

DPPL-02

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<Movie Mania>

untuk:

Sri widowati

[<Bu Sri Widowati>](#)

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 2:

1. Mochammad Khoirullutfansyah
2. Bijak Prosodjo
3. Mukhlis Nur Hidhayat
4. Reza Ilham Maulana
5. Sutan Rifky Tedjasukmana

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung



**Prodi S1- Informatika
Universitas Telkom**

| | | | | |
|--|--|-----------------------------------|----------------|-------------------|
| | | <i>DPPL-xx</i> <xx:no grp> | | <#>/<jml # |
| | | Revisi | <nomor revisi> | Tgl: <04/01/2024> |

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

| | |
|--|----|
| Daftar Isi..... | 5 |
| Daftar Tabel..... | 6 |
| Daftar Gambar..... | 7 |
| 1. Pendahuluan | 8 |
| 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen..... | 8 |
| 1.2 Lingkup Masalah | 8 |
| 1.3 Definisi dan Istilah | 8 |
| 1.4 Referensi..... | 8 |
| 2 Perancangan Global..... | 9 |
| 2.1 Rencana Lingkungan Implementasi | 9 |
| 2.2 Gambar Arsitektur Perangkat Lunak | 9 |
| Gambar rancangan arsitektur Perangkat Lunak | 9 |
| 3 Perancangan Rinci | 10 |
| 3.1 Realisasi Use Case..... | 10 |
| 3.1.1 Use Case #1 <nama use case 1> | 10 |
| 3.1.1.1 Use Case Scenario #1 <nama use case 1> | 10 |
| 3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 <nama use case 1>..... | 10 |
| 3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe Kelas #1 <nama use case 1> | 12 |
| 3.1.1.4 Sequence Diagram #1 <nama use case 1>..... | 13 |
| 3.1.2 Use Case #2 <nama use case 2> | 13 |
| 3.1.2.1 Use Case Scenario #2 <nama use case 2> | 13 |
| 3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <nama use case 2>..... | 14 |
| 3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <nama use case 2> | 16 |
| 3.1.2.4 Sequence Diagram #2 <nama use case 2>..... | 16 |
| 3.2 Diagram Kelas Keseluruhan | 44 |
| 3.2.1 Deskripsi Kelas..... | 45 |
| 3.3 Perancangan Persisten Data..... | 47 |
| 3.4 Perancangan Algoritma dan/atau Query | 47 |
| 4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)..... | 48 |

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Penulisan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) bertujuan untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak Movie mania. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak meliputi deskripsi umum dan deskripsi rinci. Dokumen SKPL ini akan dijadikan sebagai acuan selama pengembangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Movie mania adalah sebuah perangkat lunak berbasis website untuk mereview film, Pengguna perangkat lunak dapat melakukan registrasi, login, mencari film, mendapat rekomendasi film, dan mereview film. Sistem ini dikelola oleh admin dimana admin bisa menambah, menghapus, mengedit film.

1.3 Definisi dan Istilah

| Definisi istilah dan/atau singkatan | Penjelasan |
|-------------------------------------|---|
| <i>Database</i> | Data yang dikelola dan disimpan di dalam server |
| OS | <i>Operating system</i> |

1.4 Referensi

Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL

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

-Masukkan SKPL sebagai referensi

SKPL Movie Mania

2 Perancangan Global

2.1 Rencana Lingkungan Implementasi

Berikan penjelasan singkat tentang perancangan arsitektur PL yang akan dibangun.

2.2 Gambar Arsitektur Perangkat Lunak

Gambarkan rancangan arsitektur Perangkat Lunak



3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

| No | Nama Use Case | Deskripsi Use Case |
|----|--------------------------|---|
| #1 | Sign Up User | Use case digunakan untuk mendaftarkan user kedalam system. |
| #2 | Sign In User | Use case digunakan untuk memasukan user kedalam system. |
| #3 | Mencari Film | Usecase digunakan untuk mencari film tertentu berdasarkan judul |
| #4 | Memberi Rekomendasi Film | Use case digunakan untuk memberi rekomendasi film untuk user |
| #5 | Menghapus Film | Use case digunakan untuk menghapus film dari list publik |
| #6 | Menambah Film | Menambah film ke dalam sistem |
| #7 | Mengedit Informasi Film | Use Case untuk mengedit/merubah/memperbarui informasi film |
| #8 | Mereview Film | User mereview film |

3.1.1 Use Case #1 <Sign Up User>

3.1.1.1 Use Case Scenario #1 <Sign Up User>

Skenario Use Case #1 :

Deskripsi : Use case digunakan untuk memasukan data user kedalam basis data pengguna

Prekondisi : User berada di dalam perangkat lunak

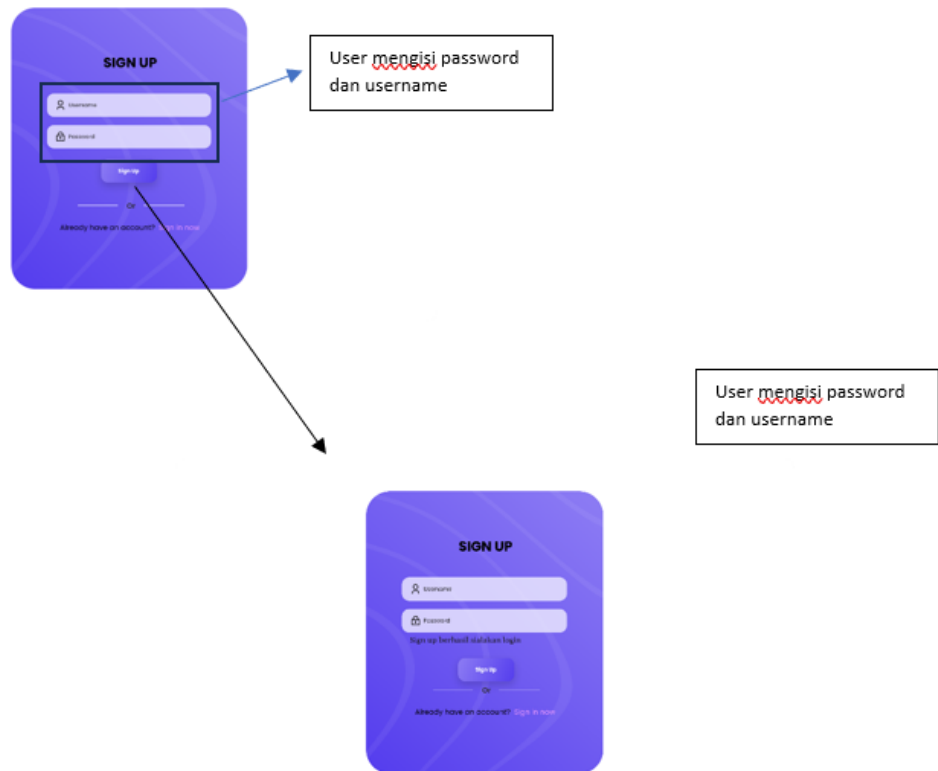
| | |
|---|---|
| | Alur Utama |
| 1 | User memasukan id dan password |
| 2 | User mengklik tombol Sign Up |
| 3 | Id dan Password diperiksa di basis data pengguna |
| 4 | Tampilkan “Sign Up berhasil silakan login” |
| 4 | Data user dimasukan kedalam basis data pengguna |
| | |
| | Alur Alternatif |
| 3 | Id yang sama ditemukan di basis data pengguna |
| 4 | Ditampilkan “Username sudah digunakan, gunakan yang lain” |

3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 <Sign Up User>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Alur Utama:

001



Alur alternatif:

User mengisi password
dan username



Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|--------------|--------------|--------------|
| | Page Sign up | Landing Page |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

P001 : Page Sign Up

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|----------|----------|-------------------------------------|
| Teks1 | Teks box | Username | Tempat mengisi username |
| Teks2 | Teks box | Password | Tempat mengisi password |
| Button1 | Button | Sign Up | Jika diklik data user akan terkirim |
| | | | |

3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe Kelas #1 <Sign Up User>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

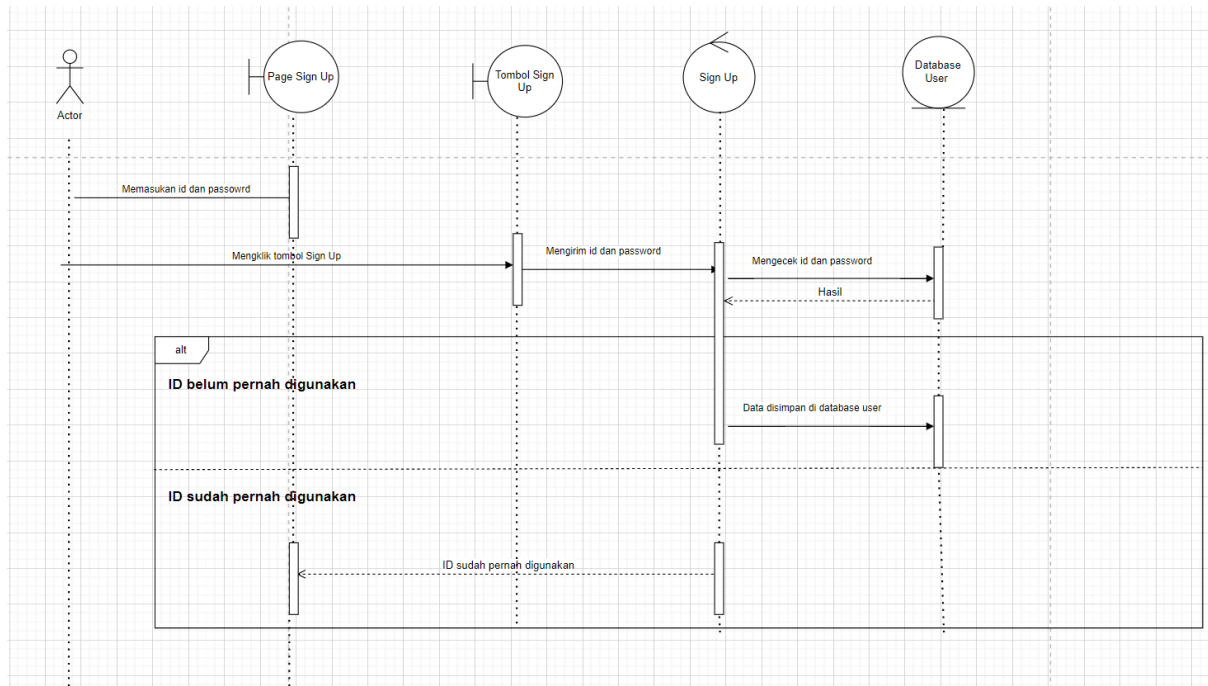
TABEL OBJECT PERANCANGAN

| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|----|---------------------|---------------------|
| 1 | Page Sign Up | Boundary |
| 2 | Button Sign Up | Boundary |
| 3 | Basis data pengguna | Entity |

*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.1.4 Sequence Diagram #1 <Sign Up User>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.2 Use Case #2 <Sign In User>

3.1.2.1 Use Case Scenario #2 <Sign In User>

Skenario Use Case #2 :

Nama Usecase : Sign In

Deskripsi : Use case digunakan untuk memasukkan pengguna kedalam perangkat lunak

Prekondisi : Aktor berada di dalam perangkat lunak

| | |
|---|--|
| | Alur Utama |
| 1 | User mengklik button Sign In now |
| 2 | User memasukkan id dan password |
| 3 | User mengklik tombol sign in |
| 3 | Id dan Password diperiksa di basis data pengguna |
| 4 | User masuk ke homepage |
| 5 | |
| | Alur Alternatif |
| 4 | Id dan Password tidak ditemukan di basis data pengguna |

Postkondisi :Aktor berhasil masuk ke dalam perangkat lunak

3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Sign In User>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Alur Utama:

001

SIGN UP

Username

Password

Sign up

Or

Already have an account? [Sign in now](#)

002

SIGN IN

Username

Password

Sign in now

Or

Don't have an account? [Register now](#)

User mengisi password dan username

003

Welcome To Movie Mania!

Movie Mania is a website to review and recommend movies.

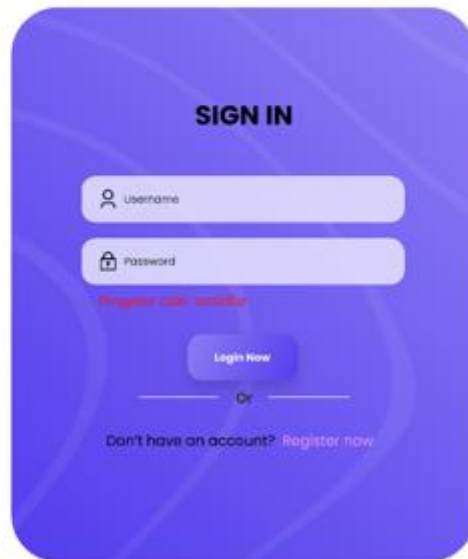
What do you look for?

Recent movies

Watch recommendations

Alur alternatif:

Menampilkan pengguna
tidak terdaftar



Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|-----------|--------------|--|
| | Page Sign Up | Landing Page |
| | Page Sign In | Page Untuk Sign In |
| | Homepage | Page yang menampilkan pilihan mencari dan memberi rekomendasi film |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

P001 : Page Sign Up

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|----------|-------------|--|
| Teks1 | Teks box | Username | Tempat mengisi username |
| Teks2 | Teks box | Password | Tempat mengisi password |
| Button1 | Button | Sign Up | Jika diklik data user akan terkirim |
| Button2 | Button | Sign In now | Jika diklik akan masuk ke page Sign In |

P002 : Page Sign In

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|----------|----------|-------------------------|
| Teks1 | Teks box | Username | Tempat mengisi username |

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|-----------------|------------------|--|
| <i>Teks2</i> | <i>Teks box</i> | <i>Password</i> | <i>Tempat mengisi password</i> |
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Login now</i> | <i>Jika diklik data user akan terkirim</i> |

P003 : Homepage

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|---------------|------------------------------|---|
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Search</i> | <i>Untuk mencari film</i> |
| <i>Button2</i> | <i>Button</i> | <i>Movies Recommendation</i> | <i>Untuk mendapatkan rekomendasi film</i> |

3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Sign In User>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

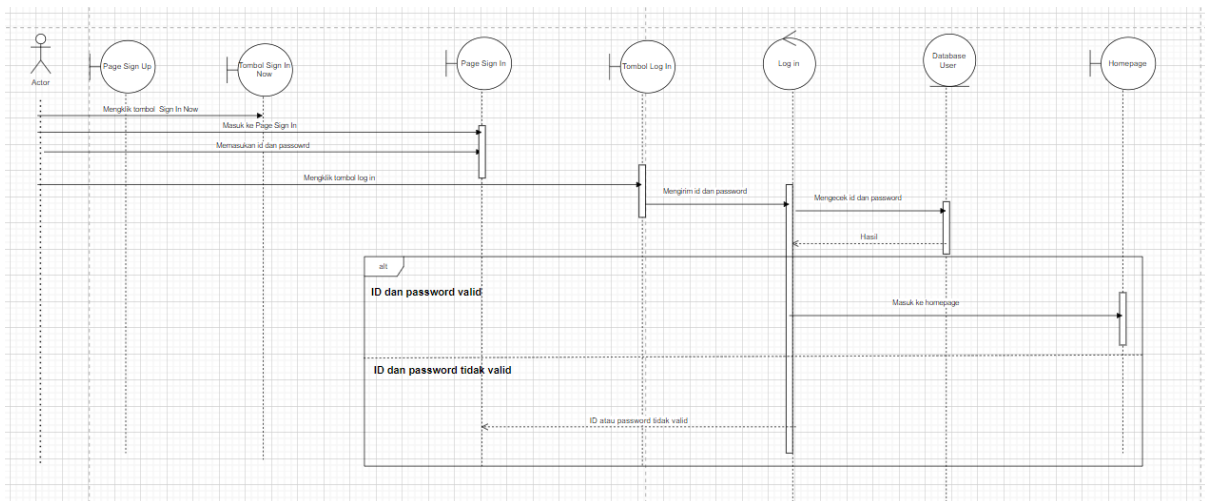
| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|-----------|----------------------------|----------------------------|
| 1 | <i>Page Sign Up</i> | <i>Boundary</i> |
| 2 | <i>Page Sign In</i> | <i>Boundary</i> |
| 3 | <i>Basis data pengguna</i> | <i>Entity</i> |
| 4 | <i>Button Sign In now</i> | <i>Boundary</i> |
| 5 | <i>Homepage</i> | <i>Boundary</i> |
| 6 | <i>Button Login now</i> | <i>Boundary</i> |
| 7 | <i>Sign In</i> | <i>Controller</i> |

*Tipe kelas seperti *Boundary*(Interface), *Entity*(Database), *Controller*

3.1.2.4 Sequence Diagram #2 <Sign In User>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.3 Use Case #2 <Mencari Film>

3.1.3.1 Use Case Scenario #2 <Mencari Film>

Skenario Use Case #2 :

Prekondisi : User sudah masuk ke dalam perangkat lunak

| | |
|---|---|
| | Alur Utama |
| 1 | User mengakses homepage |
| 2 | User mengklik tombol search movies |
| 3 | Muncul halaman mengisi data film untuk diisi oleh User |
| 4 | User memasukkan judul film yang akan dicari |
| 5 | User mengklik tombol cari |
| 6 | Dilakukan pencarian judul film pada database film |
| 7 | Data film ditemukan |
| 8 | Data film yang berhasil ditemukan ditampilkan pada halaman hasil pencarian film |
| 9 | Dilakukan penyimpanan data pencarian user ke dalam basis data history |
| | Alur Alternatif |
| 7 | Data film tidak ditemukan |
| 8 | Ditampilkan bahwa film dengan judul yang dicari tidak ada. |
| 9 | Dilakukan penyimpanan data pencarian user ke dalam basis data history |

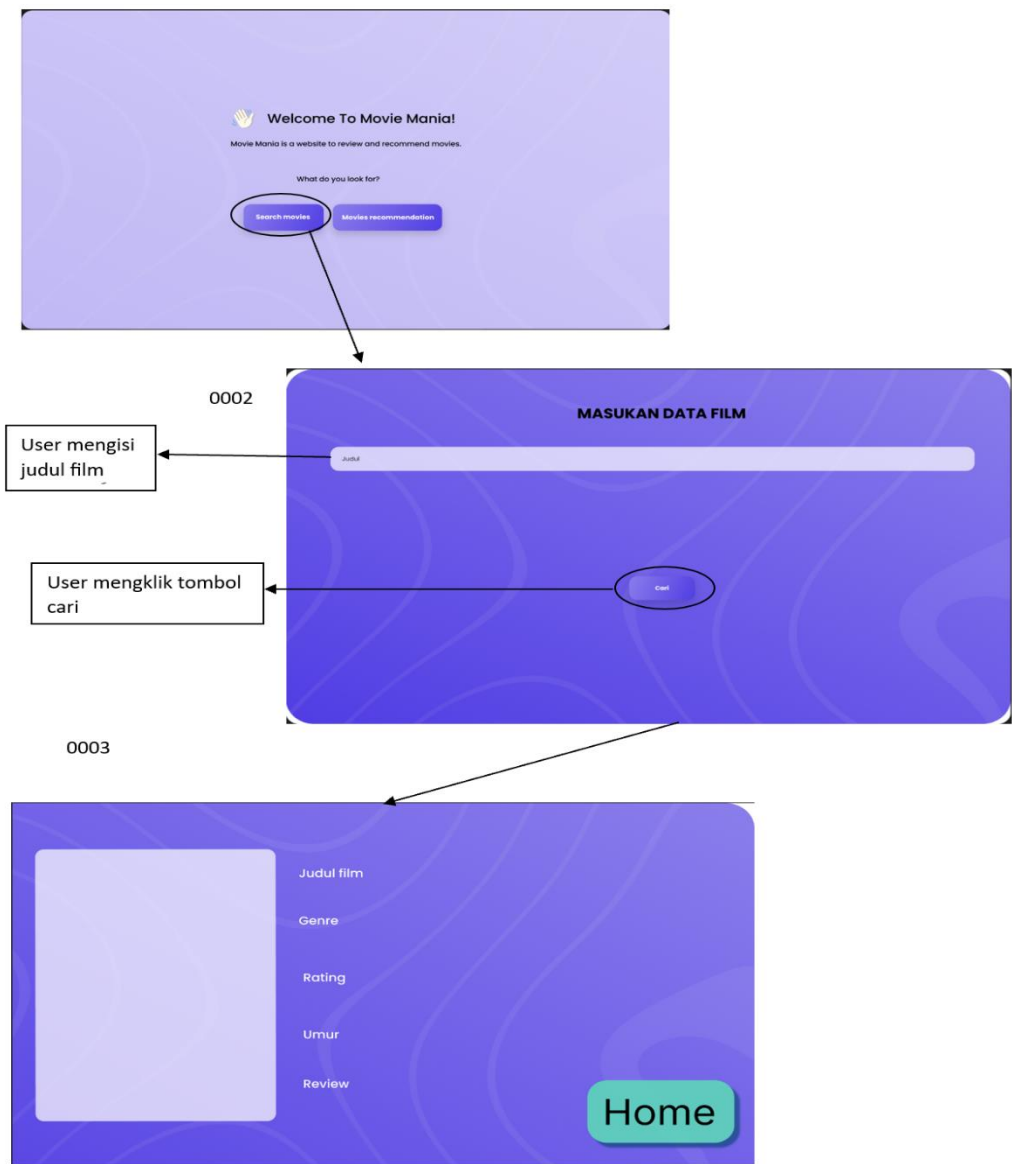
Postkondisi :

Judul film yang dicari user ditampilkan

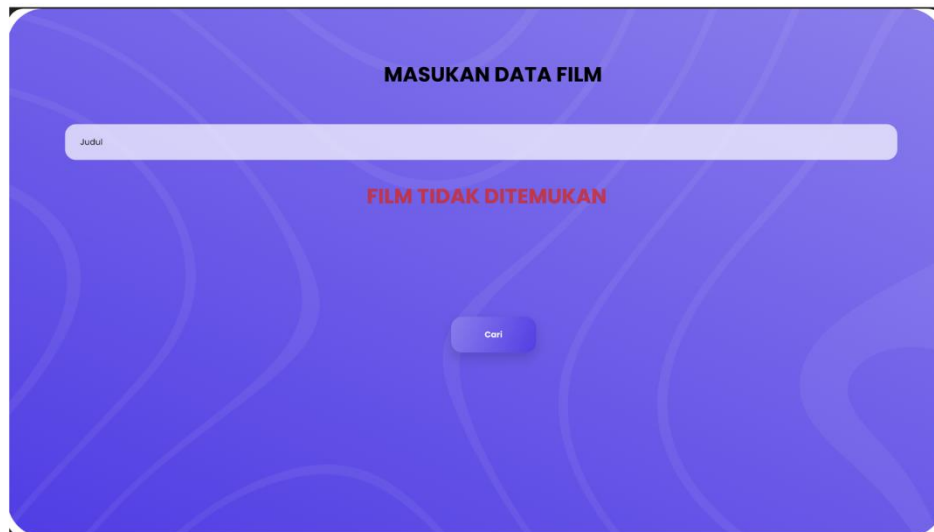
3.1.3.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Mencari Film>

*Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.*

Normal Flow



Alternative Flow



Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. PAGE | NAMA PAGE | DESKRIPSI |
|----------|--------------------------|--|
| P001 | Homepage | <i>Landing page</i> |
| P002 | <i>Page mencari film</i> | Page untuk memasukan judul film yang dicari |
| P003 | <i>Page data film</i> | Jika terdapat film dengan judul yang sesuai akan ditampilkan |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
 Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

P001: Homepage

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|---------------|-------------------------|--|
| Button1 | Button | <i>Search Movies</i> | Jika diklik akan masuk ke page search |
| Button2 | <i>Button</i> | Movies Recomendation | Jika diklik akan masuk ke page rekomendasi |

P002: Page Mencari film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|----------|--------|---|
| Text1 | Text box | Judul | Tempat user mengisi judul film yang dicari |
| Button3 | Button | Cari | Jika diklik akan mengaktifkan fungsi untuk mencari film |

P003: Page data film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|--------------|---------------|--|
| Button4 | Button | Home | Jika diklik akan mengembalikan ke landing page |

3.1.3.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Mencari Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

Tabel Objek Perancangan

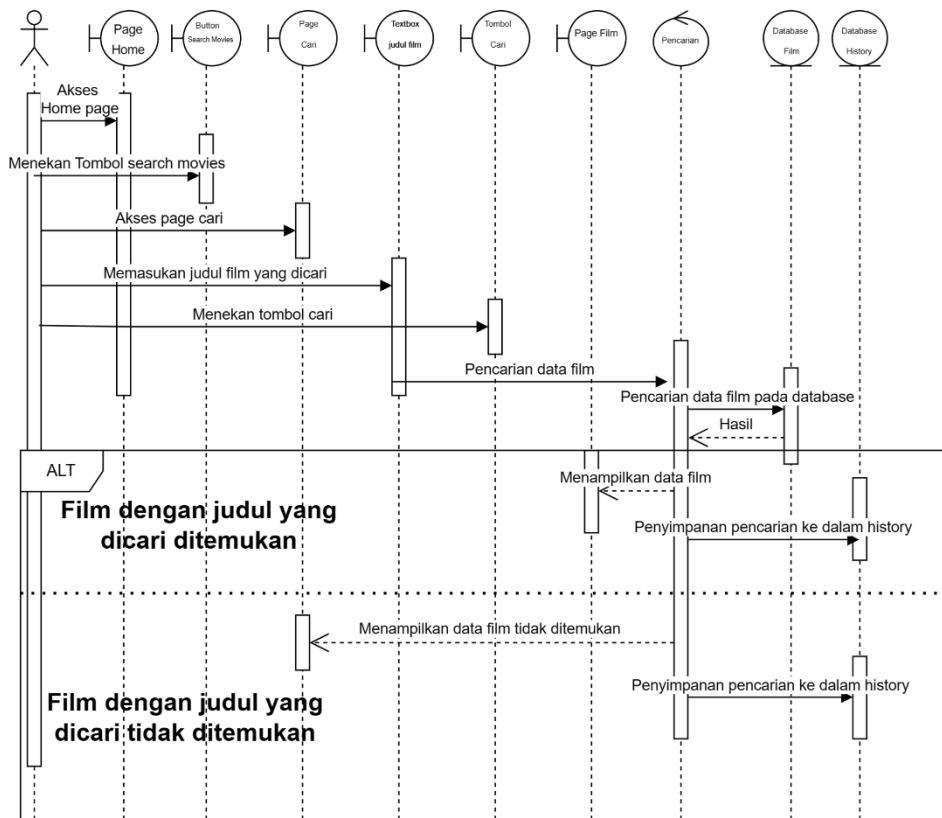
| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|-----------|----------------------|----------------------------|
| 1 | Page home | Boundary |
| 2 | Button search movies | Boundary |
| 3 | Textbox judul film | Textbox |
| 4 | Page cari | Boundary |
| 5 | Page film | Boundary |
| 6 | Button Cari | Boundary |
| 7 | Pencarian | Controller |
| 8 | Database Film | Entity |
| 9 | Database History | Entity |

**Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

3.1.3.4 Sequence Diagram #2 <Mencari Film>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.4 Use Case #2 <Memberi Rekomendasi Film>

3.1.4.1 Use Case Scenario #2 <Memberi Rekomendasi Film>

3.1.4.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Memberi Rekomendasi Film>

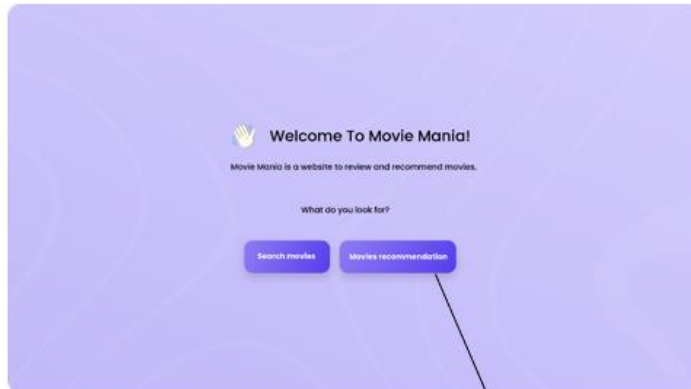
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case. Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|-----------|------------------|--|
| P001 | Homepage | Landing Page |
| P002 | Page Rekomendasi | Page untuk menampilkan daftar judul film yang direkomendasikan |
| P003 | Page Film | Page untuk menampilkan informasi film |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

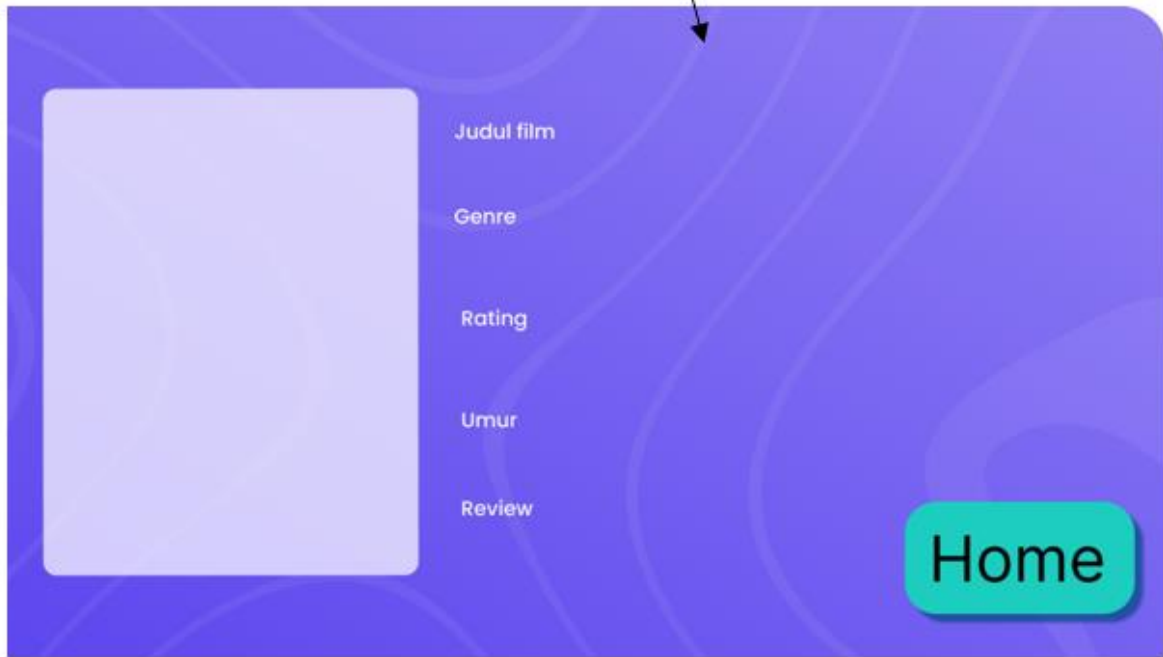
001



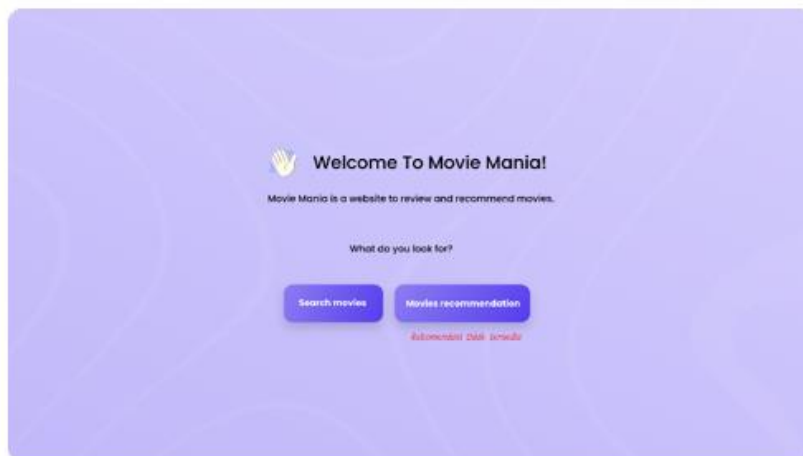
002



003



Alur Alternatif



Menampilkan
rekomendasi tidak
tersedia

P001 : Homepage

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|----------|--------|-----------------------|---|
| Button1 | Button | Search | Jika diklik akan mencari film |
| Button2 | Button | Movies Recommendation | Jika diklik akan menampilkan rekomendasi film |

P002 : Page Rekomendasi

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|---------------|-------------------|--|
| <i>Button</i> | <i>Button</i> | <i>Judul film</i> | <i>Jika diklik akan menampilkan informasi film</i> |

P003 : Page film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|---------------|---------------|---|
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Home</i> | <i>Jika diklik akan Kembali ke homepage</i> |

3.1.4.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Memberi Rekomendasi Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

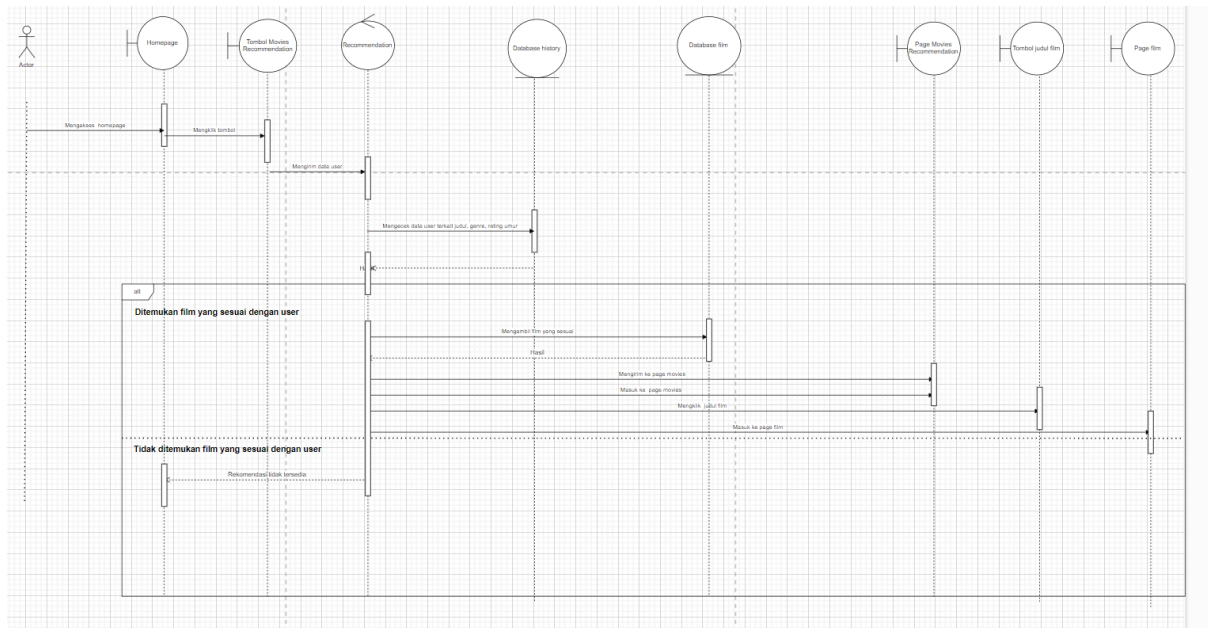
| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|-----------|-------------------------------------|----------------------------|
| <i>1</i> | <i>Home page</i> | <i>Boundary</i> |
| <i>2</i> | <i>Page Rekomendasi</i> | <i>Boundary</i> |
| <i>3</i> | <i>Page Film</i> | <i>Boundary</i> |
| <i>3</i> | <i>Basis data history</i> | <i>Entity</i> |
| <i>4</i> | <i>Basis data film</i> | <i>Entity</i> |
| <i>5</i> | <i>Button Movies Recommendation</i> | <i>Boundary</i> |
| <i>6</i> | <i>Button judul film</i> | <i>Boundary</i> |
| <i>7</i> | <i>Movies Recommendation</i> | <i>Controller</i> |

*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.4.4 Sequence Diagram #2 <Memberi Rekomendasi Film>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.5 Use Case #2 <Menghapus Film>

Skenario Use Case #1

Primary Flow

Alternate Flow

3.1.5.1 Use Case Scenario #2 <Menghapus Film>

Skenario Use Case #2 :

- i. Pre-Condition : Admin sudah sign-in
- ii. Use Case Description : Use case digunakan untuk menghapus film dari list
 - a. Primary Flow :

| | Alur Utama |
|---|--|
| 1 | Admin memilih opsi “delete movie” |
| 2 | Admin mengisi data film yang ingin dihapus |
| 3 | Data film dihapus dari basis data film |
| 4 | Data film dipindahkan ke dalam basis data tertutup |

- b. Alternative Flow :

| | |
|---|--|
| 1 | Admin memilih opsi “delete movie” |
| 2 | Admin mengisi data film yang ingin dihapus |
| 3 | Data film tidak ditemukan |

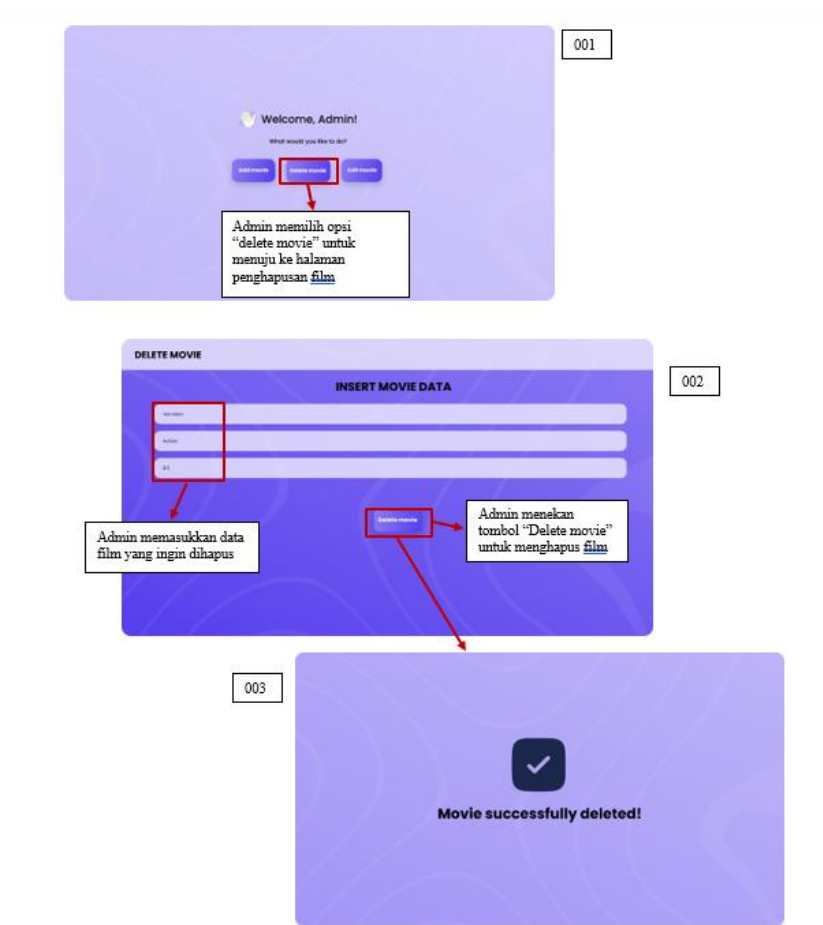
- iii. Post-Condition : Film terhapus dari list publik

3.1.5.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Menghapus Film>

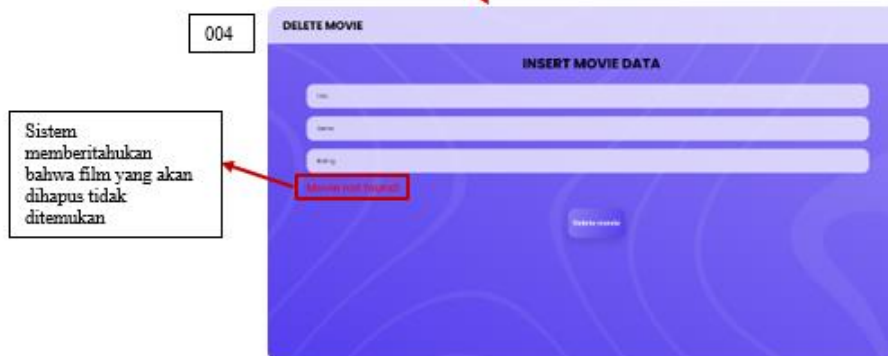
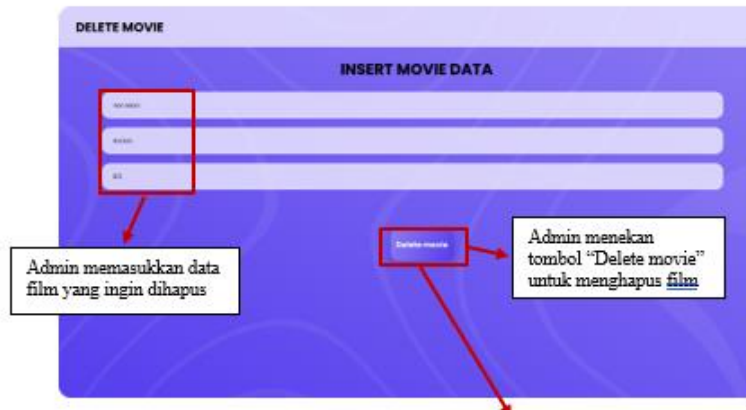
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Wireframe :

-Alur Utama



-Alur Alternatif



3.1.5.3

| ID. PAGE | NAMA PAGE | DESKRIPSI |
|----------|---------------------------------|---|
| P001 | Welcome Page Admin | Welcome page untuk admin |
| P002 | Page Delete Movie | Halaman untuk memasukkan data film yang ingin dihapus |
| P003 | Page Hapus Film Berhasil | Halaman jika film berhasil terhapus |
| P004 | Page Hapus Film Tidak Ditemukan | Halaman jika film yang ingin dihapus tidak ditemukan |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

P001 : Page HOMEPAGE

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|--------------|---------------------|---|
| <i>Menu1</i> | <i>Menu</i> | <i>Add Movie</i> | <i>Jika diklik, akan mengaktifkan usecase Menambah Film</i> |
| <i>Menu2</i> | <i>Menu</i> | <i>Delete Movie</i> | <i>Jika diklik akan mengaktifkan usecase Menghapus Film</i> |
| <i>Menu3</i> | <i>Menu</i> | <i>Edit Movie</i> | <i>Jika diklik akan mengaktifkan usecase Mengedit Film</i> |

P002 : Page Delete Movie

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|-----------------|---------------------|---|
| <i>Teks1</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Title</i> | <i>Tempat mengisi judul film yang akan dihapus</i> |
| <i>Teks2</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Genre</i> | <i>Tempat mengisi genre film yang akan dihapus</i> |
| <i>Teks3</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Rating</i> | <i>Tempat mengisi rating film yang akan dihapus dengan rentang 1.0-10.0</i> |
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Delete Movie</i> | <i>Jika diklik akan menghapus film</i> |

P003 : Page Hapus Film Berhasil

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|--------------|---------------|---------------------|
| - | - | - | - |

P004 : Page Hapus Film Tidak Ditemukan

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|-----------------|---------------------|---|
| <i>Teks1</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Title</i> | <i>Tempat mengisi judul film yang akan dihapus</i> |
| <i>Teks2</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Genre</i> | <i>Tempat mengisi genre film yang akan dihapus</i> |
| <i>Teks3</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Rating</i> | <i>Tempat mengisi rating film yang akan dihapus dengan rentang 1.0-10.0</i> |
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Delete Movie</i> | <i>Jika diklik akan menghapus film</i> |

3.1.5.4 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Menghapus Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

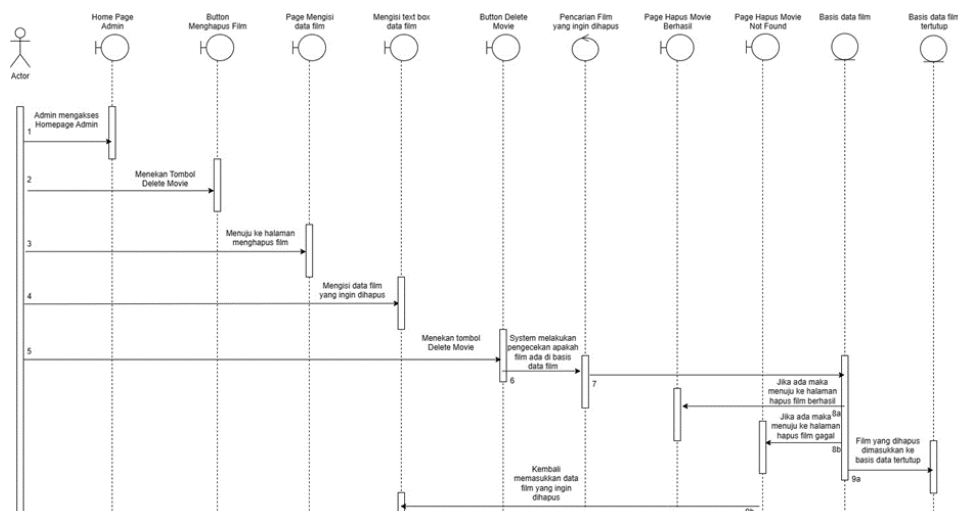
**Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|-----------|--|----------------------------|
| 1 | <i>Menu admin dalam welcome page</i> | <i>Boundary</i> |
| 2 | <i>Button Delete Movie</i> | <i>Boundary</i> |
| 3 | <i>Halaman Mengisi Data Film</i> | <i>Boundary</i> |
| 4 | <i>Text Box data film yang ingin dihapus</i> | <i>Boundary</i> |
| 5 | <i>Button Delete Movie pada halaman menghapus film</i> | <i>Boundary</i> |
| 6 | <i>Pencarian film yang ingin dihapus</i> | <i>Controller</i> |
| 7 | <i>Page hapus film berhasil</i> | <i>boundary</i> |

| | | |
|----|---------------------------|----------|
| 8 | Page hapus film Not Found | Boundary |
| 9 | Basis Data film | Entity |
| 10 | Basis Data tertutup | Entity |

3.1.5.5 Sequence Diagram #2 <Menghapus Film>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.6 Use Case #2 <Menambah Film>

Skenario Use Case #1

Primary Flow

Alternate Flow

3.1.6.1 Use Case Scenario #2 <Menambah Film>

Skenario Use Case #2 :

Nama Usecase : Menambahkan Film

Deskripsi :

Prekondisi :

| | |
|---|--|
| | Alur Utama |
| 1 | Admin memilih menu menambah |
| 2 | Admin mengisi data film yang ingin ditambah |
| 3 | Data film telah ditambah dalam basis data film |
| | Alur Alternatif |
| 1 | Admin memilih menu menambah |
| 2 | Admin mengisi data film yang ingin ditambahkan |
| 3 | Data film tertampil |

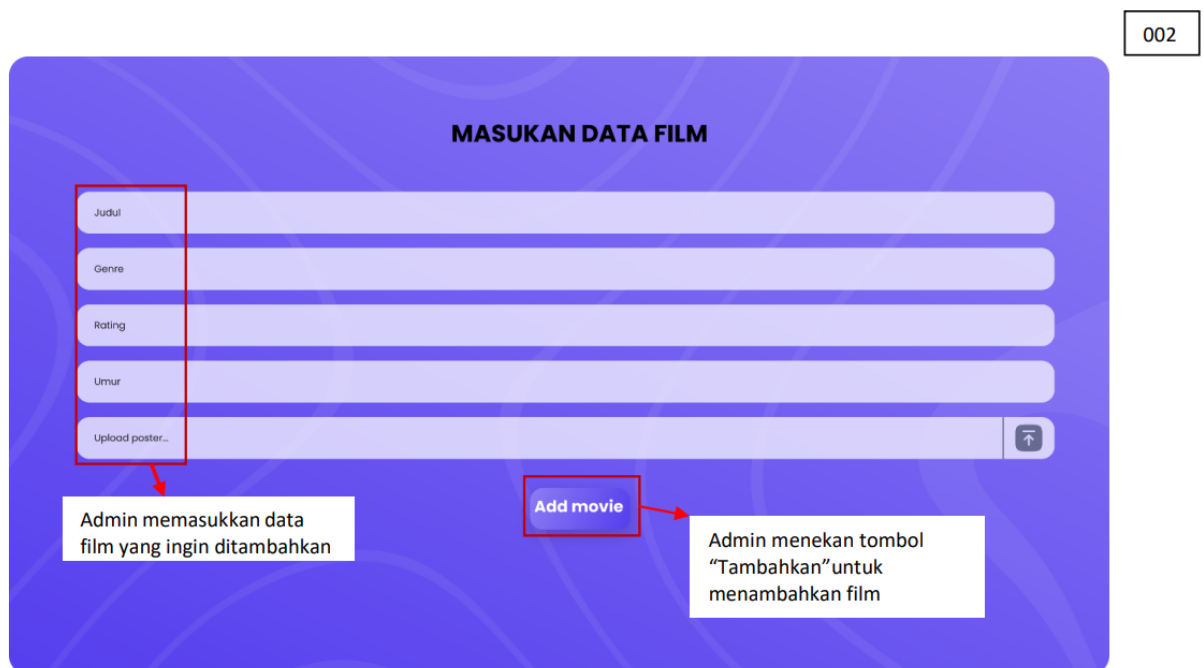
3.1.6.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Menambah Film>

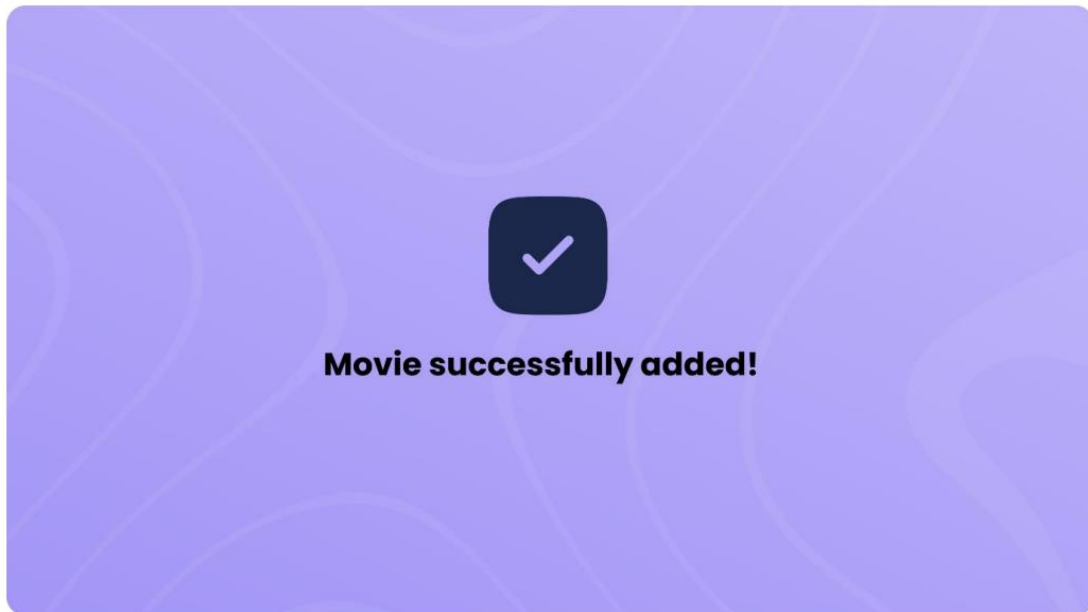
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

1. GAMBAR DESAIN UI dengan WIREFRAME

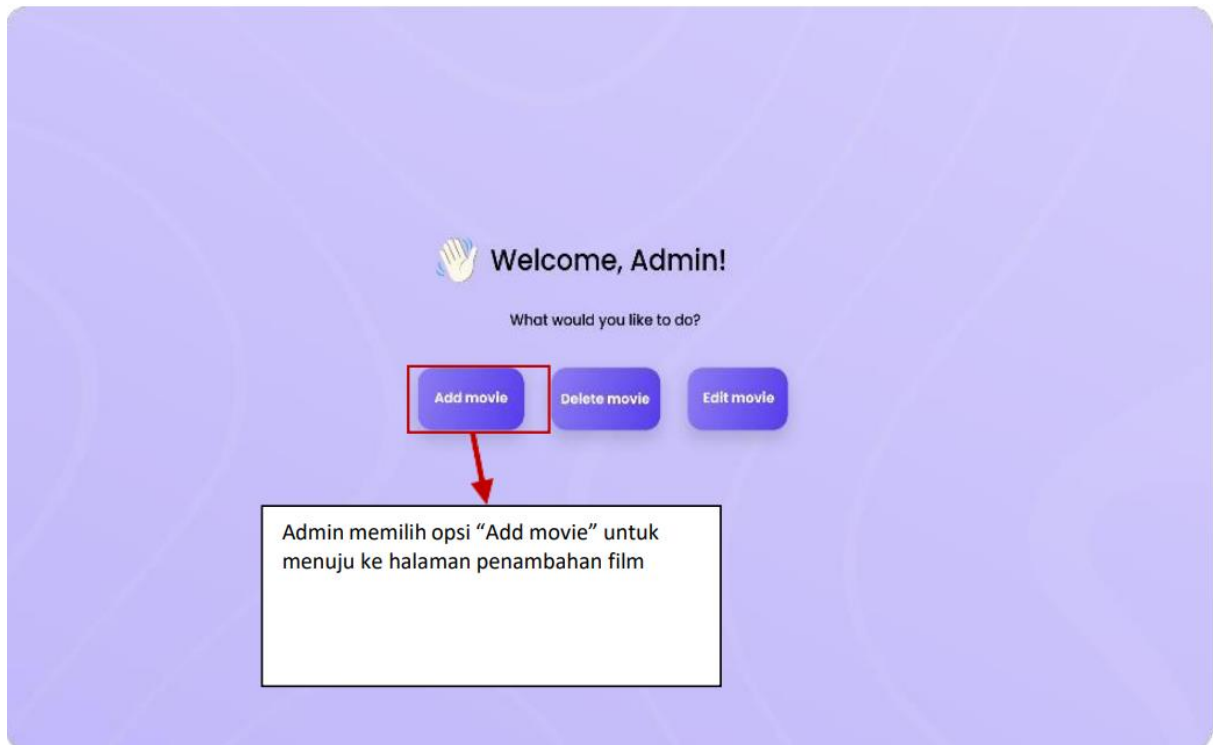
Nama Usecase : Menambah Film

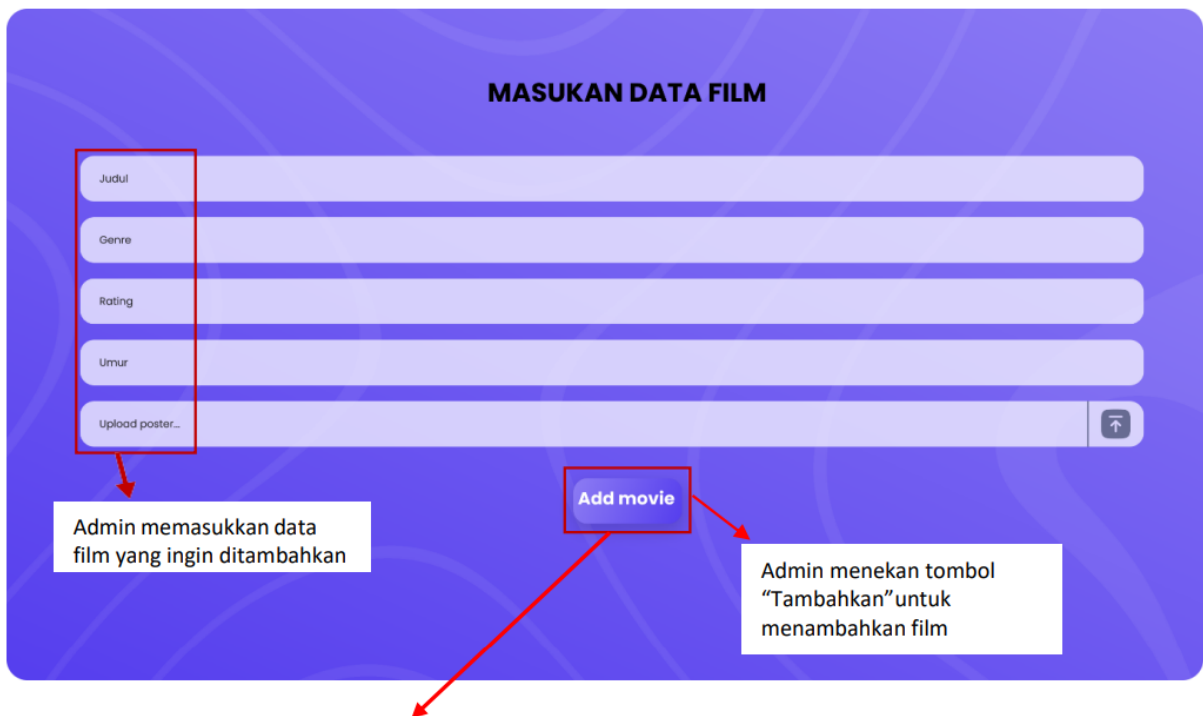
- Alur Utama



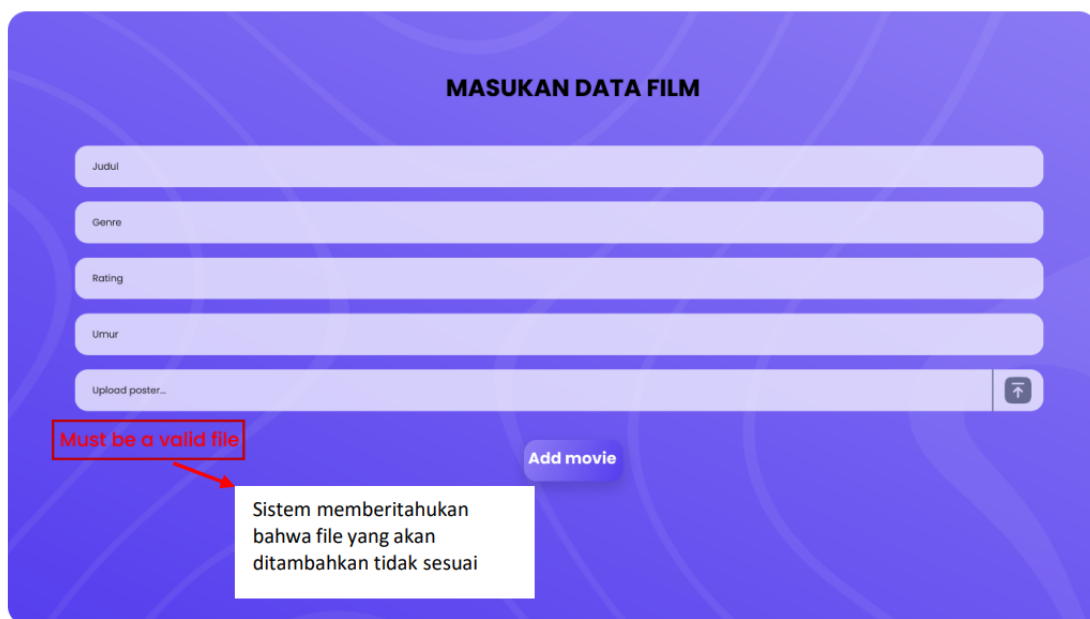


- Alur Alternatif





004



Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|-----------|-------------------------------|---|
| P001 | Welcome Page Admin | Welcome page untuk admin |
| P002 | Page Add Movie | Halaman untuk memasukkan data film yang ingin ditambahkan |
| P003 | Page Film Add Berhasil | Halaman jika film berhasil ditambahkan |
| P004 | Page Add Film Tidak Ditemukan | Halaman jika film yang ingin ditambahkan tidak ditemukan |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|--------------|---------------------|---|
| <i>Menu1</i> | <i>Menu</i> | <i>Add Movie</i> | <i>Jika diklik, akan mengaktifkan usecase Menambah Film</i> |
| <i>Menu2</i> | <i>Menu</i> | <i>Delete Movie</i> | <i>Jika diklik akan mengaktifkan usecase Menghapus Film</i> |
| <i>Menu3</i> | <i>Menu</i> | <i>Edit Movie</i> | <i>Jika diklik akan mengaktifkan usecase Mengedit Film</i> |

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan |
|-----------------|-----------------|----------------------|--|
| <i>Teks1</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Judul</i> | Tempat mengisi judul film yang akan ditambahkan |
| <i>Teks2</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Genre</i> | Tempat mengisi genre film yang akan ditambahkan |
| <i>Teks3</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Rating</i> | Tempat mengisi rating film yang akan ditambahkan dengan rentang 1.0-10.0 |
| <i>Teks4</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Umur</i> | Tempat mengisi umur dengan film yang sesuai |
| <i>Teks5</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Upload Poster</i> | Tempat mengupload film yang ditambahkan |
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Add Movie</i> | Jika diklik akan menambahkan film |

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|--------------|---------------|---------------------|
| - | - | - | - |

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|-----------------|-----------------|----------------------|--|
| <i>Teks1</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Judul</i> | Tempat mengisi judul film yang akan ditambahkan |
| <i>Teks2</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Genre</i> | Tempat mengisi genre film yang akan ditambahkan |
| <i>Teks3</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Rating</i> | Tempat mengisi rating film yang akan ditambahkan dengan rentang 1.0-10.0 |
| <i>Teks4</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Umur</i> | Tempat mengisi umur dengan film yang sesuai |
| <i>Teks5</i> | <i>Teks Box</i> | <i>Upload Poster</i> | Tempat mengupload film yang ditambahkan |
| <i>Button1</i> | <i>Button</i> | <i>Add Movie</i> | Jika diklik akan menambahkan film |

3.1.6.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Menambah Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

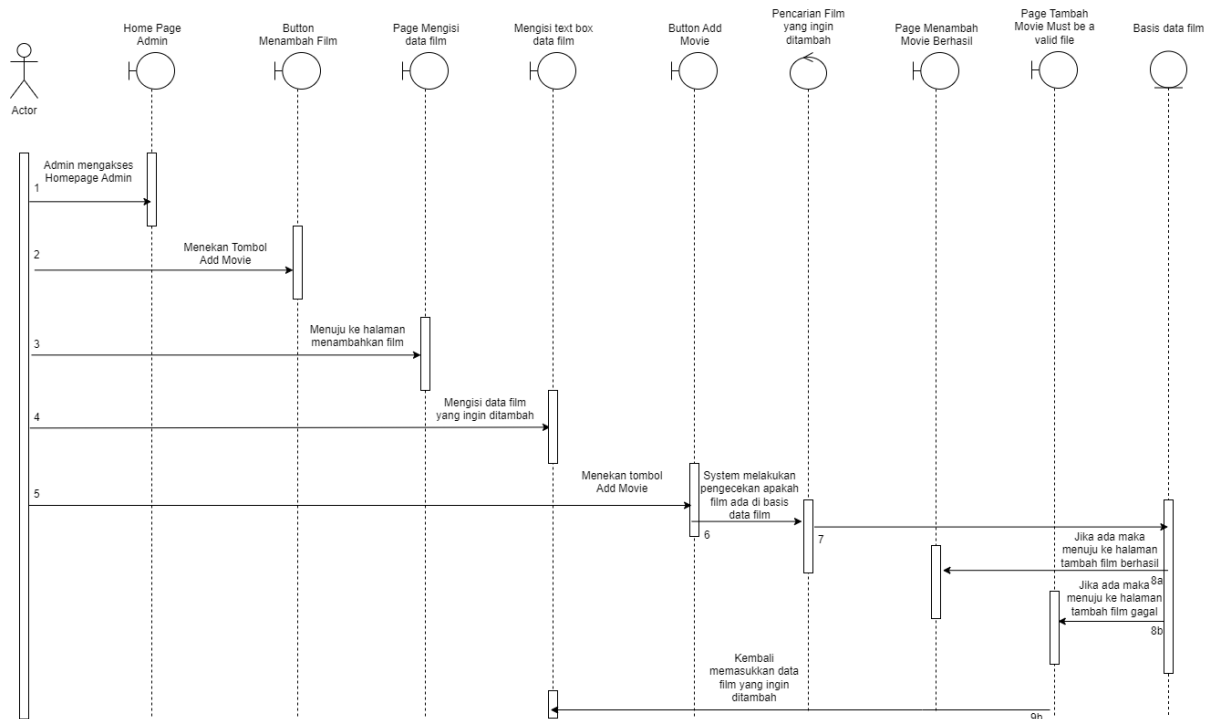
*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|-----------|-------------------------------|----------------------------|
| 1 | Menu admin dalam welcome page | Boundary |
| 2 | Button Add Movie | Boundary |
| 3 | Halaman Mengisi Data Film | Boundary |

| | | |
|---|---|------------|
| 4 | Text Box data film yang ingin ditambahkan | Boundary |
| 5 | Button Delete Movie pada halaman menambahkan film | Boundary |
| 6 | Pencarian film | Controller |
| 7 | Page tambah film berhasil | boundary |
| 8 | Page tambah film must be a valid file | Boundary |
| 9 | Basis Data film | Entity |

3.1.6.4 Sequence Diagram #2 <Menambah Film>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.7 Use Case #2 <Mengedit Informasi Film>

Skenario Use Case #1

Primary Flow

Alternate Flow

3.1.7.1 Use Case Scenario #2 <Mengedit Informasi Film>

Skenario Use Case #2 :

- iv. Pre-Condition: Admin sudah sign in kedalam perangkat lunak
- v. Use Case Description
 - a. Primary Flow

| | |
|---|--|
| | Alur Utama |
| 1 | Admin memilih opsi mengedit |
| 2 | Admin memasukkan data film yang ingin diedit |
| 3 | Admin melakukan pengeditan pada informasi |
| 4 | Mengecek apakah data film ada |
| 5 | Data film di basis data film telah berubah |

- b. Alternative Flow

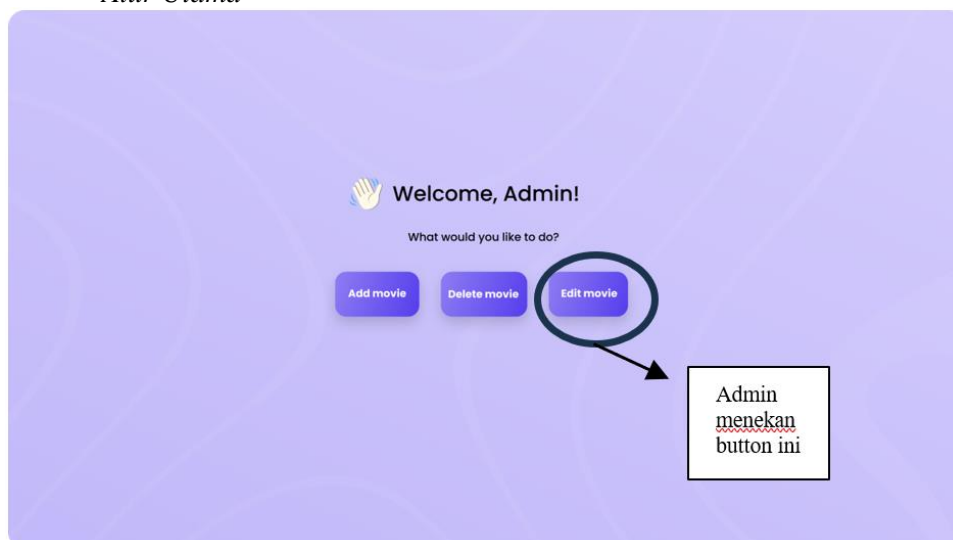
| | |
|---|--|
| | Alur Alternatif |
| 1 | Admin memilih opsi mengedit |
| 2 | Admin memasukkan data film yang ingin diedit |
| 3 | Mengecek apakah data film ada |
| 4 | Data film tidak ditemukan |

- vi. Post-Condition: Sistem mengupdate, menyimpan, & menampilkan informasi film yang sudah diinputkan

3.1.7.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Mengedit Informasi Film>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

- Alur Utama



MASUKAN DATA FILM

Judul

Carit

MASUKAN DATA FILM

Judul


Genre

Rating

Umur

upload poster...

Tambahkan



Judul film

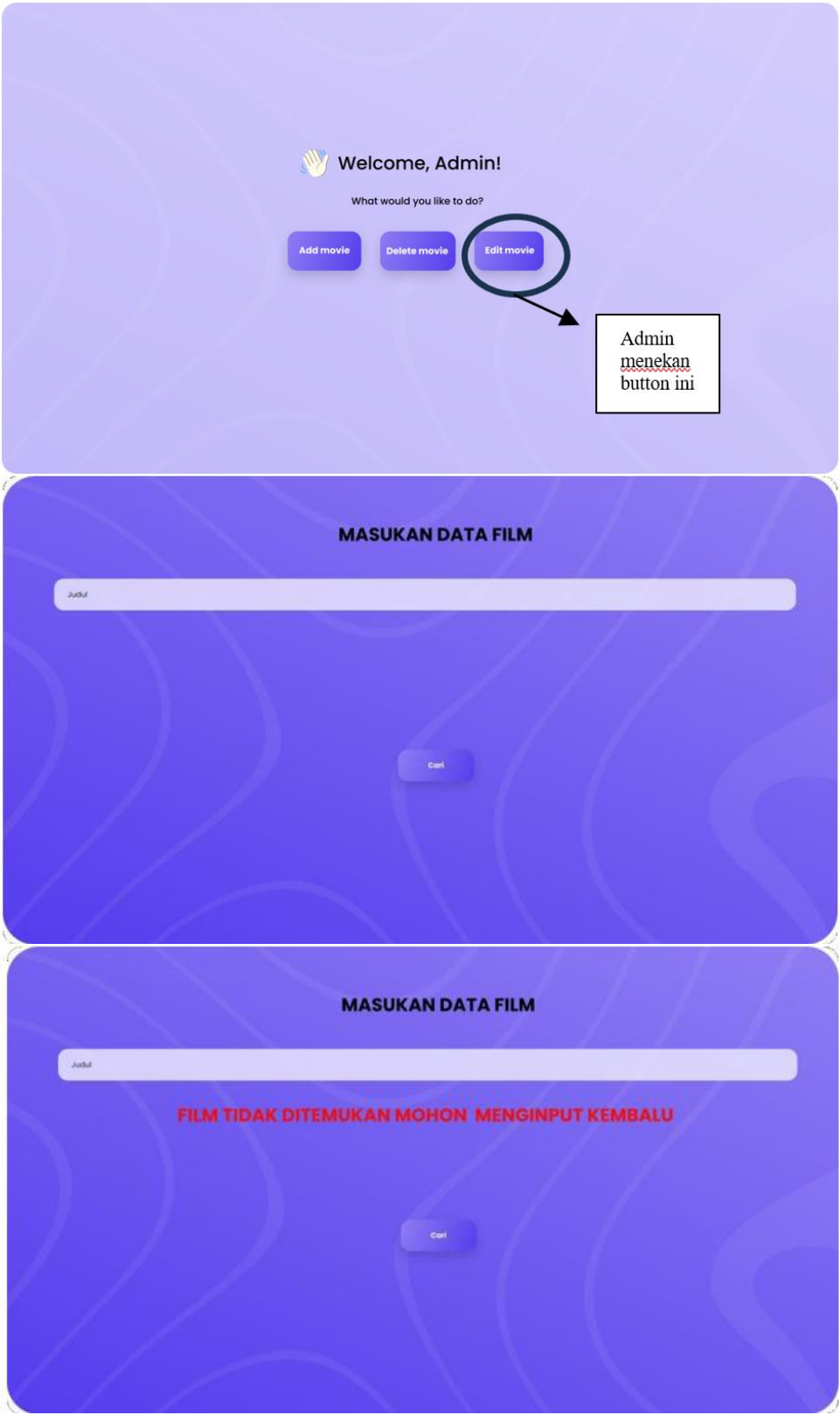
Genre

Rating

Umur

Review

- Alur Alternatif

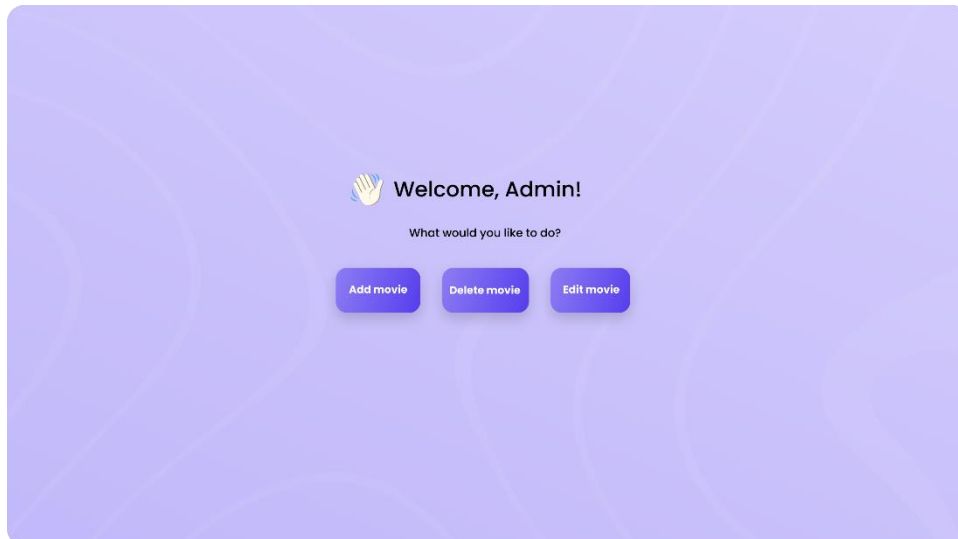


Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|-------------|---------------------------|--|
| <u>P001</u> | Homepage Admin | Home page untuk admin |
| <u>P002</u> | Memasukkan judul film | Memasukkan judul film yang akan diedit |
| <u>P003</u> | Memasukkan informasi film | Memasukkan informasi Film yang baru |
| <u>P004</u> | Page film | Menampilkan poster dan informasi film terbaru setelah pengeditan |
| <u>P005</u> | Page Error | Menampilkan tulisan dan perintah bahwa film tidak ditemukan dan diminta untuk menginputkan kembali |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka :



Home Page Admin

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|--------------|--------|--------|--|
| Add Movie | Button | Click | Jika di click masuk ke page add movie |
| Delete Movie | Button | Click | Jika diklik akan masuk kedalam page delete movie |
| Edit Movie | Button | Click | Jika diKlik akan masuk kedalam page edit movie |

The screenshot shows a blue-themed interface titled "MASUKAN DATA FILM". It features a single text input field labeled "Judul" and a blue button labeled "Cari" centered below it.

Page Memasukkan judul film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|---------------------------|----------------|------------------|---|
| <i>Masukkan Data Film</i> | <i>Teks</i> | <i>Teks</i> | <i>Memberi informasi bahwa perlu memasukkan judul film</i> |
| <i>Judul</i> | <i>Textbox</i> | <i>Text</i> | <i>Admin perlu memasukkan judul film yang akan diedit</i> |
| <i>Cari</i> | <i>Button</i> | <i>Searching</i> | <i>Jika diklik perangkat lunak akan mencari film sesuai judul yang diinputkan</i> |

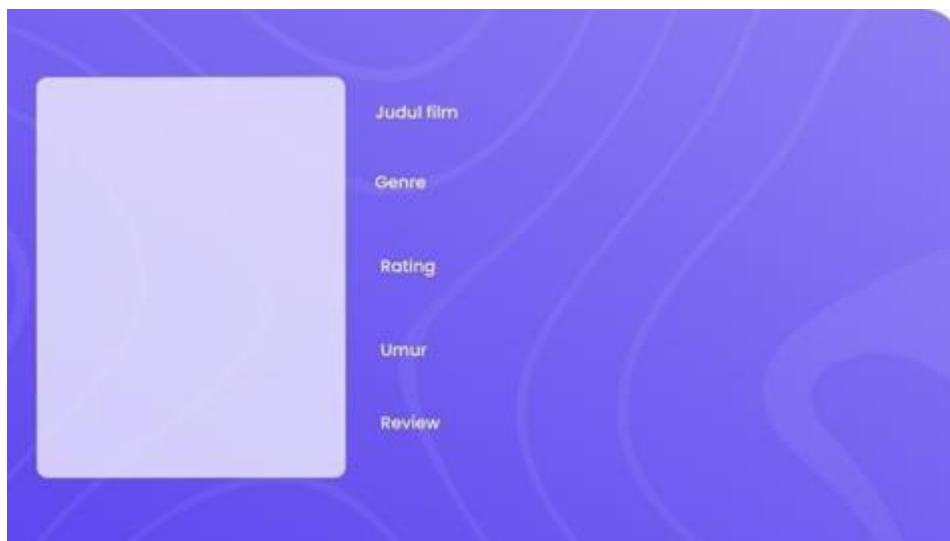
The screenshot shows a blue-themed interface titled "MASUKAN DATA FILM". It contains five stacked text input fields labeled "Judul", "Genre", "Rating", "Durasi", and "Upload gambar...". A blue button labeled "Tambahkan" is positioned below the "Upload gambar..." field.

Page Memasukkan informasi film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|---------------------------|-----------------|---------------|--|
| <i>Masukkan Data Film</i> | <i>Text</i> | <i>text</i> | <i>Menginformasikan bahwa perlu memasukkan data film</i> |
| <i>Judul</i> | <i>Text Box</i> | <i>Text</i> | <i>Admin perlu menginputkan judul film yang baru</i> |

| | | | |
|---------------|-----------------|-------------|--|
| <i>genre</i> | <i>Text Box</i> | <i>text</i> | <i>Admin perlu menginputkan genre film yang baru</i> |
| <i>rating</i> | <i>Text Box</i> | <i>Text</i> | <i>Admin perlu menginputkan rating film yang baru</i> |
| <i>Umur</i> | <i>Text Box</i> | <i>Text</i> | <i>Admin perlu menginputkan kategori umur untuk film yang baru</i> |

| | | | |
|----------------------|--------------|---------------|---|
| <i>Upload Poster</i> | <i>Image</i> | <i>Upload</i> | <i>Admin perlu mengupload poster film yang baru</i> |
|----------------------|--------------|---------------|---|



Page Film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|--------------------|--------------|---------------|---|
| <i>Box Abu-abu</i> | <i>Image</i> | <i>Image</i> | <i>Menampilkan poster film terbaru</i> |
| <i>Judul Film</i> | <i>Text</i> | <i>Text</i> | <i>Menampilkan judul film terbaru</i> |
| <i>Genre</i> | <i>Text</i> | <i>Text</i> | <i>Menampilkan genre film terbaru</i> |
| <i>Rating</i> | <i>Text</i> | <i>Text</i> | <i>Menampilkan rating film terbaru</i> |
| <i>Umur</i> | <i>Text</i> | <i>Text</i> | <i>Menampilkan kategori umur film terbaru</i> |
| <i>Review</i> | <i>Text</i> | <i>Text</i> | <i>Menampilkan review film terbaru</i> |



Page Error

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|---------------|----------------|------------------|--|
| <i>Text 1</i> | <i>text</i> | <i>text</i> | <i>Menginformasikan bahwa admin perlu menginputkan judul film</i> |
| <i>Judul</i> | <i>textbox</i> | <i>text</i> | <i>Tempat admin menginputkan judul film yang akan dicari</i> |
| <i>Text 2</i> | <i>text</i> | <i>text</i> | <i>Menginformasikan bahwa film tidak ditemukan dan diminta untuk menginputkan judul film kembali</i> |
| <i>Cari</i> | <i>Button</i> | <i>Searching</i> | <i>Jika diklik perangkat lunak akan melakukan pencarian film sesuai judul yang telah diinputkan</i> |

3.1.7.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Mengedit Informasi Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

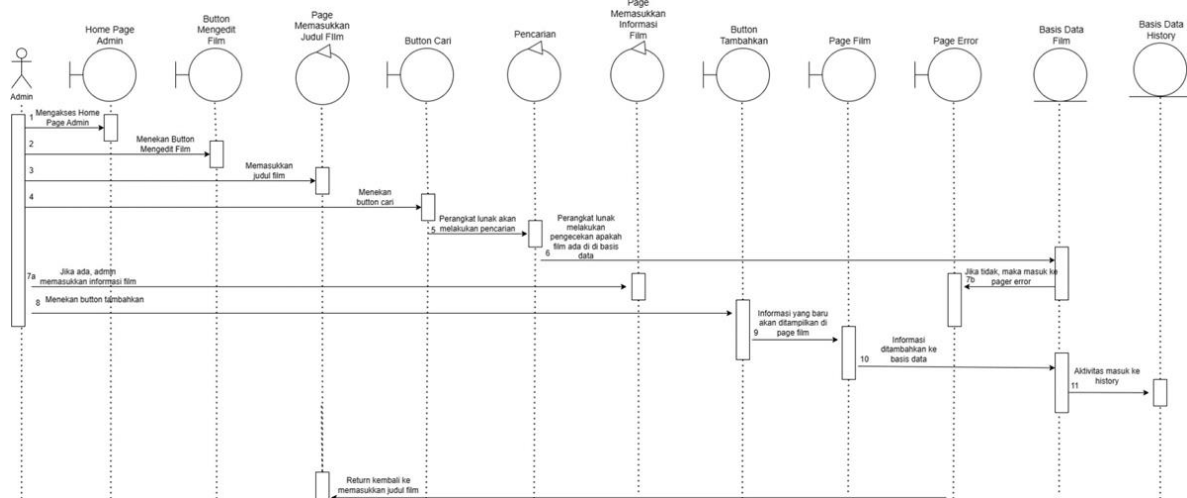
TABEL OBJECT PERANCANGAN

| No | Nama Object | Jenis / Tipe Object |
|----|--------------------------------|---------------------|
| 1 | Home Page Admin | Boundary |
| 2 | Button Mengedit Film | Boundary |
| 3 | Page Memasukkan Judul Film | Boundary |
| 4 | Button Cari | Boundary |
| 5 | Page Memasukkan Informasi Film | Controller |
| 6 | Button Tambahkan | Boundary |
| 7 | Page Film | Boundary |
| 8 | Page Error | Boundary |
| 9 | Basis data film | Entity |
| 10 | Basis data history | Entity |
| 11 | Pencarian | Controller |

*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.7.4 Sequence Diagram #2 <Mengedit Informasi Film>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.8 Use Case #2 <Mereview Film>

Skenario Use Case #1

Primary Flow

Alternate Flow

3.1.8.1 Use Case Scenario #2 <Mereview Film>

Skenario Use Case #2 :

- vii. Pre-Condition: User sudah masuk kedalam halaman review film
- viii. Use Case Description
 - a. Primary Flow

| | Alur Utama |
|---|------------------------------------|
| 1 | Sistem meminta user mengisi review |
| 2 | User memasukkan review |
| 3 | Sistem menyimpan review user |

- ix. Post-Condition : Review user sudah masuk kedalam sistem

3.1.8.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <Mereview Film>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

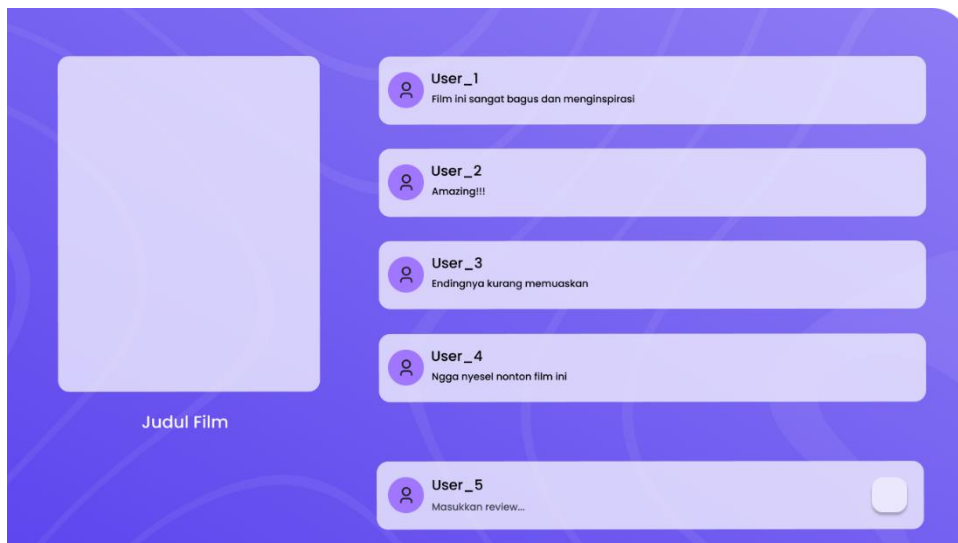
- Alur Utama



Tabel Deskripsi Objek UI

| ID. LAYAR | NAMA LAYAR | DESKRIPSI |
|-----------|---------------------|--|
| 001 | Halaman Review Film | Halaman dimana user dapat memberi review pada film |

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}



Page Review Film

| Id_Objek | JENIS | LABEL* | Keterangan** |
|---------------|---------|--------|---|
| Kotak review | Textbox | User_5 | Tempat untuk menginputkan review user |
| Kotak abu | Image | - | Gambar poster film yang di review |
| Tombol submit | Button | - | Ketika diklik, maka akan terkirim reviewnya |

3.1.8.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <Mereview Film>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

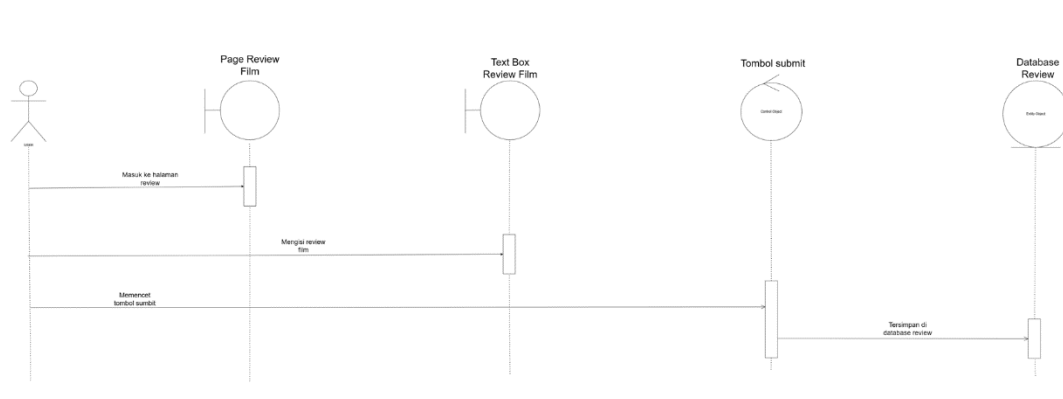
| No | Nama Object Baru | Jenis / Tipe Kelas |
|----|----------------------|--------------------|
| 1 | Page Review Film | Boundary |
| 2 | Text Box Review Film | Boundary |
| 3 | Tombol submit | Controller |
| 4 | Database Review | Entity |

*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.8.4 Sequence Diagram #2 <Mereview Film>

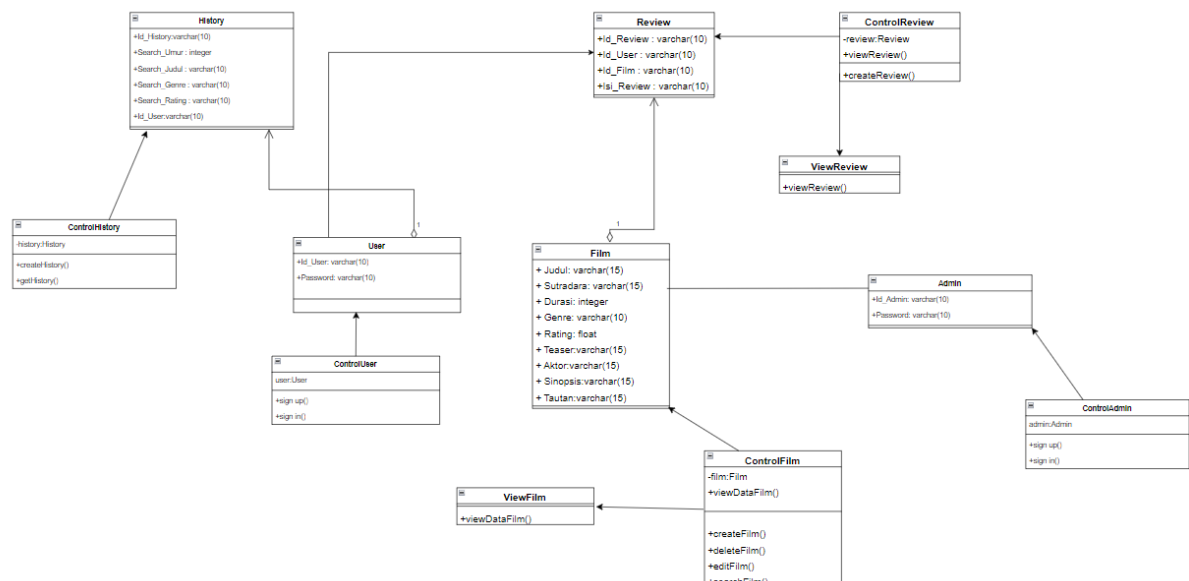
Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.2 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan yang akan digunakan dalam PL menggunakan model MVC



3.2.1 Deskripsi Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL. menggunakan model MVC

TABEL KELAS : USER

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 001 | User | Id_User (private) | |
| | | Passoword(private) | |
| | | | |

Untuk setiap kelas:

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

• TABEL KELAS : CONTROL USER

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 001 | Control User | | Sign Up() |
| | | | Sign In() |
| | | | |

• TABEL KELAS : FILM

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 002 | Film | Judul(public) | |
| | | Sutradara(public) | |
| | | Durasi(public) | |
| | | Genre(public) | |
| | | Rating(public) | |
| | | Teaser(public) | |
| | | Aktor(public) | |
| | | Sinopsis(public) | |
| | | Tautan(public) | |
| | | | |

• TABEL KELAS :VIEW FILM

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 002 | View Film | | viewDataFilm() |
| | | | |

• TABEL KELAS :CONTROL FILM

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 002 | Control Film | | createFilm() |
| | | | deleteFilm() |
| | | | editFilm() |
| | | | searchFilm() |
| | | | |

- **TABEL KELAS : HISTORY**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-------------------------------|--------------------|
| 003 | History | <i>Id_History(private)</i> | |
| | | <i>Search_Umur(private)</i> | |
| | | <i>Search_Judul(private)</i> | |
| | | <i>Search_Genre(private)</i> | |
| | | <i>Search_Rating(private)</i> | |
| | | <i>Id_User(private)</i> | |
| | | | |

- **TABEL KELAS : CONTROL HISTORY**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|------------------------|
| 003 | History | | <i>createHistory()</i> |
| | | | <i>getHistory()</i> |

- **TABEL KELAS : REVIEW**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-------------------------------|--------------------|
| 003 | Review | <i>Id_Review(private)</i> | |
| | | <i>Id_User(private)</i> | |
| | | <i>Id_Film(private)</i> | |
| | | <i>Isi_Review(private)</i> | |
| | | <i>Search_Rating(private)</i> | |
| | | <i>Id_User(private)</i> | |

- **TABEL KELAS : VIEW REVIEW**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|---------------------|
| 003 | View Review | | <i>viewReview()</i> |

- **TABEL KELAS : CONTROL REVIEW**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 003 | Control Review | | <i>createReview()</i> |

- **TABEL KELAS : ADMIN**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|--------------------------|--------------------|
| 003 | Admin | <i>Id_Admin(private)</i> | |
| | | <i>Password(private)</i> | |

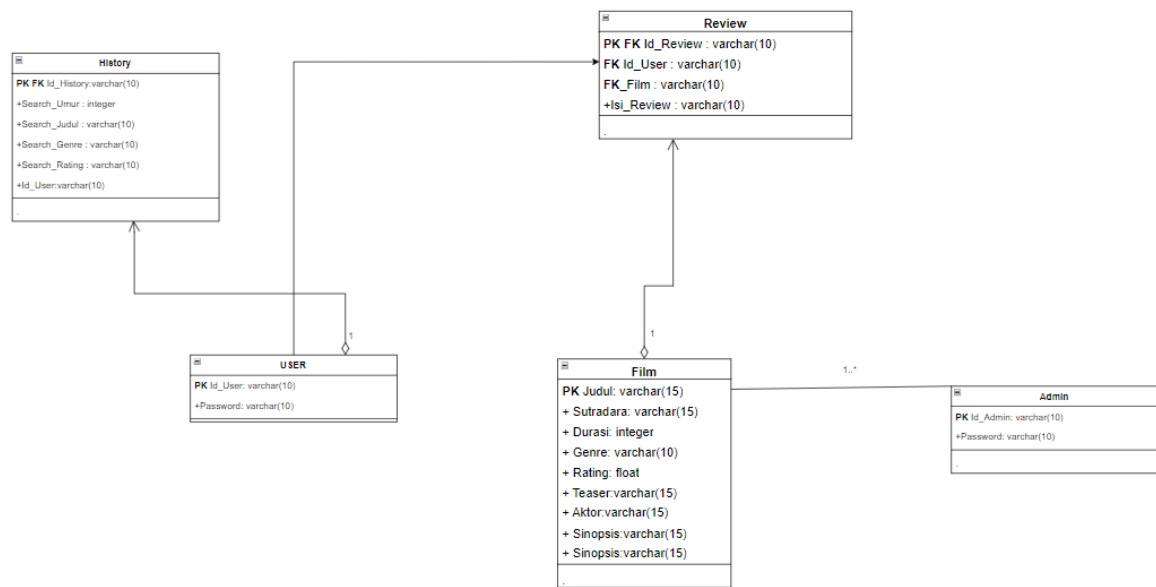
- **TABEL KELAS : CONTROL ADMIN**

| ID Kelas | Nama Kelas Perancangan | Atribute (visibility) | Method / Operation |
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|
|----------|------------------------|-----------------------|--------------------|

| | | | |
|-----|-------|--|-----------|
| 003 | Admin | | Sign up() |
| | | | Sign in() |

3.3 Perancangan Persisten Data

Bagian ini diisi rancangan semua tabel basis data yang digunakan dalam PL. Menggambarkan bagaimana keterkaitan antar tabel dan deskripsi atribut – atribut pada tabel, khususnya atribut kunci



3.4 Perancangan Algoritma dan/atau Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses 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.

Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas : User

Nama Operasi : Sign Up()

Algoritma :

1. Cek apakah id yang ingin dibuat sudah ada di database atau belum
2. Simpan data user kedalam database user

Algoritma #2

Contoh:

Nama Kelas : User

Nama Operasi : Log In()

Algoritma :

1. Cek apakah id dan password cocok dengan yang ada di database user
2. Masukkan user kedalam homepage

Algoritma #3

Contoh:

Nama Kelas :Film

Nama Operasi :createFilm()

Algoritma :

1. Menerima inputan data film
2. Memasukkan film baru kedalam database film

Algoritma #4

Contoh:

Nama Kelas :Film

Nama Operasi :deleteFilm()

Algoritma :

1. Mencari film yang ingin dihapus
2. Menghapus film
3. Film dihapus dari database film

Query #1

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi query di bawah}

Query : Film

SELECT * FROM d Film where Judul='Judul yang dicari'

Keterangan : Query digunakan untuk mencari film

Query #2

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi query di bawah}

Query : History,Film

SELECT Judul FROM Film where Search_Judul=Judul OR Search_Genre = Genre OR Search_Rating =Rating

Keterangan : Query digunakan untuk menampilkan judul film yang direkomendasikan

4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

| Kode FR | Nama Functional Requirement | Nama Use Case |
|---------|-------------------------------|-------------------------|
| FR-001 | Masuk akun | Sign In |
| FR-002 | Mendaftarkan akun pengguna | Sign Up |
| FR-003 | Mencari film | Mencari Film |
| FR-004 | Mereview film | Mereview Film |
| FR-005 | Admin menambah film | Menambah Film |
| FR-006 | Admin menghapus film | Menghapus film |
| FR-007 | Admin Mengedit informasi film | Mengedit informasi film |

| | | |
|--------|--------------------------|--------------------------|
| FR-008 | Memberi rekomendasi film | Memberi rekomendasi film |
|--------|--------------------------|--------------------------|