalu traveller dapat mengupdate negara yang akan dituju
<i>TXT1</i>	<i>Textbox</i>	<i>ID_Traveller</i>	Mengisi kotak dengan id traveller
<i>TXT2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama_Traveller</i>	Mengisi kotak dengan nama traveller
<i>OB1</i>	<i>Option Box</i>	<i>Negara</i>	Memilih pilihan negara yang akan dituju
<i>BTN 2</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	Jika di klik Pilihan negara terupdate

Antarmuka : UpdateStatusPesanan

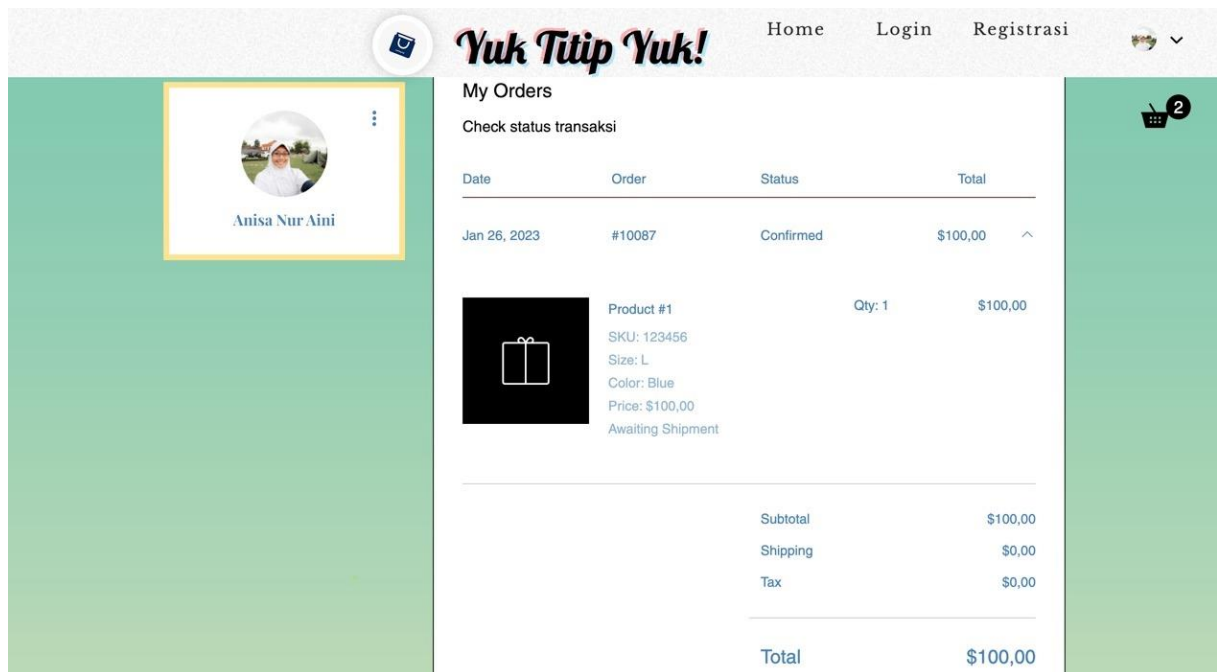


Gambar 36 Tampilan Antarmuka Update Status Pesanan

Tabel 50 Spesifikasi Detil Antarmuka UpdateStatusPesanan

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>MBTN</i>	<i>Menu Button</i>	<i>Home</i>	Jika di klik akan muncul pilihan menu dan ada tampilan traveller , dan titip yuk
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Traveller</i>	Jika di klik akan muncul dengan pilihan menu traveller
<i>BTN2</i>	<i>Button</i>	<i>Pengiriman</i>	Jika diklik proses pengiriman dalam tahap tahap selanjut nya , lalu update status barang penitip
<i>TXT2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama barang/IdBarang</i>	Melacak status barang yang pesana
<i>BTN 3</i>	<i>Button</i>	<i>Lacak</i>	Jika di klik Maka pencarian keberadaan barang akan ditemukan

Antarmuka : My Order

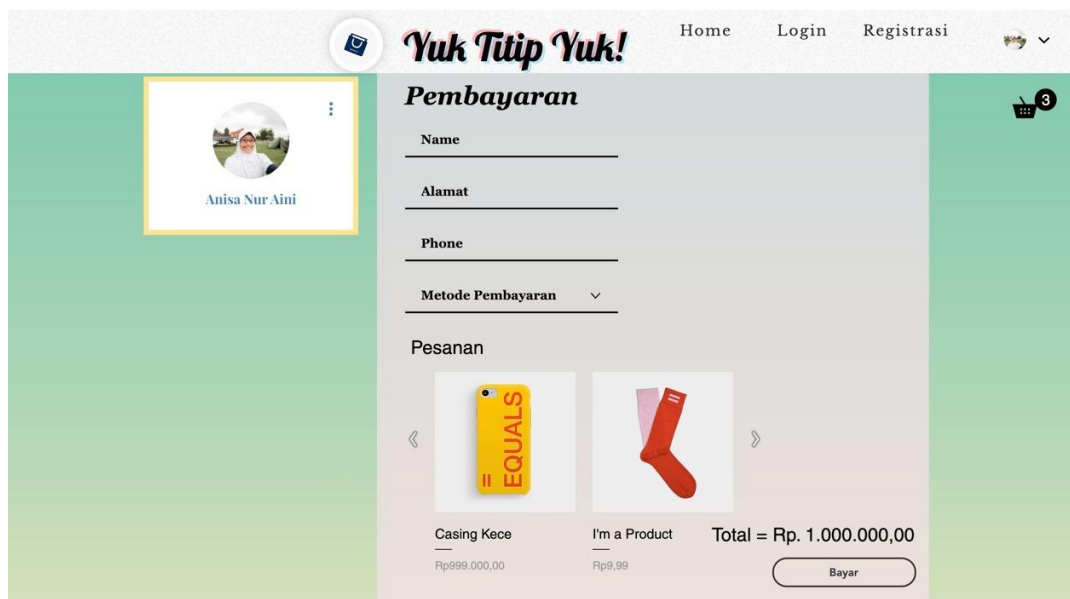


Gambar 37 Tampilan Antarmuka My Order

Tabel 51 Spesifikasi Detil Antarmuka My Order

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
MBTN	Menu Button	Shopping cart	Jika di klik akan muncul pembelian yang sudah di add dan melakukan transaksi
BTN	Button	My Order	Pilihan Pada Orderan yang dititip oleh penitip

Antarmuka : Metode pembayaran

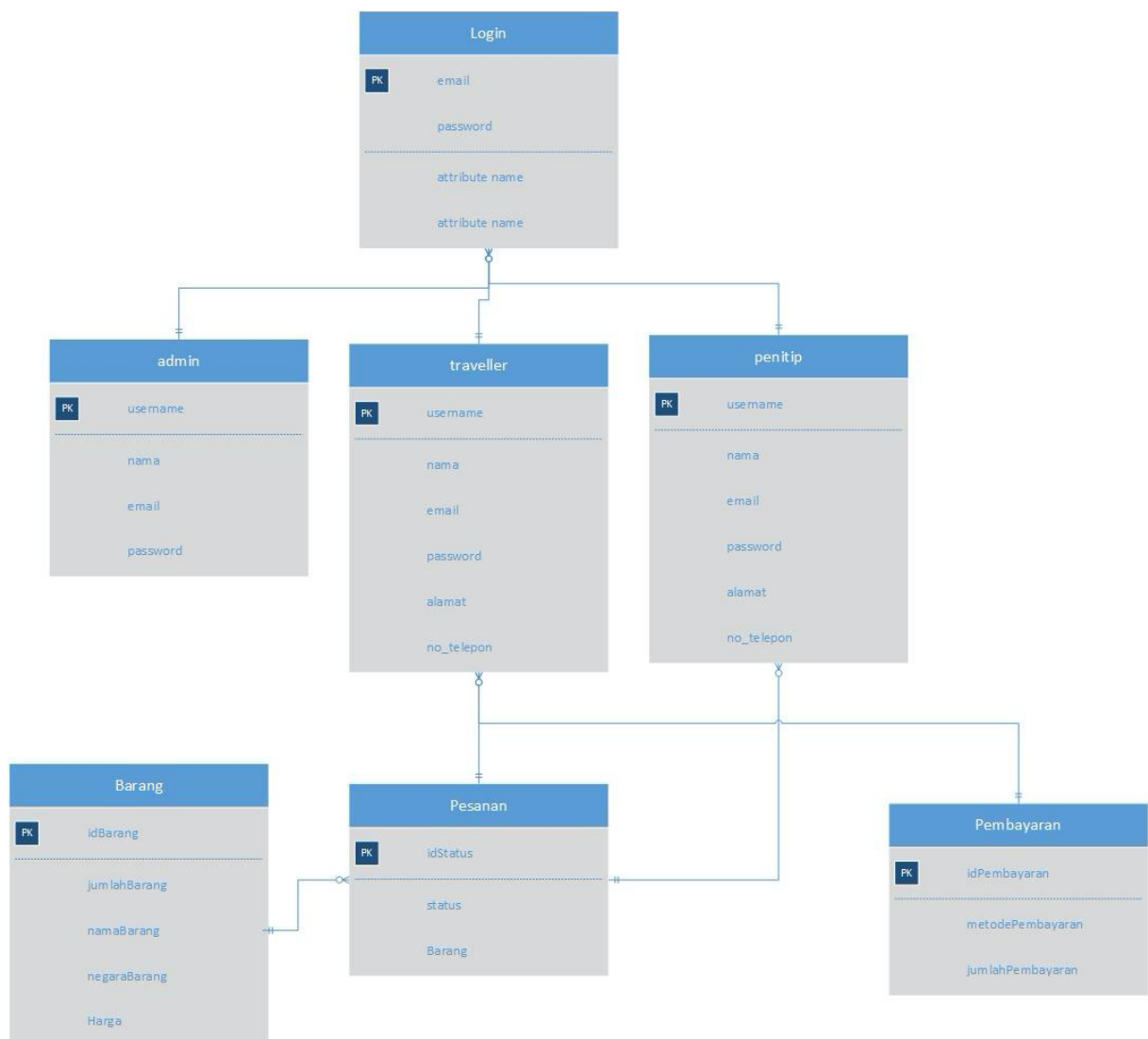


Gambar 38 Tampilan Antarmuka Metode Pembayaranx

Tabel 52 Spesifikasi Detil Antarmuka Metode Pembayaran

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>MBTN</i>	<i>Menu Button</i>	<i>Shopping cart</i>	Jika di klik akan muncul pembelian yang sudah di add lalu melakukan metode pembayaran
<i>BTN</i>	<i>Button</i>	<i>My Order/ checkout</i>	Barang yang di pilih lalu di bayar
<i>TXF1</i>	<i>TextField</i>	<i>Nama</i>	Nama yang sedang memesan
<i>TXF2</i>	<i>TextField</i>	<i>Alamat</i>	Alamat penitip yang memesan
<i>TXF3</i>	<i>TextField</i>	<i>Phone</i>	No telepon penitip yang memesan
<i>OB1</i>	<i>OptionBox</i>	<i>Metode pembayaran</i>	Melakukan metode pembayaran yang ada
<i>BTN</i>	<i>Button</i>	<i>Bayar</i>	Jika diklik melakukan transaksi telah di laksanakan.terimakasih telah memesan .

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



Gambar 39 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01	Login	Admin, Traveller, Penitip
FR-02	Registrasi akun	Traveller, Penitip
FR-03	Change Password	Traveller, Penitip
FR-04	Change Profile	Traveller, Penitip
FR-05	View Pesanan	Admin
FR-06	View Transaksi	Admin
FR-07	Backup Database	Admin
FR-08	Withdraw Balance	Admin
FR-09	Input Pengiriman	Traveller
FR-10	Request Withdraw	Traveller
FR-11	Update Negara	Traveller
FR-12	Update Status Pesanan	Traveller
FR-13	Kelola Pesanan	Penitip
FR-14	Message Traveller	Penitip
FR-15	Pembayaran Pesanan	Penitip

Tabel 53 Matriks Kerunutan