

DPPL-001

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bang Kuku

untuk:

Restaurant di Bandung


Dipersiapkan oleh:

1. Rafanzhani Elfarizy (130160792)
2. Haddad Alwi Yafie (1301162756)
3. Annisa Dwi Andiani (1301164658)
4. Nurul Eka Lestari (1301164671)
5. Amelia Martha (1301164715)

Program Studi Teknik Informatika

FIF – Telkom University

Jl. Telekomunikasi, Bandung 40257

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-001</i> <01:04>		41
		Revisi	0	Tgl: 26 Nov 2018

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	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi dan Istilah	6
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran.....	7
1.5 Referensi.....	7
1.6 Ikhtisar Dokumen	7
2. Deskripsi Perancangan Global.....	8
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	8
2.1 Deskripsi Arsitektural.....	8
2.2 Deskripsi Komponen	8
3. Perancangan Rinci.....	9
3.1 Realisasi Use Case.....	9
3.1.1 Login	9
3.1.1.1 Identifikasi Kelas	9
3.1.1.2 Sequence Diagram	9
3.1.1.3 Diagram Kelas	10
3.1.2 Pendaftaran	10
3.1.2.1 Identifikasi Kelas	10
3.1.2.2 Sequence Diagram	11
3.1.2.3 Diagram Kelas	12
3.1.3 Update Informasi Customer.....	12
3.1.3.1 Identifikasi Kelas	12
3.1.3.2 Sequence Diagram	13
3.1.3.3 Diagram Kelas	13
3.1.4 View Informasi Restaurant.....	13
3.1.4.1 Identifikasi Kelas	13
3.1.4.2 Sequence Diagram	14
3.1.4.3 Diagram Kelas	14
3.1.5 Searching tempat duduk	14
3.1.5.1 Identifikasi Kelas	14
3.1.5.2 Sequence Diagram	15
3.1.5.3 Diagram Kelas	15
3.1.6 Melakukan Booking	15
3.1.6.1 Identifikasi Kelas	15
3.1.6.2 Sequence Diagram	16
3.1.6.3 Diagram Kelas	16
3.1.7 Update Status Bangku	16
3.1.7.1 Identifikasi Kelas	16
3.1.7.2 Sequence Diagram	17
3.1.7.3 Diagram Kelas	17
3.1.8 Update Informasi Restaurant	17
3.1.8.1 Identifikasi Kelas	17
3.1.8.2 Sequence Diagram	18
3.1.8.3 Diagram Kelas	18
3.2 Perancangan Detil Kelas.....	18
3.2.1 Kelas customer	19
3.1.2 Kelas booking.....	20
3.1.3 Kelas customerController	20
3.1.4 Kelas loginView	20
3.1.5 Kelas signUpView	21
3.1.6 Kelas restaurantController	21
3.1.7 Kelas searchBangkuView	22
3.1.8 Kelas searchBangkuController	22
3.1.9 Kelas restaurant	22
3.1.10 Kelas infoResView	23
3.1.11 Kelas infoResController	23
3.1.12 Kelas bangku	23

3.1.13	Kelas menu	23
3.2	Diagram Kelas Keseluruhan	24
3.3	Algoritma/Query.....	25
3.4	Diagram Statechart	26
3.5	Deployment Diagram.....	26
3.6	Perancangan Antarmuka.....	27
4.	Matriks Keruntutan.....	42

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk system aplikasi Bang Kuku. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai aplikasi Bang Kuku yang akan dibangun, baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Dengan adanya dokumen DPPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem Bang Kuku.

1.2 Lingkup Masalah

Bang Kuku adalah perangkat lunak untuk menampilkan berbagai restoran, melihat bangku yang tersedia di setiap restoran, dan bisa membooking bangku yang masih tersedia di suatu restaurant yang akan dikunjungi sehingga memudahkan pengunjung yang ingin menikmati makanan di tempat dan tidak perlu mengantri menunggu giliran duduk. Program Bang Kuku dirancang dengan menggunakan Bahasa JAVA. Produk yang dirancang berupa aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan oleh masyarakat. Aplikasi ini ditujukan secara umum untuk memudahkan masyarakat dalam pengecekan jumlah tempat duduk yang masih tersedia di suatu restoran.

1.3 Definisi dan Istilah

No.	Istilah	Deskripsi
1	<i>Status</i>	Keadaan atau kedudukan (orang, badan, dan sebagainya) dalam dppl ini kondisi tersedia atau tidak tempat duduknya
2	<i>Booking</i>	Pemesanan, tempat duduk yang telah dipilih customer akan diamankan oleh system sampai melakukan pemesanan. Tapi ada waktunya, misalnya 60 menit atau satu hari. Setelah waktu itu, tempat duduk dapat dipilih oleh orang lain
3	<i>Customer</i>	Customer atau seorang pelanggan (juga dikenal sebagai klien, atau pembeli) adalah penerima layanan aplikasi bang kuku.
4	Bangku	Papan dan sebagainya (biasanya panjang) berkaki untuk tempat duduk.
5	<i>Restaurant</i>	Tempat yang menjual makanan dan minuman lengkap dengan cara penyajian dan pelayanan dalam menyajikan kepada pelanggan.
6	<i>Update</i>	Perintah yang digunakan untuk memperbarui program
7	<i>Insert</i>	Opsi untuk memasukkan object (gambar, shapes, dll) atau Menyisipkan suatu obyek
8	<i>Searching</i>	Pencarian juga bisa diartikan adalah proses mencari data dari sekumpulan data yang sudah ada

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Kelas	Use Case Terkait
customer	CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0003
restaurant	CL-D-0004 CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0008
booking	CL-D-0006
bangku	CL-D-0007
menu	
customerController	CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0003
signUpView	CL-D-0004 CL-D-0002 CL-D-0003
loginView	CL-D-0001
restaurantController	CL-D-0004 CL-D-0001 CL-D-0005 CL-D-0002
searchBangkuView	CL-D-0005
searchBangkuController	CL-D-0005
infoResView	CL-D-0006 CL-D-0008 CL-D-0007
infoResController	CL-D-0006 CL-D-0008 CL-D-0007

1.5 Referensi

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut:

1. Modul Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak
2. Dokumen SKPL Bang Kuku
3. <https://www.scribd.com/document/93322832/Tubes-Deskripsi-Perancangan-Perangkat-Lunak-Ddpl> (diakses pada 25 November 2018 Pukul 15.41 WIB)

1.6 Ikhtisar Dokumen

DPPL ini berisi penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, agar pada tahapan pengimplementasian nanti, perangkat lunak tersebut dapat diimplementasikan dengan spesifikasi yang jelas dengan tetap mengacu juga pada dokumen SKPL.

Bab 2	Berisi overview perangkat lunak yang merupakan ringkasan deskripsi secara umum dari dokumen DPPL
Bab 3	Deskripsi secara rinci dari perancangan.

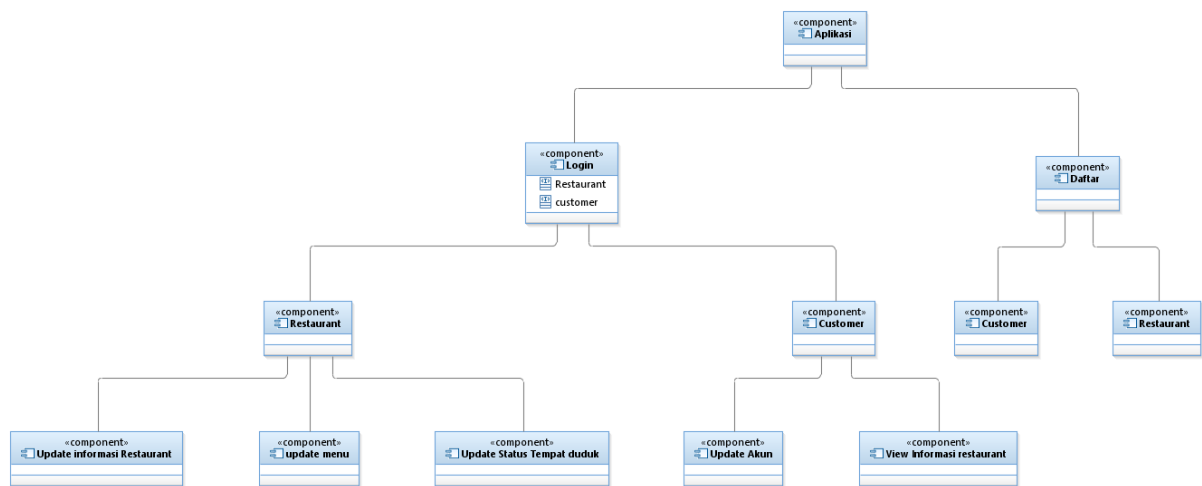
2. Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Lingkungan aplikasi yang akan digunakan untuk sistem “Bang Kuku” ini adalah sebagai berikut:

1. System Operasi : Android Kitkat
2. DBMS : Oracle Database 18c
3. Bahasa Pemrograman ; Javascript

3.1 Deskripsi Arsitektural



3.2 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Update Informasi Restau- rant	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh restaurant ketika ingin melakukan update informasi restaurantny
2	Update Menu	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh restaurant ketika ingin melakukan update menu
3	Update Status Tempat Duduk	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh restaurant ketika ingin melakukan update status tempat duduknya
4	Update akun	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer ketika ingin melakukan update akunnya
5	View Informasi Resta rant	Modul ini hanya bisa dilakukan oleh customer ketika ingin melihat informasi restaurant
6	Daftar	Modul ini bisa dilakukan oleh customer dan restaurant ketika akan menggunakan aplikasi

4. Perancangan Rinci

4.1 Realisasi Use Case

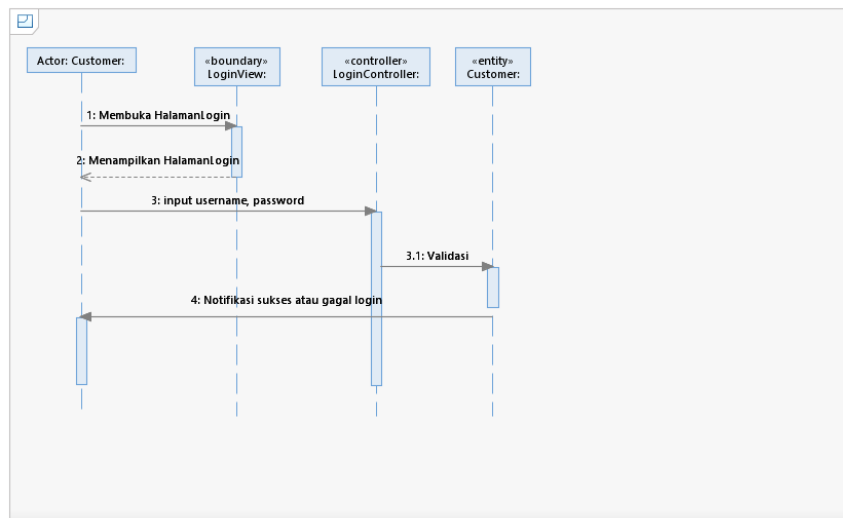
3.1.1 Login

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	loginView	loginView
2	customerController	customerController
3	customer	customer
4	restaurantController	restaurantController
5	Restaurant	Restaurant

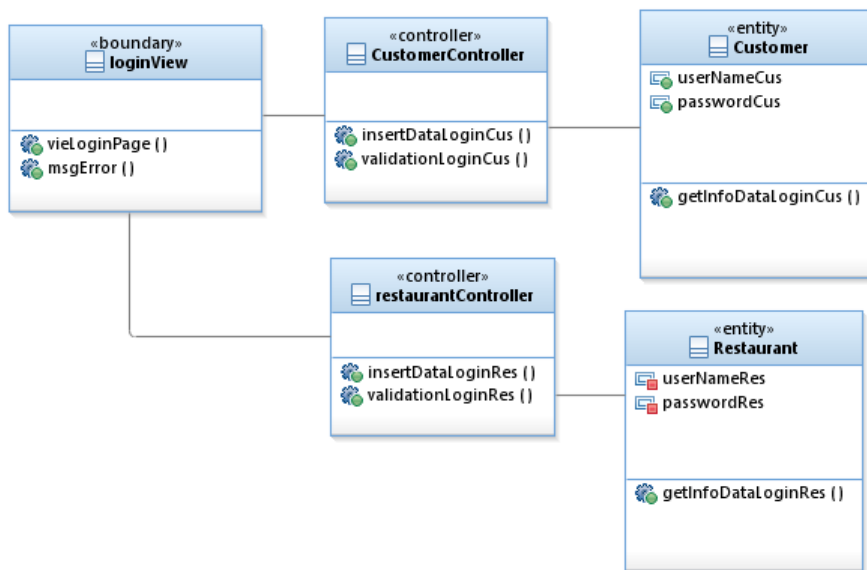
3.1.1.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0101



3.1.1.3 Diagram Kelas

CL-D-0001



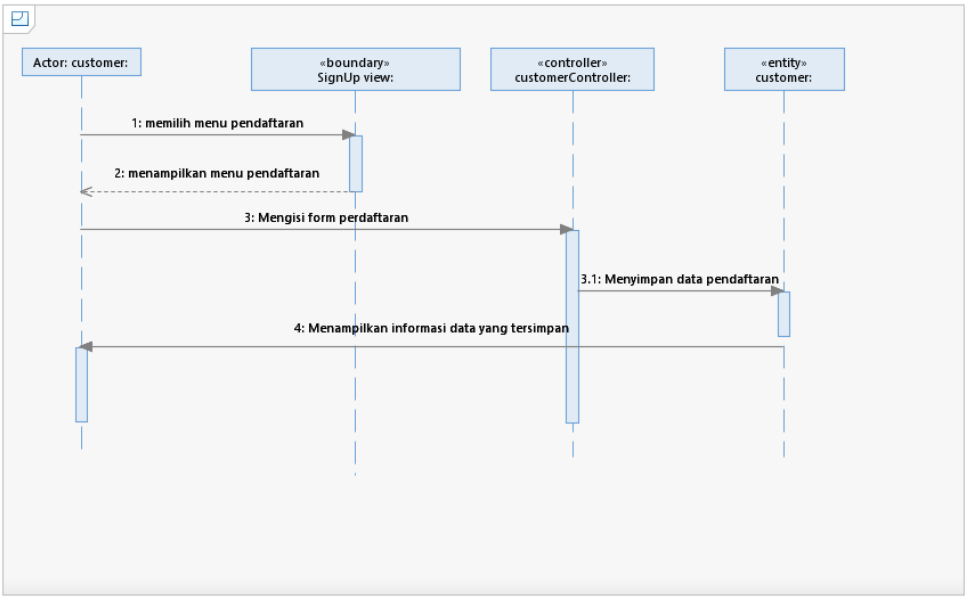
3.1.2 Pendaftaran

3.1.2.1 Identifikasi Kelas

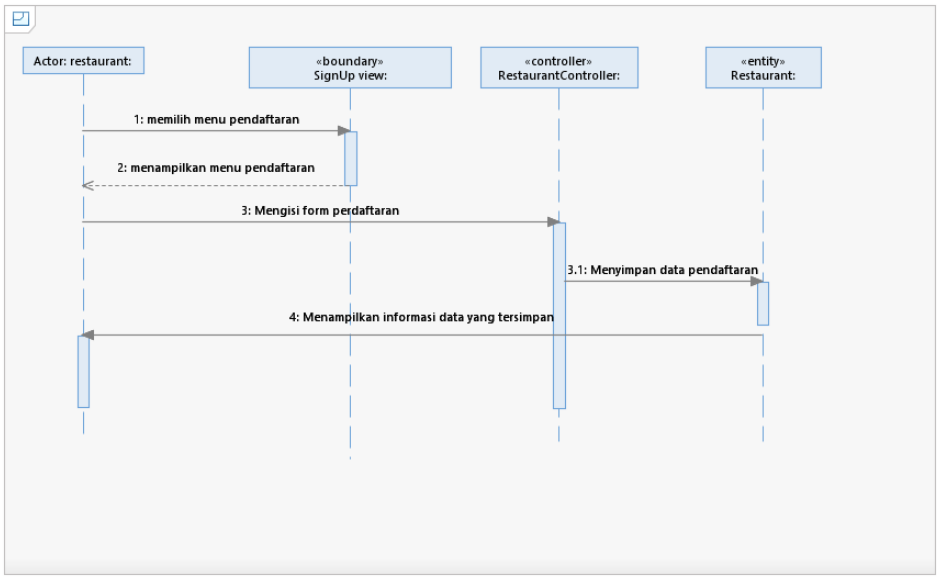
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	signUpView	signUpView
2	customerController	customerController
3	customer	customer
4	restaurantController	restaurantController
5	Restaurant	Restaurant

3.1.2.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0201

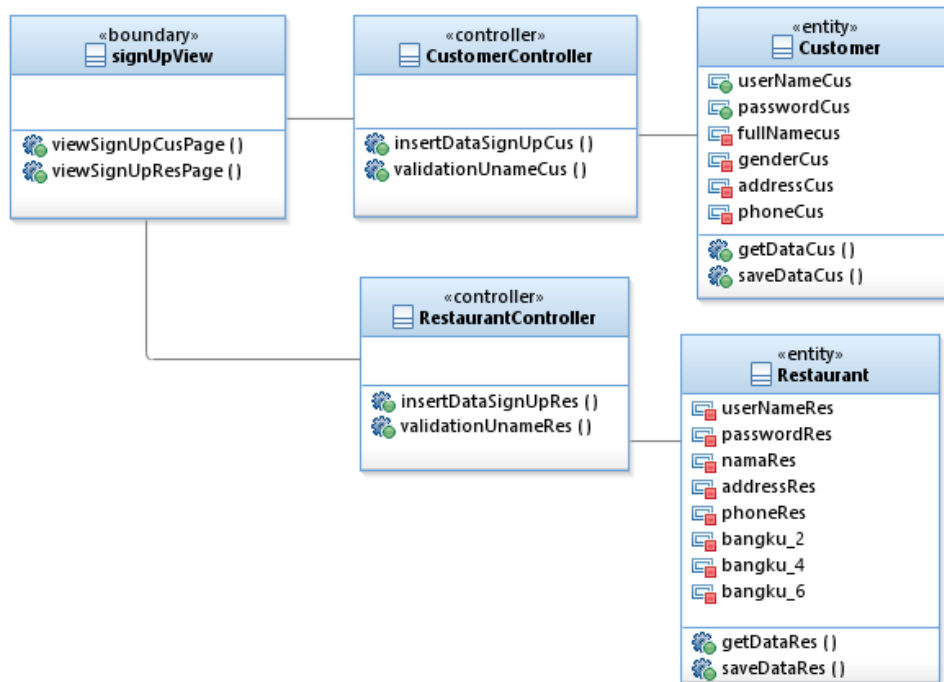


SQ-D-01-0202



3.1.2.3 Diagram Kelas

CL-D-0002



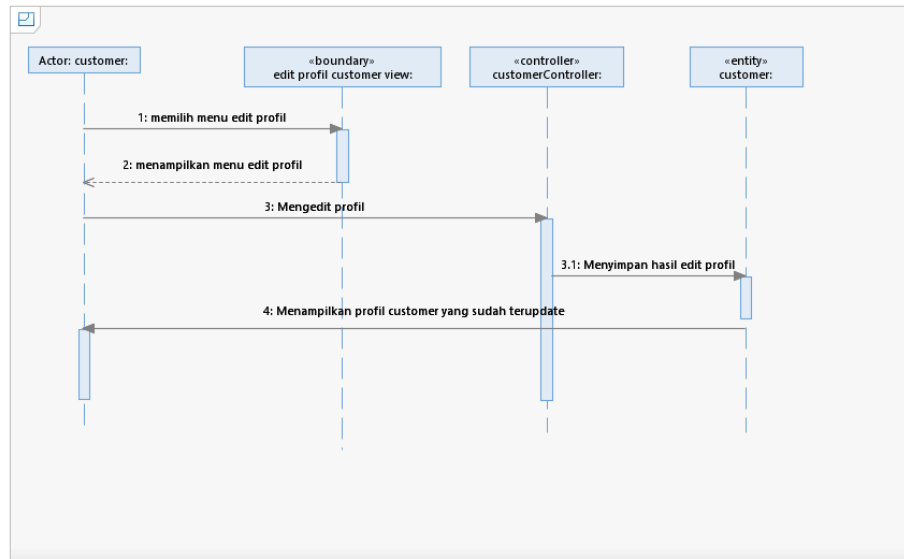
3.1.3 Update Informasi Customer

3.1.3.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	signUpCus	signUpCus
2	customerController	customerController
3	Customer	Customer

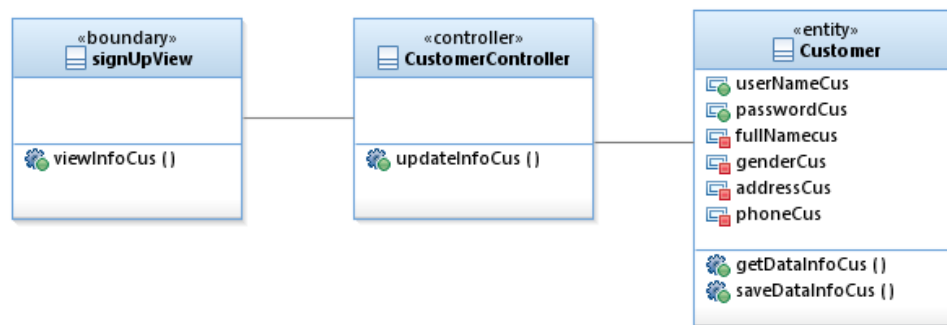
3.1.3.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0301



3.1.3.3 Diagram Kelas

CL-D-0003



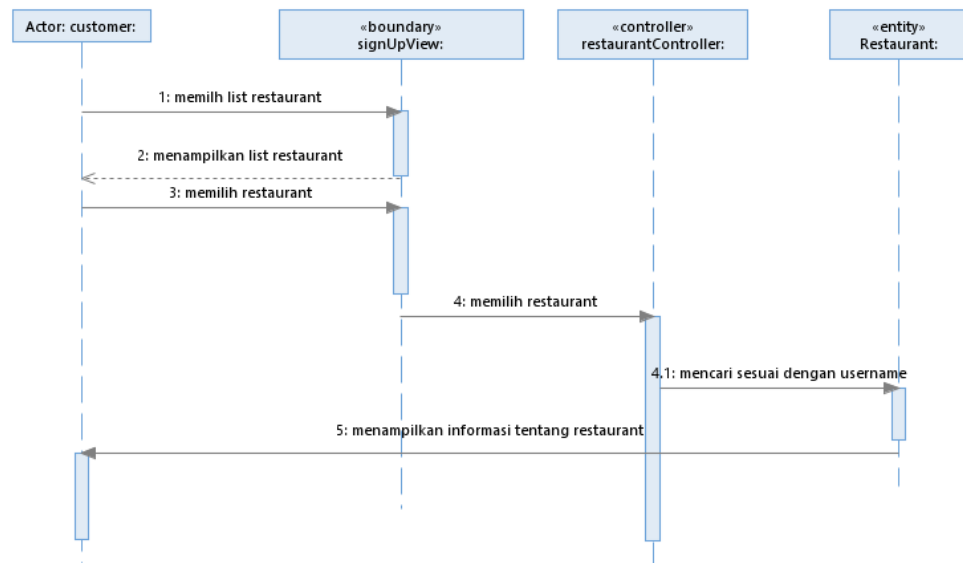
3.1.4 View Informasi Restaurant

3.1.4.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	signUpRes	signUpRes
2	restaurantController	restaurantController
3	Restaurant	Restaurant

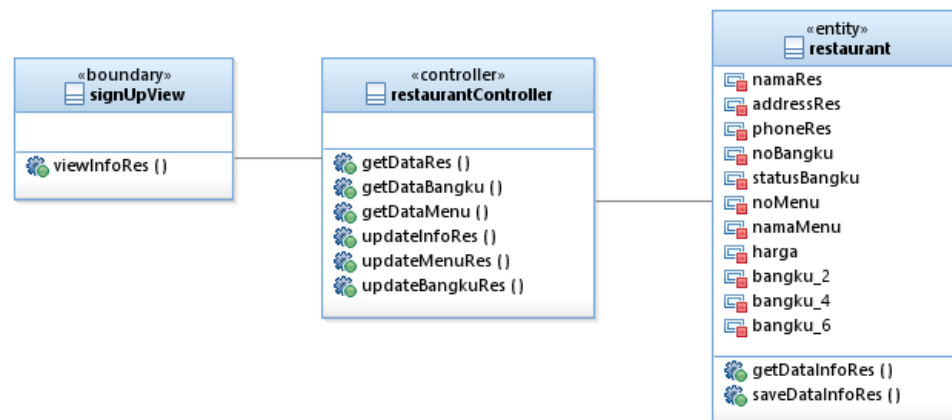
3.1.4.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0401



3.1.4.3 Diagram Kelas

CL-D-0004



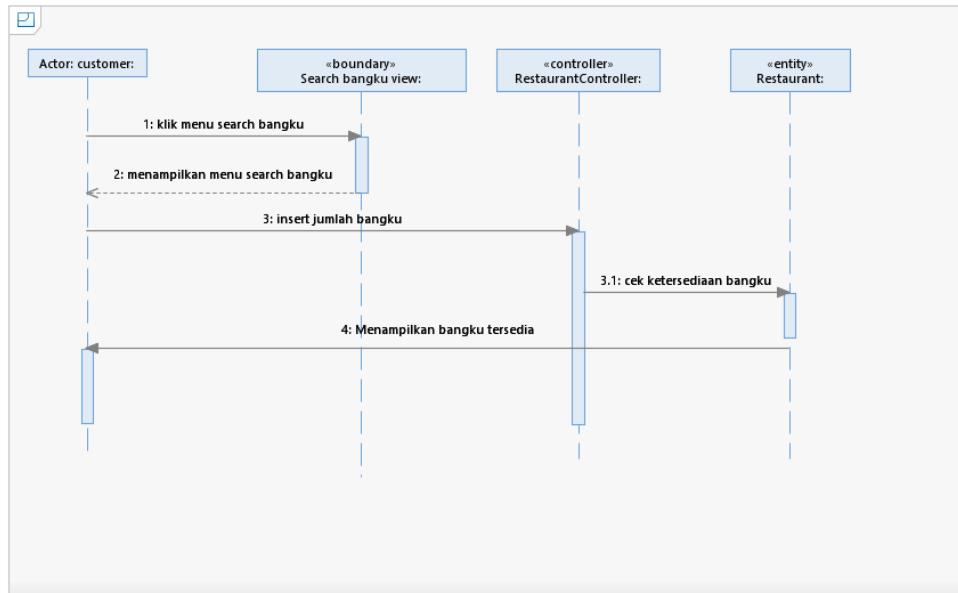
3.1.5 Searching tempat duduk

3.1.5.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	searchBangkuView	searchBangkuView
2	searchBangkuController	searchBangkuController
3	Restaurant	Restaurant

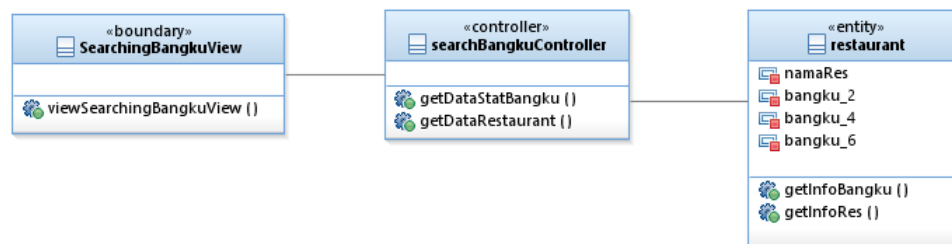
3.1.5.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0501



3.1.5.3 Diagram Kelas

CL-D-0005



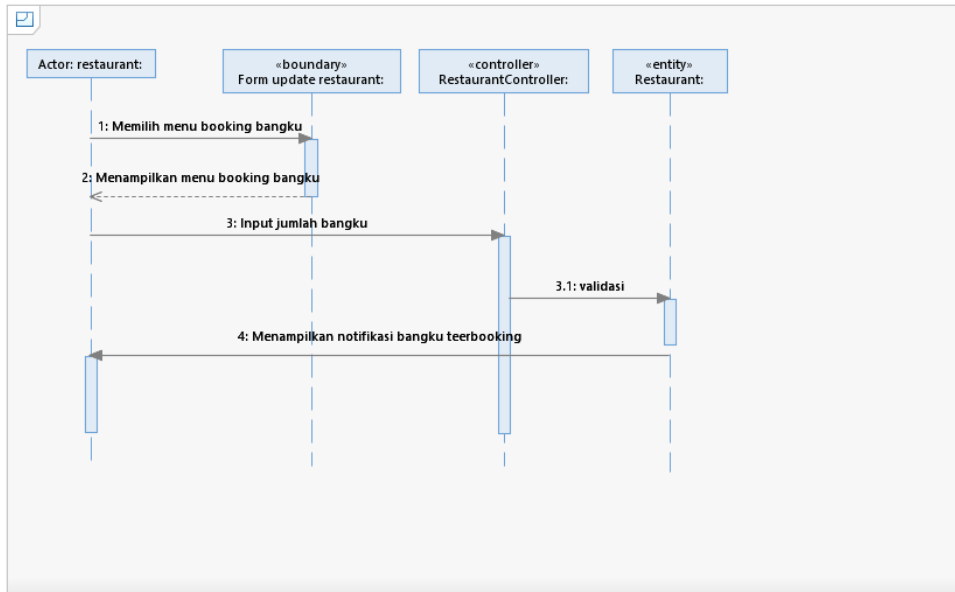
3.1.6 Melakukan Booking

3.1.6.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	infoRestView	infoRestView
2	infoRestController	infoRestController
3	booking	booking

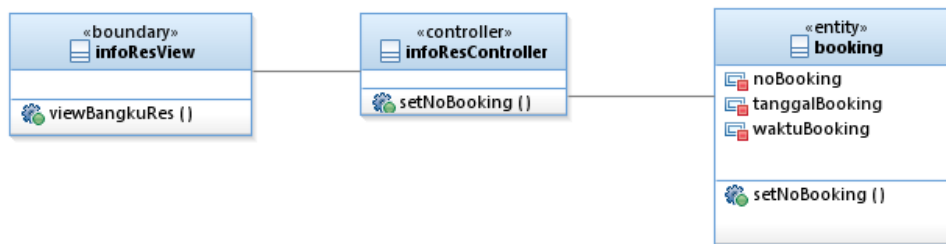
3.1.6.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0601



3.1.6.3 Diagram Kelas

CL-D-0006



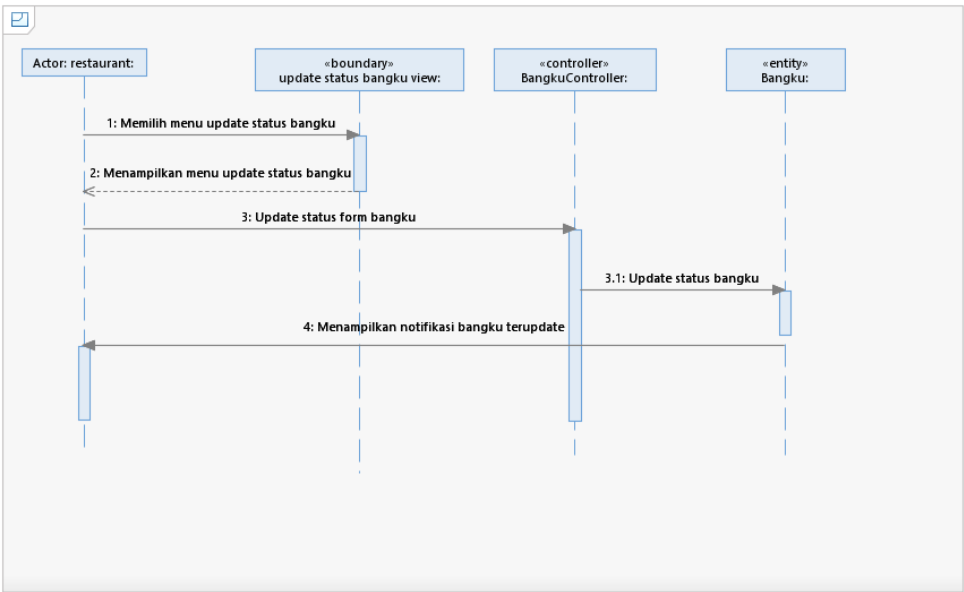
3.1.7 Update Status Bangku

3.1.7.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	infoRestView	infoRestView
2	infoRestController	infoRestController
3	bangku	bangku

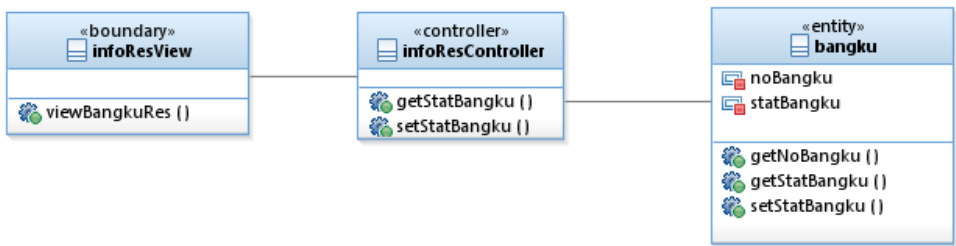
3.1.7.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0701



3.1.7.3 Diagram Kelas

CL-D-0007



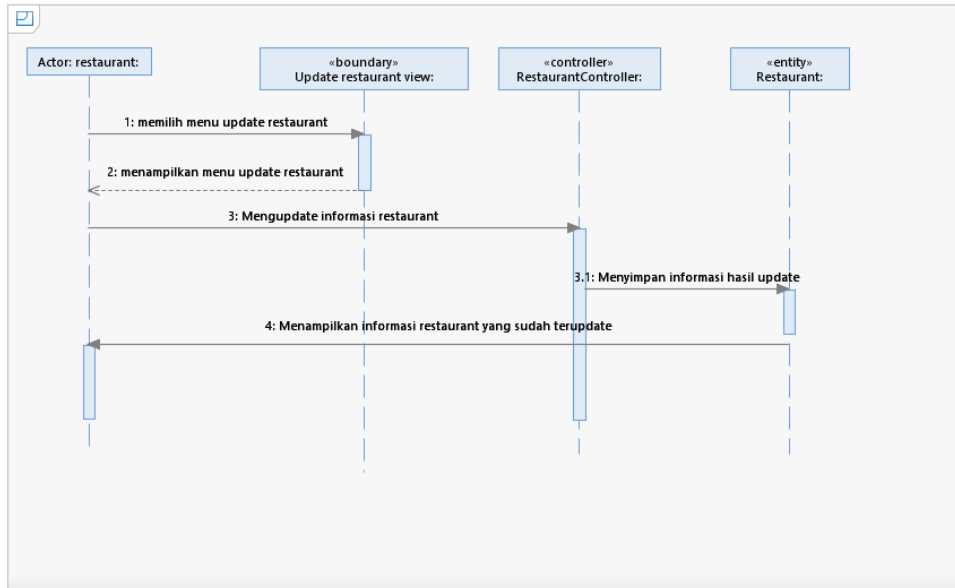
3.1.8 Update Informasi Restaurant

3.1.8.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	infoRestView	infoRestView
2	infoRestController	infoRestController
3	restaurant	restaurant

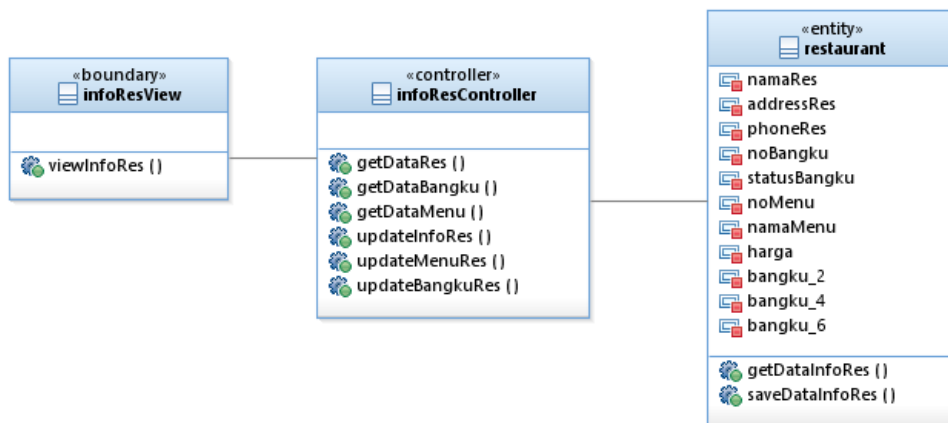
3.1.8.2 Sequence Diagram

SQ-D-01-0801



3.1.8.3 Diagram Kelas

CL-D-0008



4.2 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	loginView	loginView
2	customerController	customerController
3	customer	customer
4	restaurantController	restaurantController
5	Restaurant	Restaurant

6	signUpView	signUpView
7	customerController	customerController
8	customer	customer
9	restaurantController	restaurantController
10	Restaurant	Restaurant
11	signUpCus	signUpCus
12	customerController	customerController
13	Customer	Customer
14	signUpRes	signUpRes
15	restaurantController	restaurantController
16	Restaurant	Restaurant
17	searchBangkuView	searchBangkuView
18	searchBangkuController	searchBangkuController
19	Restaurant	Restaurant
20	infoRestView	infoRestView
21	infoRestController	infoRestController
22	booking	booking
23	infoRestView	infoRestView
24	infoRestController	infoRestController
25	bangku	bangku
26	infoRestView	infoRestView
27	infoRestController	infoRestController
28	restaurant	restaurant

4.2.1 Kelas customer

Nama Kelas : *customer*.

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
getInfoDataLoginCus()	public	Mengambil info dari data untuk keperluan login (username dan password)
getDataCus()	public	Mengambil data yang disimpan dalam database
saveDataCus()	public	Menyimpan data ke dalam database
getDataInfoCus()	public	Mengambil data yang disimpan dalam database untuk diedit
saveDataInfoCus()	public	Untuk menyimpad data yang telah di update ke dalam database
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
userNameCus()	private	String
passwordCus	private	String
fullNameCus	private	String
addressCus	private	String
phoneCus	private	String

3.1.2 Kelas booking

Nama Kelas : booking

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
setNobooking()	Public	Memberikan nomer booking kepada customer
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
noBooking	private	String
tanggalBooking	private	String
waktuBooking	private	String

3.1.3 Kelas customerController

Nama Kelas : customerController

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
insertDataSignUpCus()	Public	Memasukkan data diri untuk mendaftar
validationUnameCus()	Public	Memvalidasi username apakah sudah terpakai atau belum oleh user lain
updateInfoCus()	Public	Mengubah data dari informasi customer
insertDataLoginCus()	Public	Memasukkan data diri untuk login
validationCus()	Public	Memvalidasi apakah username dikenali atau tidak.

3.1.4 Kelas loginView

Nama Kelas : loginView.

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
viewLoginPage()	public	Untuk menampilkan halaman login
msgError()	public	Untuk menampilkan pesan error

3.1.5 Kelas signUpView

Nama Kelas : signUpView

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
viewSignUpCusPage()	public	Untuk menampilkan halaman sign up dari customer
viewInfoCus()	public	Untuk menampilkan informasi dari customer
viewSignUpResPage()	public	Untuk menampilkan halaman sign up dari restaurant
viewInfoRes()	public	Untuk menampilkan informasi dari restaurant
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
noBooking	private	String
tanggalBooking	private	String
waktuBooking	private	String

3.1.6 Kelas restaurantController

Nama Kelas : customerController

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
insertDataSignUpRes()	Public	Memasukkan data diri untuk mendaftar
validationUnameRes()	Public	Memvalidasi username apakah sudah terpakai atau belum oleh user lain
updateInfoRes()	Public	Mengubah data dari informasi restaurant
insertDataLoginRes()	Public	Memasukkan data diri untuk login
validationRes()	Public	Memvalidasi apakah username dikenali atau tidak.
getDataRes()	Public	Mengambil data dari informasi restaurant
getDataBangku()	Public	Mengambil data dari informasi status bangku restaurant
getDataMenu()	Public	Mengambil data dari informasi menu restaurant
updateMenuRes	Public	Mengubah menu yang telah ada atau menambahkan

updateBangkuRes	Public	Mengubah status dari bangku yang ada
-----------------	--------	--------------------------------------

3.1.7 Kelas searchBangkuView

Nama Kelas : searchBangkuView

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
viewSearchingBangku-View()	Public	Menampilkan restaurant dengan hasil pencarian yang dimaksud

3.1.8 Kelas searchBangkuController

Nama Kelas : searchBangkuController

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
getDataStatBangku()	Public	Mengambil data dari status bangku
getDataRestaurant()	Public	Mengambil data dari informasi restaurant

3.1.9 Kelas restaurant

Nama Kelas : restaurant

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
getInfoRes()	Public	Mengambil informasi dari restaurant
getInfoBangku()	Public	Mengambil informasi dari bangku restaurant
getInfoMenu()	Public	Mengambil informasi dari menu restaurant
getInfoDataLoginRes()	Public	Mengambil informasi dari restaurant untuk login
getDataRes()	Public	Mengambil data pada restaurant pada saat signup
saveDataRes()	Public	Menyimpan informasi restaurant ke database
getDataInfoRes()	Public	Mengambil data pada restaurant untuk diubah
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>

	<i>(private, public)</i>	
userNameRes	private	String
passwordRes	private	String
namaRes	private	String
adresRes	private	String
phoneRes	private	String
bangku_2	private	integer
bangku_4	private	integer
bangku_6	private	integer

3.1.10 Kelas infoResView

Nama Kelas : infoResView

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
viewBangkuRes	Public	Menampilkan sketsa bangku restaurant

3.1.11 Kelas infoResController

Nama Kelas : booking

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
setNobooking()	Public	Memberikan nomer booking kepada customer
getStatBangku()	Public	Mengambil status bangku
setStatBangku()	Public	Memberikan status bangku

3.1.12 Kelas bangku

Nama Kelas : booking

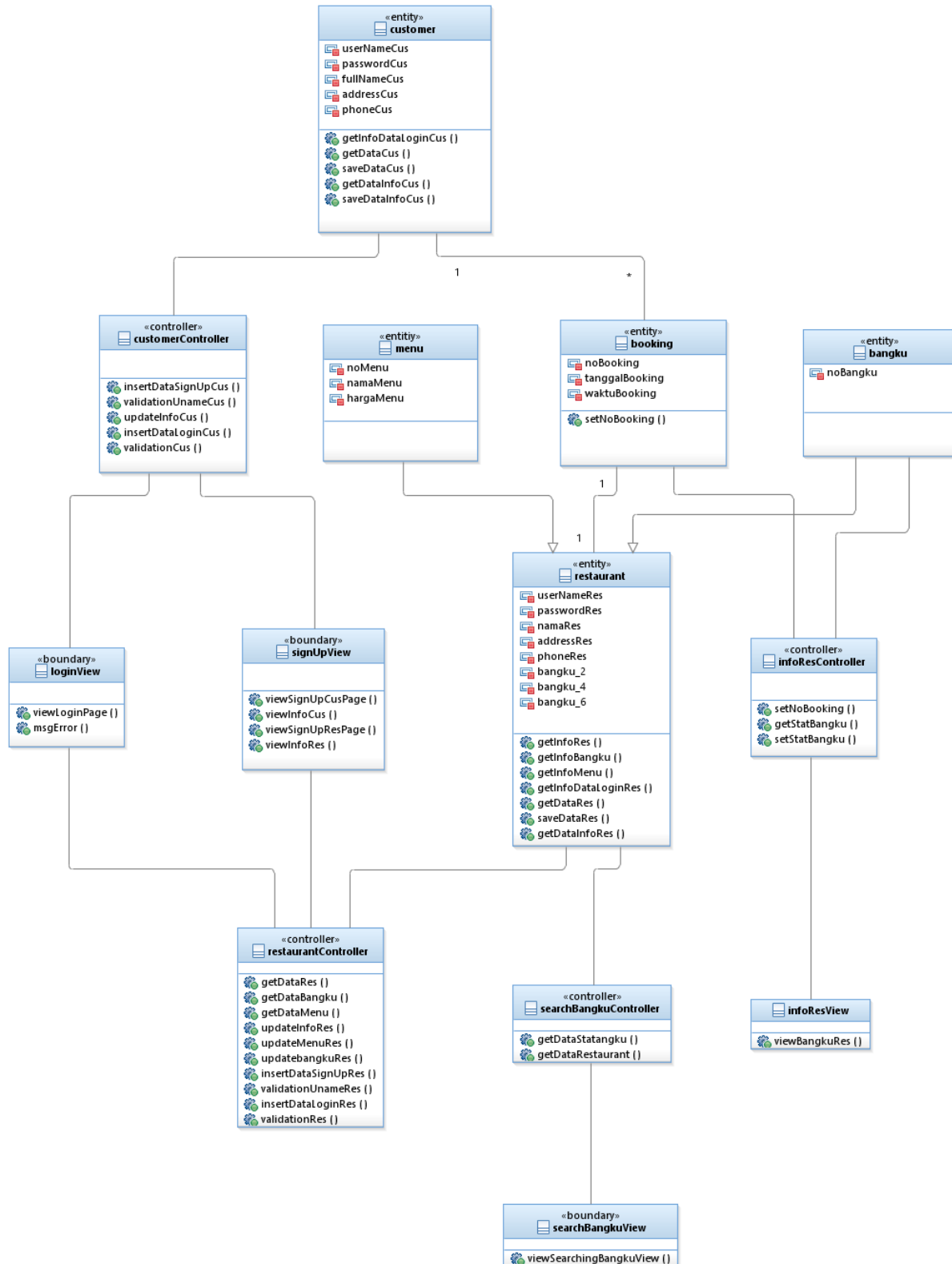
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
noBangku	private	String

3.1.13 Kelas menu

Nama Kelas : menu

<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
noMenu	private	String
namaMenu	private	String
hargaMenu	private	integer

3.2 Diagram Kelas Keseluruhan



3.3 Algoritma/Query

Nama Kelas : infoResController

Nama Operasi : setNoBooking

Algoritma : (Algo-001)

```
Q-001
noMeja <- noBangku
Stat <- StatBangku
If Stat.bangku.noMeja = true then
    noBooking <- x // diberikan secara otomatis
    tanggalBooking <- y //tanggal sekarang, realtime
    waktuBooking <- z // waktu sekarang, realtime
    Stat.bangku.noMeja <- false
Q-002
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	Select * from bangku;	Mengambil data dari data-base
Q-002	Update bangku set statBangku = 'false' where noBangku = 'noMeja'	Mengubah data di database berdasarkan keadaan yang didapatkan

Nama Kelas : searchBangkuController

Nama Operasi : getDataStatBangku

Algoritma : (Algo-002)

```
Q-003
b2 <- bangku_2
b4 <- bangku_4
b6 <- bangku_6

While b2 + b4 + b6 > capacity and !EOF do
    Output(namaRes)
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-003	Select namaRes, bangku_2, bangku_4, bangku_6 from bangku;	Mengambil informasi jumlah bangku tersedia dari masing – masing restaurant

Nama Kelas : infoResContrroler

Nama Operasi : setStatBangku

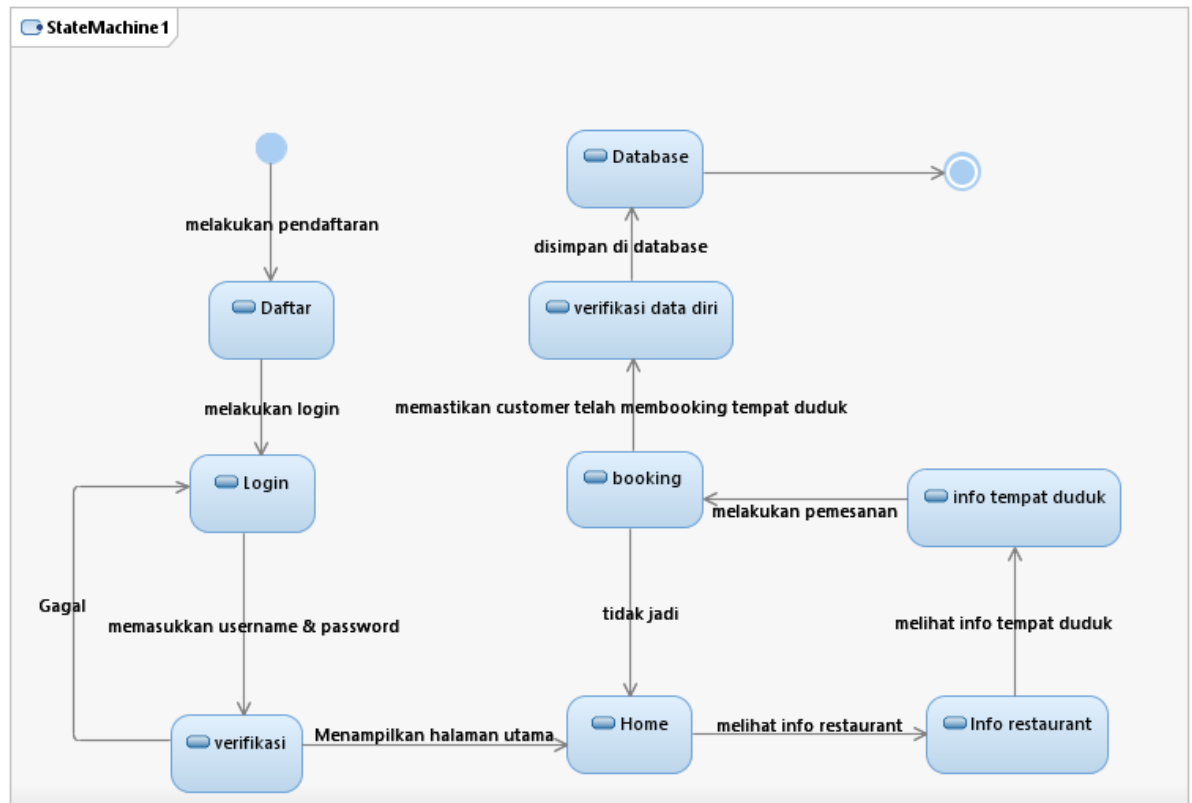
Algoritma : (Algo-003)

```
If noMeja clicked then
    Stat.noMeja = false
Q-004
```

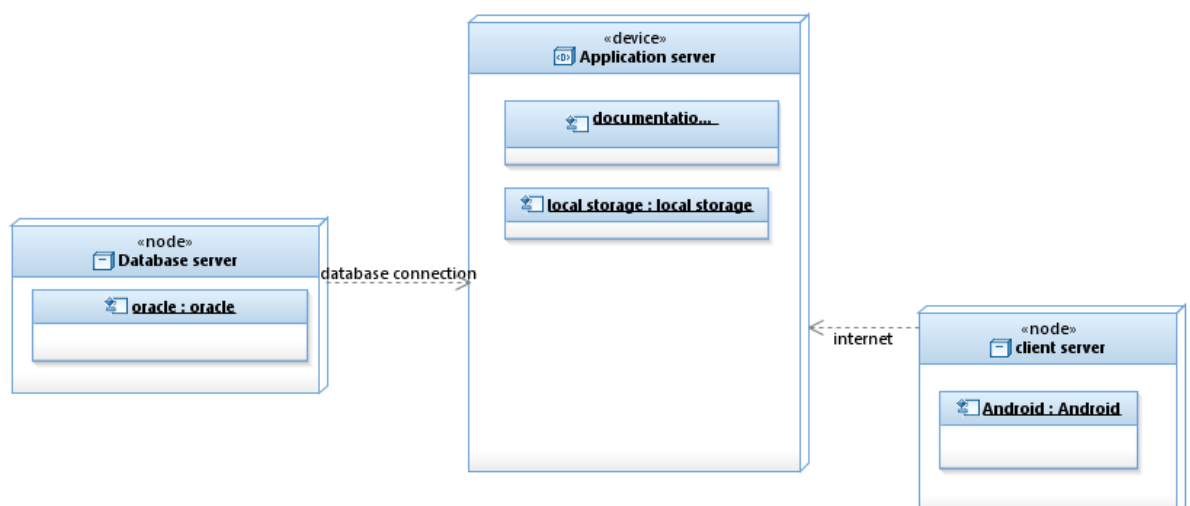
Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-004	Update bangku set statBangku = 'false' where noBangku = 'noMeja'	Untuk mengubah status ketersediaan bangku

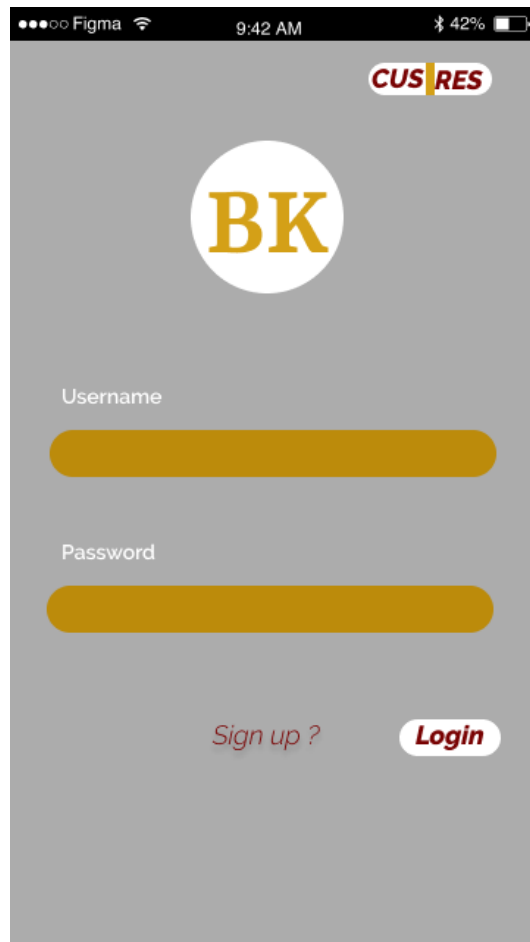
3.4 Diagram Statechart



3.5 Deployment Diagram



3.6 Perancangan Antarmuka

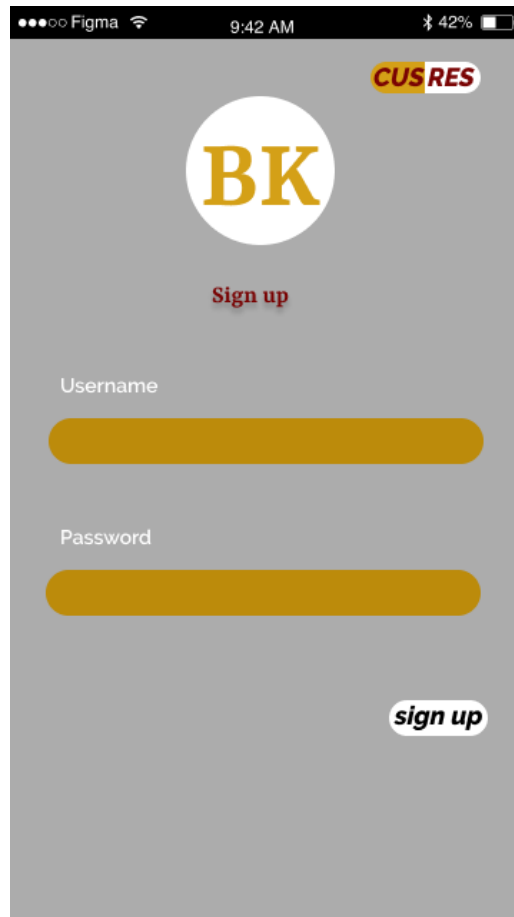


Gambar 3.6.1

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_Option_Hak	Button	Cus/Res	Untuk menentukan hak akses untuk user, variable hak_akses akan diisi berdasarkan tombol yang dipilih
TB_Uname	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable username dari data usernanme user yang diisi
TB_Pass	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable password dari data usernanme user yang diisi
Btn_login	Button	Login	Setelah diklik akan dilakukan pencarian ke database
Btn_signUp	Button	Sign Up ?	Setelah diklik akan masuk menuju laman baru berdasarkan opsi yang dipilih (cus atau res) jika cus, masuk ke laman sign up untuk customer Gambar 3.6.2, sedangkan res akan masuk ke laman sign up untuk restaurant Gambar 3.6.4

Gambar 3.6.2

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Fname	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable fullname dari data nama lengkap customer yang diisi
Btn_Option_Gen	Button	Male/female	Untuk menentukan variable gender (male atau female)
TB_Addr	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable address_cus dari data alamat lengkap customer yang diisi
TB_Phone	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable phone_cus dari data nomor telepon customer yang diisi
Btn_Next_Cus	Button	Next	Setelah diklik akan menampilkan halaman selanjutnya dari laman pendaftaran customer Gambar 3.6.3



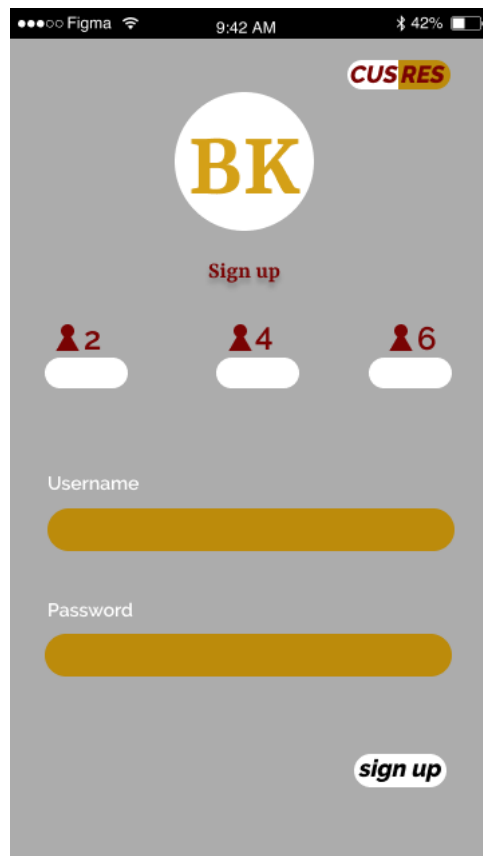
Gambar 3.6.3

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Uname_Cus	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable uname_cus dari data username customer yang diisi
TB_Pass_Cus	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable pass_cus dari data password customer yang diisi
Btn_SignUp_Cus	Button	Sign Up	Setelah diklik, akan dilakukan proses pengecekan ketersediaan username dan disimpan dalam database

The image shows a mobile application interface for restaurant registration. At the top, there is a status bar with 'Figma' and '42%' battery. Below the status bar, there is a 'CUS RES' logo and a large 'BK' logo. The main content area has a 'sign up' button, followed by three text input fields labeled 'Restaurant name', 'Address', and 'Phone'. At the bottom right, there is a 'next' button.

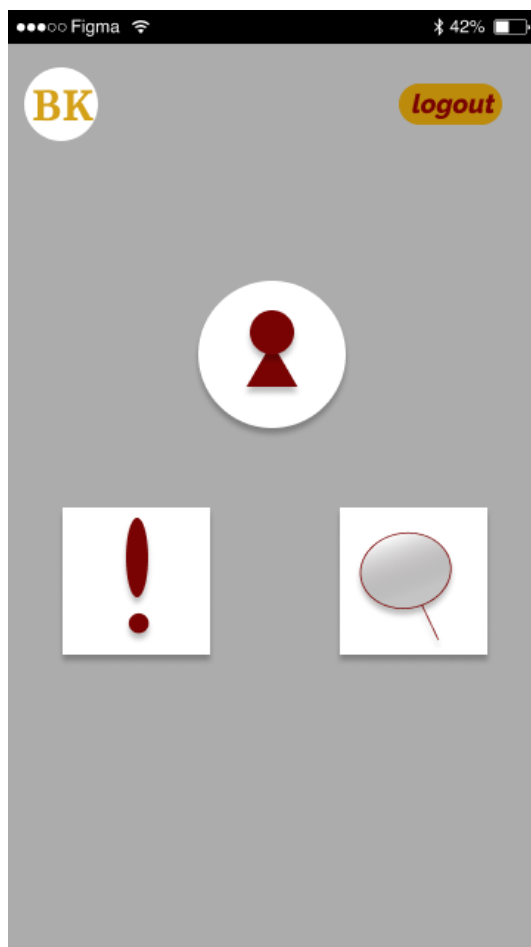
Gambar 3.6.4

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Rname	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable restaurant_name dari data nama restaurant yang diisi
TB_Addr_Res	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable address_res dari data alamat lengkap restaurant yang diisi
TB_Phone_Res	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable phone_cus dari data nomor telepon restaurant yang diisi
Btn_Next_Res	Button	Next	Setelah diklik akan menampilkan halaman selanjutnya dari laman pendaftaran restaurant Gambar 3.6.5



Gambar 3.6.5

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Bangku_2	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable bangku_2 dari data jumlah bangku 2 dalam satu restaurant yang diisi
TB_Bangku_4	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable bangku_4 dari data jumlah bangku 4 dalam satu restaurant yang diisi
TB_Bangku_6	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable bangku_6 dari data jumlah bangku 6 dalam satu restaurant yang diisi
TB_Uname_Res	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable uname_res dari data username restaurant yang diisi
TB_Pass_Res	Text-Box	“ Tidak ada yang ditampilkan “	Untuk menampung variable pass_res dari data password restaurant yang diisi
Btn_SignUp_Res	Button	Sign Up	Setelah diklik, akan dilakukan proses pengecekan ketersediaan username dan disimpan dalam database.



Gambar 3.6.6

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_Log-out_Cus	Button	Logout	Setelah diklik akan keluar dari akun yang telah terverifikasi dan kembali ke halaman awal Gambar 3.6.1
Btn_Info_Cus	Button	“Simbol Tanda Seru”	Setelah diklik akan menampilkan Halaman informasi dari akun yang telah terverifikasi Gambar 3.6.7 dan mengambil data informasi customer dari database.
Btn_List_Cus	Button	“ Simbol kaca Pembesar “	Setelah diklik akan menampilkan sejumlah daftar restaurant yang tersedia Gambar 3.6.8 dan mengambil data daftar restaurant yang tersedia dari database.

●●●● Figma 9:42 AM 42%

BK

ACCOUNT

Full Name

Amelia Martha

☐ Male ☒ Female

Address

BEKASI

Phone

088222266745

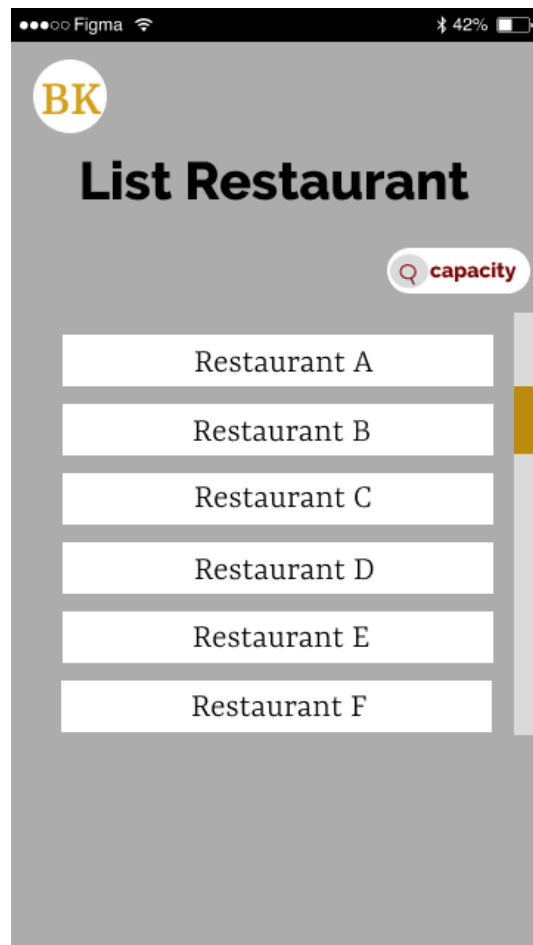
Password

XXXXXXXX

cancel **Apply**

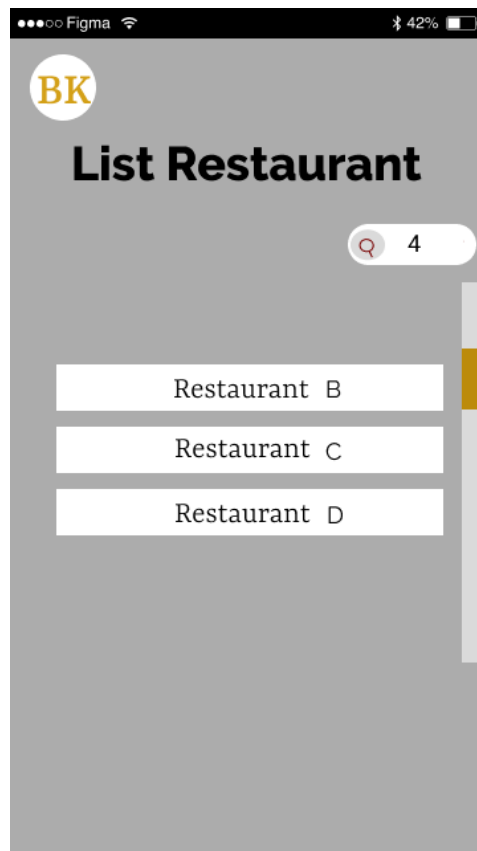
Gambar 3.6.7

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Fname	Text-Box	“ Amelia Martha “	Berisi data nama lengkap customer yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
Btn_Option_Gen	Button	Memilih female	Berisi opsi yang telah ada dalam database, dan bias diubah
TB_Addr	Text-Box	“ BEKASI “	Berisi data alamat lengkap customer yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
TB_Phone	Text-Box	“ 08222266745 “	Berisi data nomor telepon customer yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
TB_Pass_Cus	Text-Box	“ XXXXXXXXXX “	Berisi data password customer yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
Btn_Ap- plyt_Cus	Button	Apply	Setelah diklik akan menyimpan hasil informasi yang telah diubah ke dalam database
Btn_Can- cel_Cus	Button	Cancel	Setelah diklik tidak ada data yang disimpan dan menampilkan kembali halaman home dari customer Gambar 3.6.6



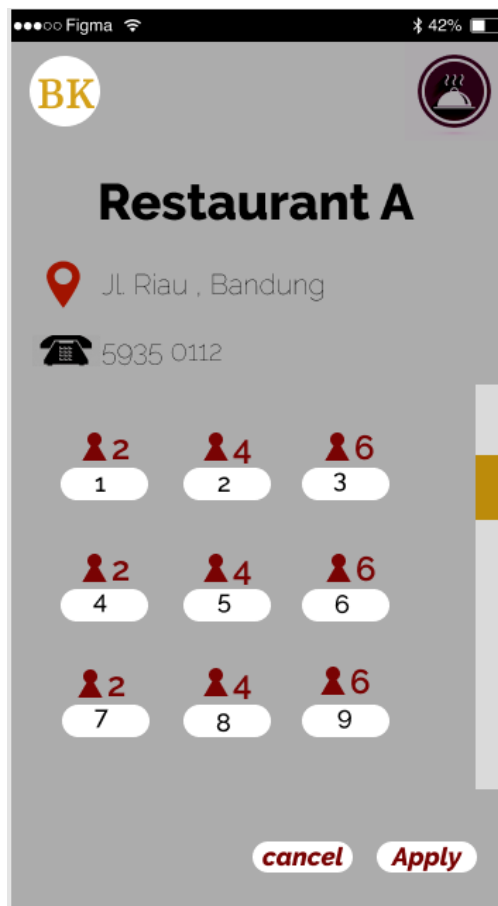
Gambar 3.6.8

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Ta- ble_List_Res	Table	Restaurant A – Restaurant F	Tabel menampilkan daftar restaurant yang tersedia, setiap kolom table bisa diklik untuk menuju halaman berikutnya Gambar 3.6.9 .
TB_Search_R es	Text- Box	capacity	Berisi variable kapasitas_res yang berisi data kapasitas yang diinginkan customer
Btn_Search_R es	Button	“ symbol kaca pembesar “	Setelah diklik akan menampilkan daftar restaurant dengan kapasitas yang diinginkan 3.6.15



Gambar 3.6.15

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Ta- ble_List_Res_searc h	Table	Restaurant B – Restaurant D	Tabel menampilkan daftar restaurant yang tersedia. setiap kolom table bias diklik untuk menuju halaman berikutnya Gambar 3.6.8
TB_Search_Res	TextBox	“4”	Berisi variable kapasitas_res yang berisi data kapasitas yang diinginkan customer
Btn_Search_Res	Button	“ symbol kaca pem- besar “	Setelah diklik akan menampilkan daftar restaurant dengan kapasitas yang di- inginkan



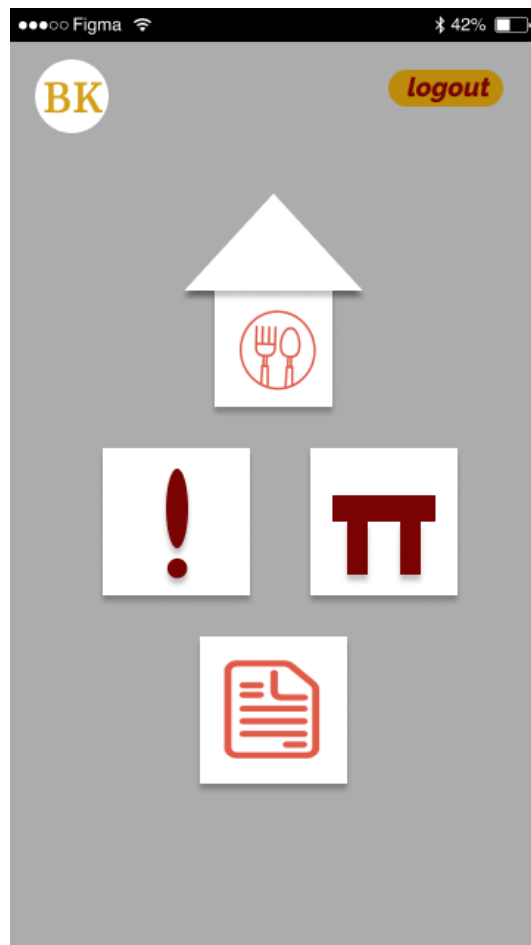
Gambar 3.6.9

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_Menu_res	Button	“Simbol tudung saji “	Setelah diklik akan menampilkan halaman tentang menu restaurant Gambar 3.6.10
TB_Nama_Res	Text-box	Restaurant A	Berisi nama restaurant yang telah diklik sebelumnya Gambar 3.6.8
TB_Alamat_Res	Text-box	Jl. Riau, Bandung	Berisi alamat restaurant dari restaurant yang telah dipilih
TB_Notel_Res	Text-box	5935 0112	Berisi no telepon restaurant dari restaurant yang telah dipilih
TB_No_Meja	Text-box	“ No meja yang tersedia “	Berisi sketsa tempat duduk restaurant dari restaurant yang telah dipilih
Btn_cancel_Stat	Button	Cancel	Setelah diklik akan kembali ke menu sebelumnya Gambar 3.6.8
Btn_Ap- ply__Stat	Button	Apply	Setelah diklik akan melakukan pengecekan terhadap token, apakah tersedia atau tidak. Jika tersedia, makan akan diproses ke database. Semua langkah ini dilakukan.



Gambar 3.6.10

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Nama_Res_Menu	Textbox	Restaurant A	Berisi nama restaurant yang telah diklik sebelumnya Gambar 3.6.9
TB_Menu_Res	Textbox	Menu A - Menu D	Berisi tentang daftar menu yang tersedia dari restaurant yang dipilih
TB_Harga_Menu_Res	TextBox	Rp. 50.000	Berisi tentang informasi harga dari masing-masing menu

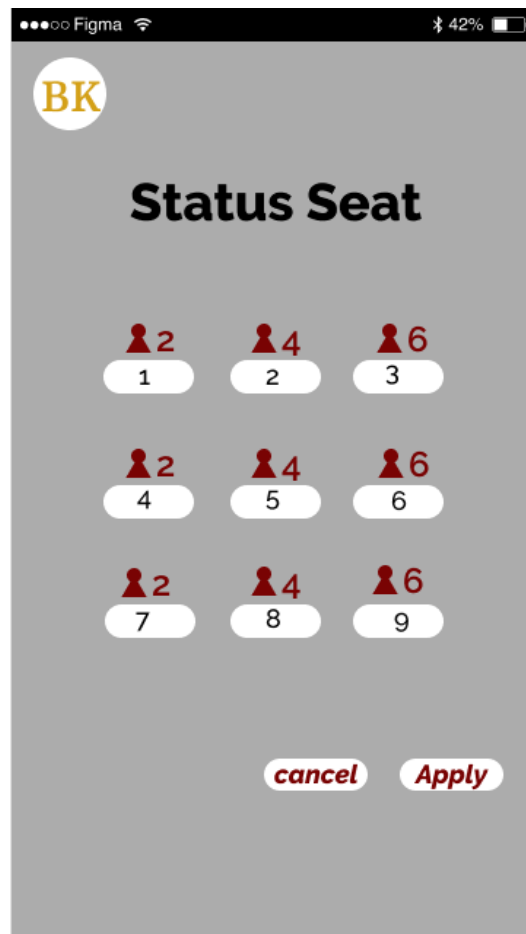


Gambar 3.6.11

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Btn_Log-out_Res	Button	Logout	Setelah diklik akan keluar dari akun yang telah terverifikasi dan kembali ke halaman awal Gambar 3.6.1
Btn_Info_Res	Button	“Simbol Tanda Seru”	Setelah diklik akan menampilkan Halaman informasi dari akun yang telah terverifikasi Gambar 3.6.12 dan mengambil data informasi restaurant.
Btn_Stat_Res	Button	“ Simbol meja“	Setelah diklik akan menampilkan sketsa bangku yang ada Gambar 3.6.13
Btn_Menu_Res	Button	“ Simbol kertas “	Setelah diklik akan menampilkan menu makanan pada akun restaurant Gambar 3.6.10

Gambar 3.6.12

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Rname	Text-Box	“ nama res- tauranya “	Berisi data nama restaurant yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
TB_Addr_Res	Text-Box	“ alamat restau- rant “	Berisi data alamat lengkap restaurant yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
TB_Phone_Re s	Text-Box	“ no telpon res- taurannya “	Berisi data nomor telepon restaurant yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
TB_Bangku_2	Text-Box	“ Jumlah bangku “	Berisi data jumlah bangku 2 yang tersedia yang telah ada dalam database
TB_Bangku_4	Text-Box	“ Jumlah bangku “	Berisi data jumlah bangku 4 yang tersedia yang telah ada dalam database
TB_Bangku_6	Text-Box	“ Jumlah bangku “	Berisi data jumlah bangku 6 yang tersedia yang telah ada dalam database
TB_Pass_Res	Text-Box	“ XXXXXXXXXX “	Berisi data password Restaurant yang telah ada dalam database, dan bisa diubah
Btn_Ap- plyt_Cus	Button	Apply	Setelah diklik akan menyimpan hasil infor- masi yang telah diubah ke dalam database
Btn_Can- cel_Cus	Button	Cancel	Setelah diklik tidak ada data yang disim- pan dan menampilkan kembali halaman home dari restaurant Gambar 3.6.11



Gambar 3.6.13

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Stat-bangku_Res	Text-box	“Sketsa jumlah bangku”	Berisi data sketsa bangku, variable stat di set defaut pada false, ketika textbox diklik akan merubah variable stat menjadi true
Btn_Cancel_Stat	Button	Cancel	Ketika diklik akan kembali pada halaman sebelumnya Gambar 3.6.11
Btn_Ap- ply_Stat	Button	Apply	Ketika diklik akan menyimpan update dalam database
TB_No_Meja	Text-box	“ No meja yang tersedia “	Berisi sketsa tempat duduk restaurant dari restaurant yang telah dipilih



Gambar 3.6.14

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
TB_Nama_Menu	Text-box	Menu A, Menu B	Berisi tentang daftar nama menu yang tersedia dalam database, bias diubah
TB_Harga_Menu	Text-Box	Rp. 50.000, Rp.40.000	Berisi tentang daftar nama menu yang tersedia dalam database, bias diubah
Btn_Edit_menu	Button	“ Simbol plus “	Ketika diklik akan menambahkan nama menu dan harga restaurant dan menambahkan dalam database
Btn_Cancel_Menu	Button	Cancel	Ketika diklik akan kembali pada halaman sebelumnya Gambar 3.6.11
Btb_Ap- ply_Menu	Button	Apply	Ketika diklik akan menyimpan update dalam database dengan menggunakan

4. Matriks Kerunutan

Kelas	Use Case Terkait
customer	CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0003
restaurant	CL-D-0004 CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0008
booking	CL-D-0006
bangku	CL-D-0007
menu	
customerController	CL-D-0001 CL-D-0002 CL-D-0003
signUpView	CL-D-0004 CL-D-0002 CL-D-0003
loginView	CL-D-0001
restaurantController	CL-D-0004 CL-D-0001 CL-D-0005 CL-D-0002
searchBangkuView	CL-D-0005
searchBangkuController	CL-D-0005
infoResView	CL-D-0006 CL-D-0008 CL-D-0007
infoResController	CL-D-0006 CL-D-0008 CL-D-0007