

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK


<AMIGO-TICS RENT>

Dipersiapkan oleh:

<1301184223 – Adinda Rahma Khumairah>

Program Studi Informatika Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Sewa Mobil	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk menyewa mobil yang di sediakan oleh aplikasi
#2	Transaksi	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan transaksi pembayaran penyewaan mobil
#3	Mengembalikan mobil	Fungsi ini digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pengembalian mobil
#4	Kelola data	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengelola database dalam sistem
#5	Cek Laporan	Fungsi ini digunakan oleh admin dan manager untuk mengecek segala jenis laporan hasil dari sistem

3.1.1 Use Case #1 <Sewa Mobil>

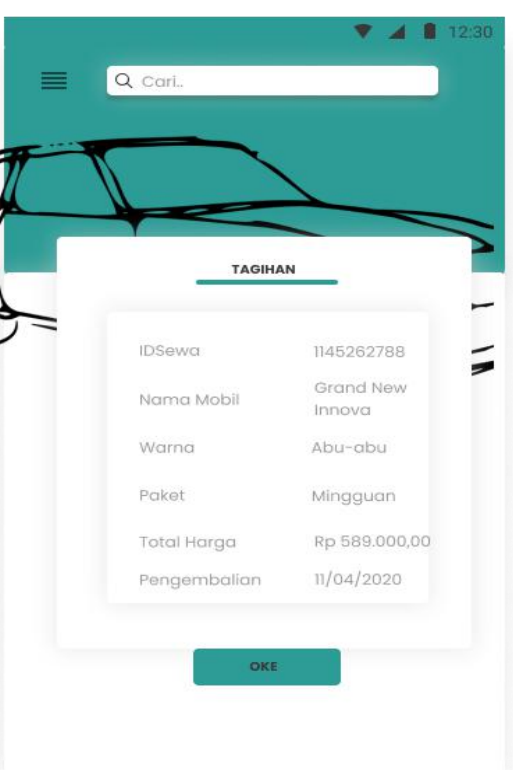
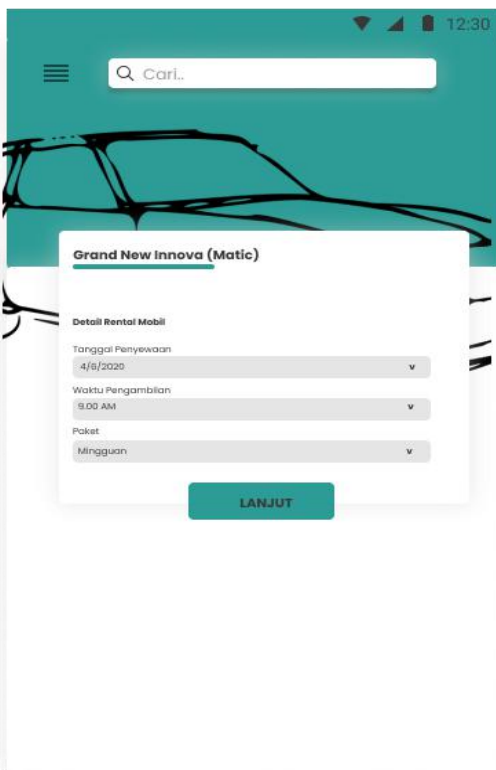
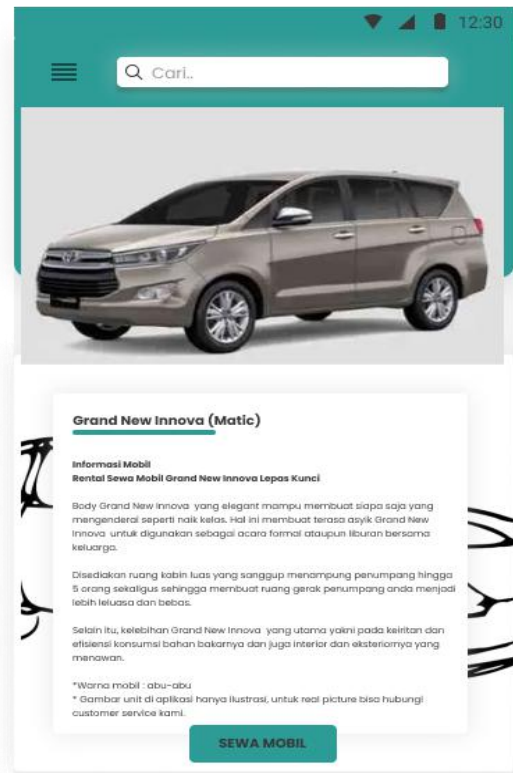
Primary Flow :

- Pelanggan membuka menu penyewaan mobil
- Pelanggan memilih mobil yang akan di sewa dari data jenis-jenis mobil yang telah di tampilkan pada menu penyewaan mobil oleh sistem
- Pelanggan akan mendapatkan informasi lengkap terkait mobil yang akan di sewa
- Proses penyewaan akan di mulai setelah pelanggan meng-klik tombol “Sewa Mobil”
- Pelanggan akan mengisi data penyewaan serta memilih paket penyewaan yang tersedia
- Tagihan akan di kalkulasikan berdasarkan mobil dan paket yang di pilih oleh pelanggan
- Pelanggan akan mendapatkan informasi tagihan yang harus di bayar

Alternate Flow :

- Pelanggan boleh membatalkan proses penyewaan, dan kembali ke menu sebelumnya.
- Jika pelanggan membatalkan proses penyewaan maka data penyewaan sebelumnya akan otomatis terhapus, sehingga pelanggan harus memilih data penyewaan dari awal jika ingin melakukan proses penyewaan kembali.
- Pelanggan harus memilih paket untuk menyelesaikan proses penyewaan mobil

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
P001	Halaman Beranda	Tampilan awal saat pelanggan membuka aplikasi. Pada tampilan ini, sistem menyediakan daftar mobil yang di sewakan oleh perusahaan rental mobil tersebut.
P002	Halaman Info Mobil	Tampilan setelah pelanggan memilih mobil yang ingin di sewakan. Tampilan ini berisi informasi spesifik terkait mobil yang akan di sewakan
P003	Halaman Input Data Sewa	Tampilan setelah pelanggan setuju untuk memilih mobil tersebut untuk di sewa. Tampilan ini berisi penginputan data penyewaan yang akan di isi oleh pelanggan.
P004	Halaman Tagihan	Tampilan setelah pelanggan menyelesaikan sesi penginputan data penyewaan. Tampilan ini berisi informasi mobil, tagihan yang harus di bayar, serta tanggal pengembalian yang secara otomatis di keluarkan oleh sistem sesuai paket yang di pilih oleh pelanggan

Halaman Beranda

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>tabInfoMobil1</i>	<i>Tab</i>	Mobil	Jika di klik akan menampilkan informasi terkait mobil yan akan di sewa
<i>search</i>	<i>Advanced Search</i>	Cari	Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi
<i>listboxmenu</i>	<i>listbox</i>	<i>List Menu</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi
<i>labelDaftarMobil</i>	<i>Label</i>	Daftar Mobil	Label yang memberikan keterangan Daftar Mobil dalam page tersebut

Halaman Info Mobil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>rtfInfoMobil</i>	<i>RTF Box</i>	Info Mobil	Isi teks yang di simpan pada file informasi mobil
<i>search</i>	<i>Advanced Search</i>	Cari	Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi
<i>listboxmenu</i>	<i>Listbox</i>	<i>List Menu</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi

<i>LabelInfomobil</i>	<i>Label</i>	Nama Mobil	Label yang memberikan keterangan nama mobil yang di pilih dan akan di sewakan
<i>btnSewaMobil</i>	<i>Button</i>	Sewa Mobil	Jika diklik, akan mengaktifkan function SewaMobil(), dan akan ditampilkan <i>page</i> input data sewa

Halaman Input Data Sewa

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Search</i>	<i>Advanced Search</i>	Cari	Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi
<i>listboxmenu</i>	<i>Listbox</i>	<i>List Menu</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi
<i>labelInfomobil</i>	<i>Label</i>	<i>Nama Mobil</i>	Label yang memberikan keterangan nama mobil yang di pilih dan akan di sewakan
<i>labelDetailRental</i>	<i>Label</i>	<i>Detail Rental Mobil</i>	Label yang memberikan keterangan untuk mengisi Detail Rental Mobil dengan pilihan yang di sediakan
<i>labeltglsewa</i>	<i>Label</i>	<i>Tanggal Penyewaan</i>	Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan tanggal sewa penyewaan mobil
<i>ddtglsewa</i>	<i>DropDown</i>	<i>Tanggal Penyewaan</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan tanggal yang di sediakan oleh aplikasi
<i>labelwktambil</i>	<i>Label</i>	<i>Waktu Pengambilan</i>	Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan waktu pengambilan mobil yang di sediakan oleh aplikasi
<i>ddwhtaambil</i>	<i>DropDown</i>	<i>Waktu Pengambilan</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan waktu pengambilan mobil yang akan di pilih oleh pengguna aplikasi
<i>labelpaket</i>	<i>Label</i>	<i>Paket</i>	Label yang memberikan keterangan terkait pilihan untuk menentukan paket yang akan di pilih oleh pengguna aplikasi
<i>ddpaket</i>	<i>DropDown</i>	<i>Paket</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan pilihan paket penyewaan mobil yang akan di pilih oleh pengguna
<i>btnlanjut</i>	<i>Button</i>	<i>Lanjut</i>	Jika diklik, maka data penyewaan oleh pelanggan akan di masukkan ke dalam database, dan kemudian akan di kalkulasikan berdasarkan paket dan mobil yang di pilih.

Halaman Tagihan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>search</i>	<i>Advanced Search</i>	Cari	Memiliki fungsi sebagai pencarian dalam aplikasi
<i>listboxmenu</i>	<i>Listbox</i>	<i>List Menu</i>	Jika diklik, maka akan di tampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi
<i>labeltagihan</i>	<i>Label</i>	<i>Tagihan</i>	Label yang memberikan keterangan tagihan
<i>rtftagihan</i>	<i>RTF</i>	<i>Tagihan</i>	Berisi informasi terkait tagihan yang telah di

			kalkulasikan, dan secara otomatis menampilkan tanggal pengembalian sesuai pengambilan paket oleh pelanggan.
<i>btnoke</i>	<i>Button</i>	<i>OK</i>	Jika di klik, maka proses penyewaan mobil telah selesai dan pelanggan bisa melanjutkan ke page transaksi untuk melakukan pembayaran.

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

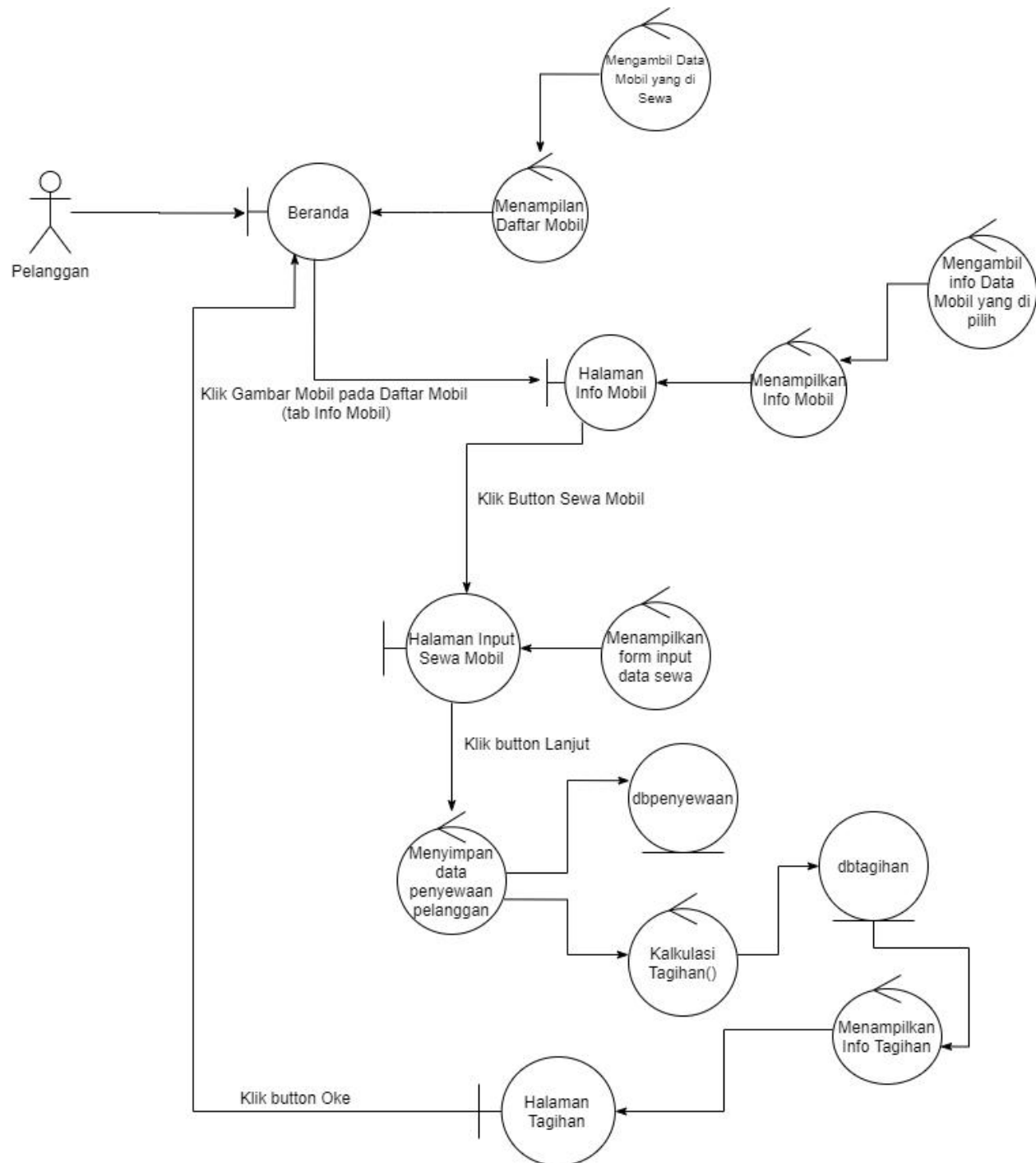
Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

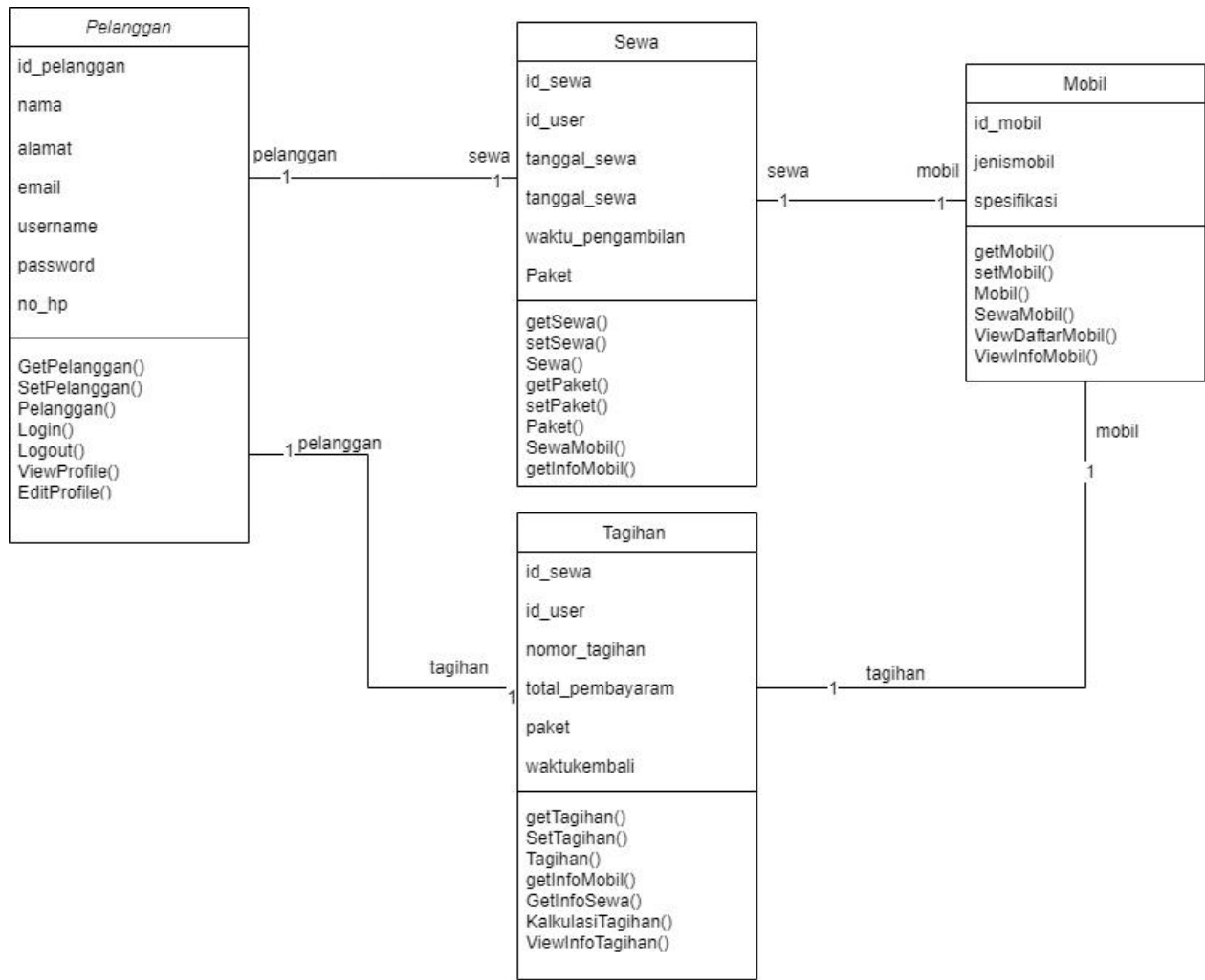
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Beranda	Boundary (interface)
2	Halaman Info Mobil	Boundary (interface)
3	Halaman Input Sewa Mobil	Boundary (interface)
4	Halaman Tagihan	Boundary (interface)
5	TabInfoMobil	Boundary (interface)
6	BtnSewaMobil	Boundary (interface)
7	BtnLanjut	Boundary (interface)
8	BtnOke	Boundary (interface)
9	viewDaftarMobil()	Controller
10	viewInfoMobil()	Controller
11	Setter()	Controller
12	Getter()	Controller
13	Cari()	Controller
14	SewaMobil()	Controller
15	InputDataSewa()	Controller
16	KalkulasiTagihan()	Controller
17	ViewInfoTagihan()	Controller
18	dbpenyewaan	Entity (Database)
19	dbtagihan	Entity (Database)

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

3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram

