

# **BAB 1**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**

Dipersiapkan oleh:

Miftah Shidqi Rabbani (1301184371)

Muhammad Irsyad Al Ghifary (1301180211)


Raafli Mulki Fatiha Sihite (1301184384)

Kintari Nurul Utami (1301184464)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 1</b>		4
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini ditulis dengan tujuan:

1. Menentukan kebutuhan fungsional dari pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop
2. Menjelaskan interaksi yang terjadi antara user dengan sistem
3. Menjelaskan proses-proses yang terjadi dalam sistem
4. Mengidentifikasi batasan sistem
5. Mengidentifikasi pengguna Aplikasi

## 1.2 Lingkup Masalah

Judul aplikasi/software yang kami buat adalah NOFI(Nonton Film). Kami memutuskan untuk membuat aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop ini dengan alasan ingin membantu pengguna yang ingin memesan tiket bioskop sebagai fungsi utama dan fitur-fitur lain seperti pengisian saldo, Melihat list Film, Order tiket online dan lainnya. Beberapa ruang lingkup proses yang akan dibahas pada dalam sistem Pemesanan Tiket Bioskop ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem Isi Saldo
2. Perancangan sistem Lihat Film
3. Perancangan sistem Manage Film
4. Perancangan sistem Order Tiket
5. Perancangan sistem Lihat Order History
6. Perancangan sistem Login

## 1.3 Definisi dan Istilah

Kata Kunci atau Frase	Definisi atau Akronim
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan <i>user</i>
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak. Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun
Bootstrap	Framework CSS
PHP	Bahasa Pemrograman yang digunakan untuk membuat konten website yang dinamis
ReactJS	Framework Javascript

## 1.4 Referensi

Dokumen acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah

- Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)

- Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Aplikasi NoFi
- Aplikasi mobile tix.id

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Bab 1 : Berisi tentang Tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang dapat ditangani oleh aplikasi kami, dan deskripsi umum dari aplikasi kami

Bab 2 : Berisi tentang Deskripsi Perancangan Global yang terdiri atas deskripsi arsitektural dan deskripsi komponen

Bab 3 : Berisi tentang Perancangan rinci yang terdiri atas realisasi use case dan penjabarannya

Bab 4 : Berisi tentang Perancangan Detil kelas, perancangan kelas persistensi, perancangan algoritma, dan perancangan query.

Bab 5 : Berisi tentang Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

# **BAB 2**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**

Dipersiapkan oleh:

Miftah Shidqi Rabbani (1301184371)

Muhammad Irsyad Al Ghifary (1301180211)


Raafli Mulki Fatiha Sihite (1301184384)

Kintari Nurul Utami (1301184464)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 2</b>		5
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

## 2 Deskripsi Perancangan Global

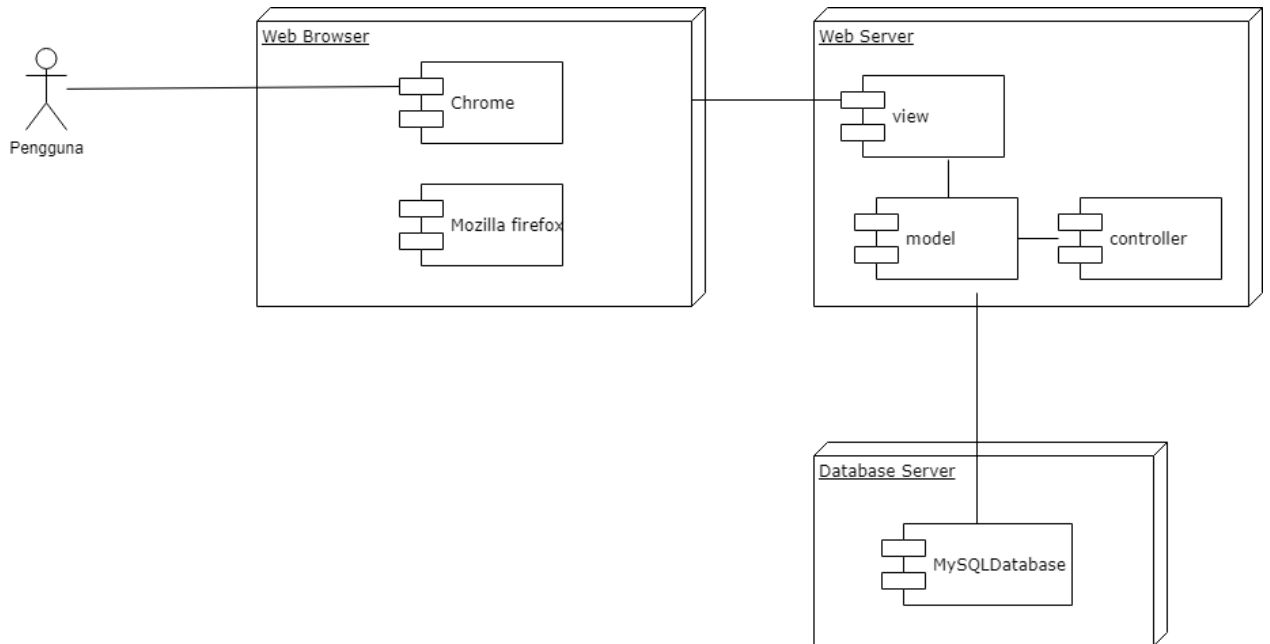
### 2.1 Deskripsi Arsitektural

Perangkat lunak pada sisi server yang dibutuhkan adalah :

- OS : Microsoft Windows 7/8/10 (direkomendasikan Windows 10)
- DBMS : MySQL

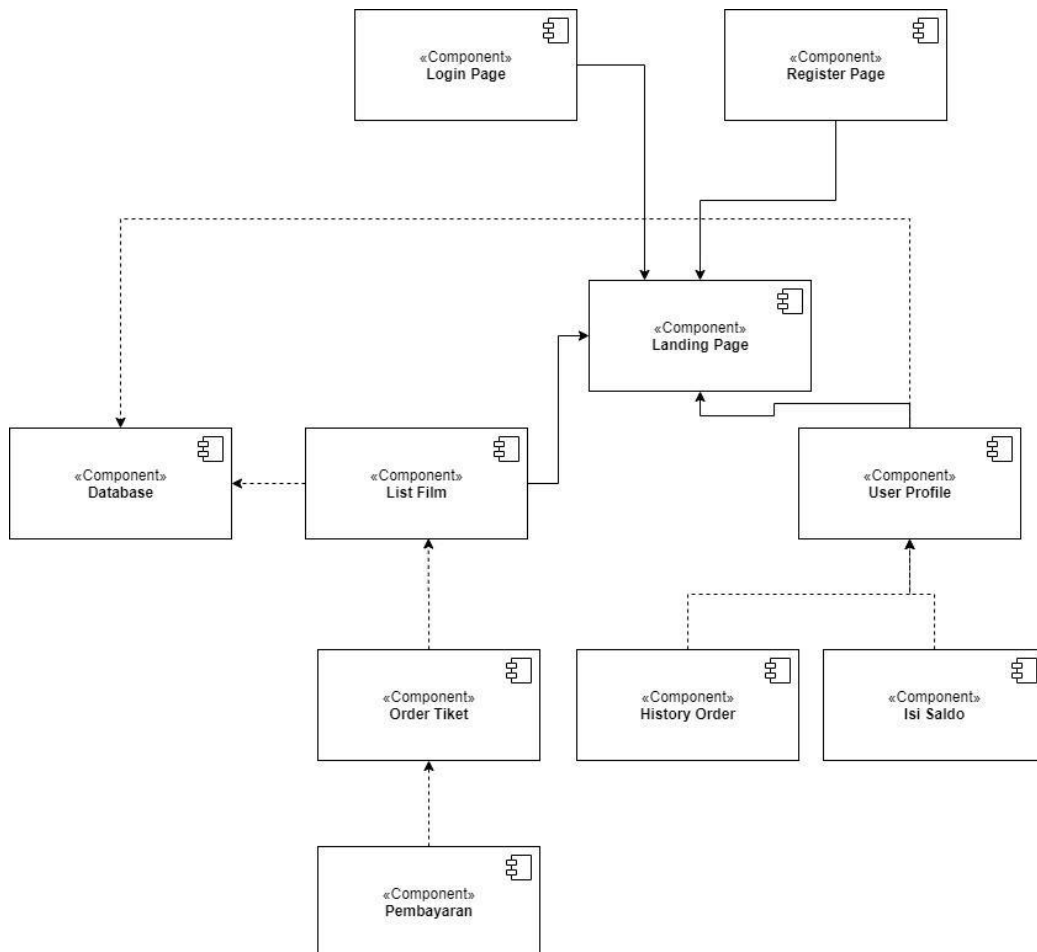
Perangkat lunak pada sisi Client yang dibutuhkan adalah :

- Web browser : Mozilla Firefox, Google Chrome



### 2.2 Deskripsi Komponen

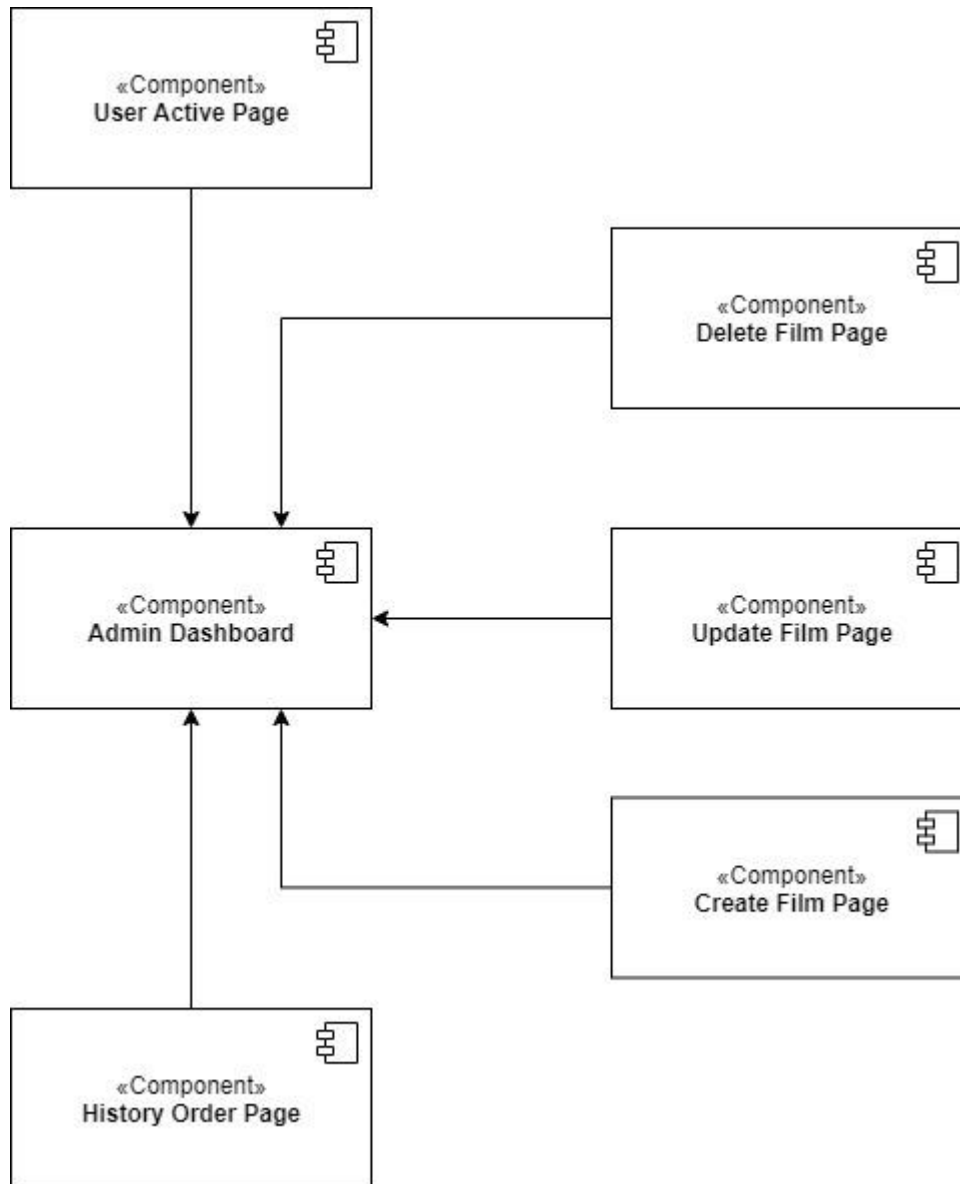
#### 2.2.1 Component Diagram user



No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Login Page	Halaman untuk dapat mengakses aplikasi NoFi
2.	Register Page	Halaman untuk membuat akun agar dapat mengakses aplikasi NoFi
3.	Landing Page	Halaman yang dikunjungi pertama kali oleh pengguna
4.	Database	Penyimpanan data film, dan pengguna
5.	List Film	Tampilan poster film yang ada pada database
6.	User Profile	Halaman profil pengguna
7.	Order Tiket	Halaman lanjutan setelah pengguna memilih film dan ingin memesan tiket
8.	History Order	Halaman history order atau transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna
9.	Isi Saldo	Halaman bagian dari user profile untuk melihat dan mengisi saldo
10.	Pembayaran	Sistem Pembayaran (yet not sure)

### 2.2.2 Component Diagram Admin





No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Admin Dashboard	Page utama untuk admin
2.	Create Film Page	Page untuk membuat film baru untuk ditampilkan
3.	Update Film Page	Page untuk Update film untuk selanjutnya ditampilkan
4.	Delete Film Page	Page untuk Hapus yang sudah tidak tayang
5.	History Order Page	Page untuk melihat seluruh history order film
6.	User Active Page	Page untuk melihat total pengguna website yang sedang active

# **BAB 3**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**

Dipersiapkan oleh:


Kintari Nurul Utami (1301184464)

Program Studi

Informatika Fakultas

Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB</b>		<b>7</b>
		<b>3</b>	<b>Revisi</b>	
			<nomor revisi>	

## 3. Perancangan Rinci

### 3.1 Realisasi *Use Case*

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	Fungsi ini digunakan untuk dapat mengakses sistem aplikasi dan juga untuk dapat menjalankan program aplikasi.
#2	Isi Saldo	Fungsi ini digunakan untuk mengisi saldo pada akun yang sudah melalui tahap login yang berguna sebagai salah satu metode pembayaran pada fungsi order tiket
#3	Lihat Film	Fungsi ini digunakan untuk melihat data film (Judul, Sinopsis, Trailer, Durasi) dan Jadwal tayangnya.
#4	Order Tiket	Fungsi ini digunakan user untuk dapat memesan tiket bioskop sesuai dengan jadwal yang tersedia di program.
#5	Lihat History Order	Fungsi ini Digunakan user untuk melihat daftar transaksi yang telah dilakukan oleh user
#6	Manage Film	Fungsi ini digunakan untuk mengatur data film yang ada pada database.

#### 3.1.1 Use Case #1 <Login>

*Skenario Use Case #1 :*

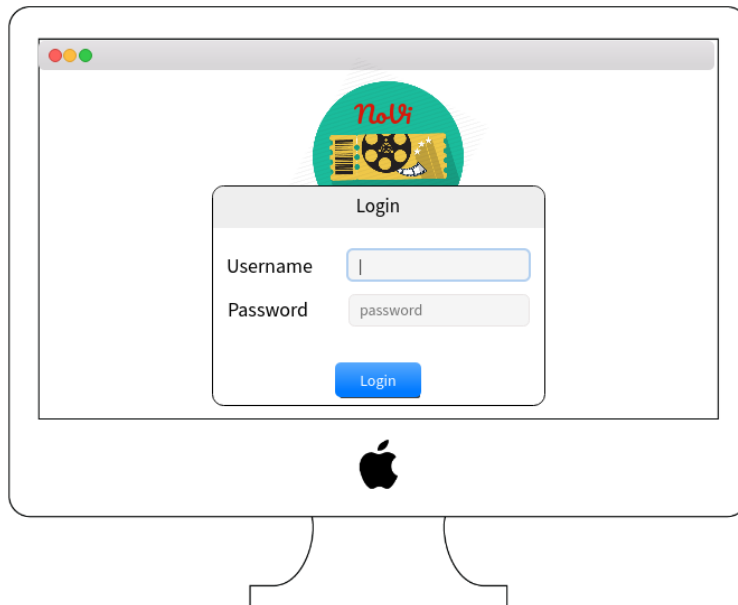
*Primary Flow :*

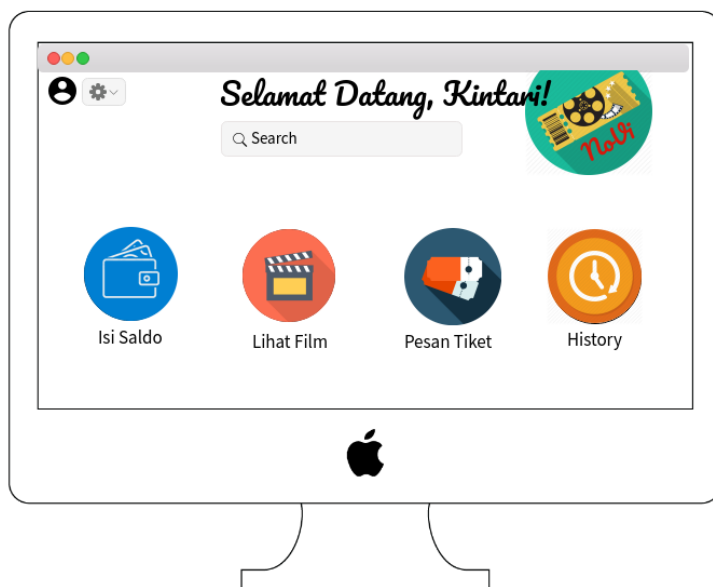
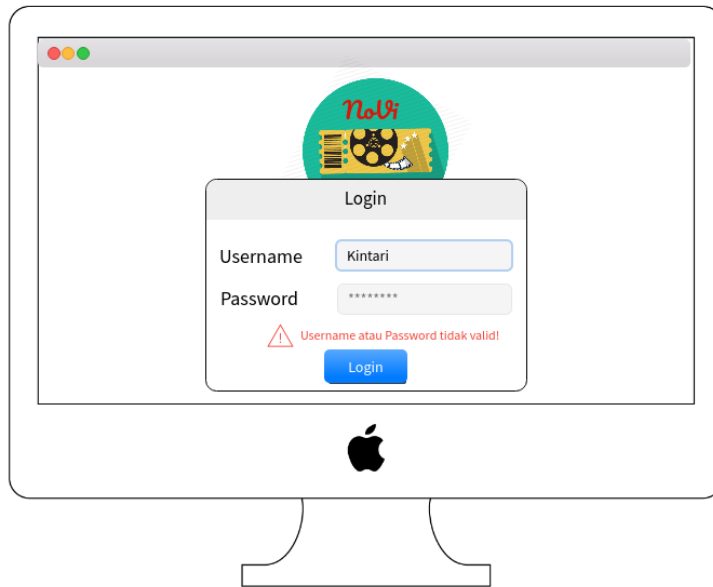
1. PENGGUNA membuka halaman login
2. PENGGUNA memasukkan data login(username dan password)
3. PENGGUNA meng-klik login
4. SISTEM memvalidasi data yang masuk
5. SISTEM menampilkan halaman utama aplikasi tiket bioskop

*Alternate Flow :*

1. *PENGGUNA membuka halaman login*
2. *PENGGUNA memasukkan data login(username dan password)*
3. *PENGGUNA meng-klik login*
4. *SISTEM memvalidasi data yang masuk*
5. *Jika tidak sesuai, SISTEM akan menampilkan pesan “Login tidak valid” dan kembali ke no. 1*

### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1





### 3.1.1.2 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page1	<i>Login Page</i>	Halaman untuk dapat mengakses aplikasi NoFi
Page2	<i>Error Login Page</i>	Halaman jika username atau password tidak sesuai dengan Database

Page3	Home Page	Halaman Utama untuk menggunakan fitur NoFi
-------	-----------	--

#### Login Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Username	Text berisi Username dari pelanggan
TextBox2	Textbox	Password	Text berisi Password dari pelanggan
Button	Button	Login	Jika diklik akan mengaktifkan form login dan melanjutkan ke halaman utama

#### Error Login Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Username	Text berisi Username dari pelanggan
TextBox2	Textbox	Password	Text berisi Password dari pelanggan
Button	Button	Login	Jika diklik akan mengaktifkan form login dan melanjutkan ke halaman utama

#### Home Page

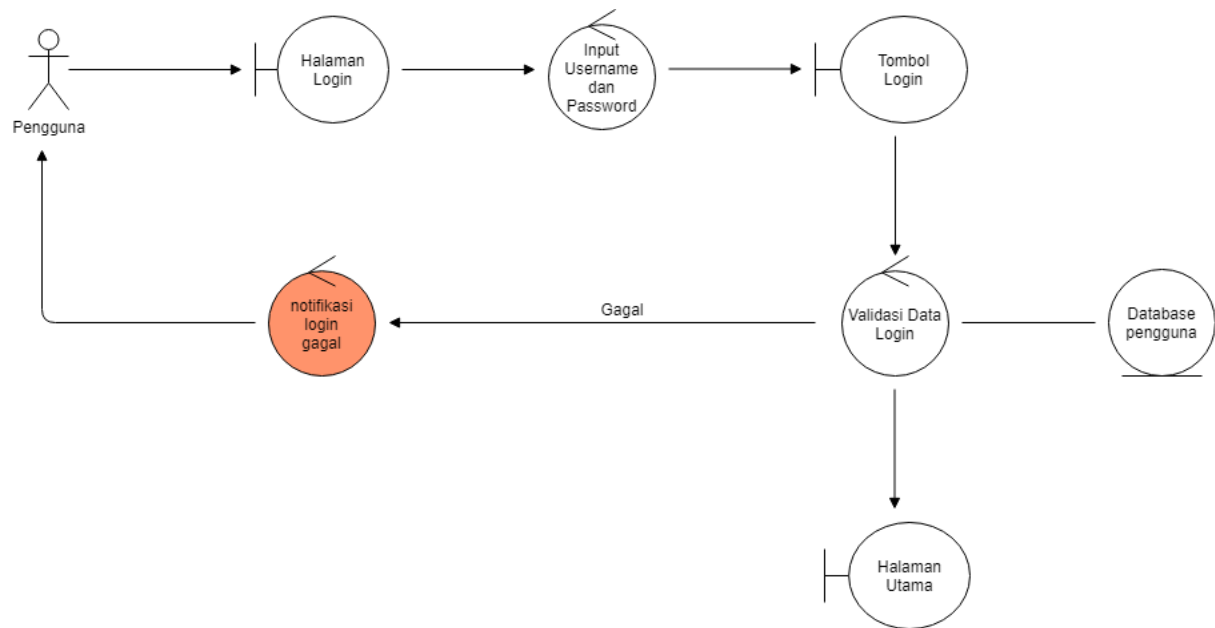
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Search	Text pencarian data film
Button1	Button	IsiSaldo	menu untuk isi saldo pengguna
Button2	Button	lihatFilm	menu untuk melihat film dan mencari film yang diinginkan
Button3	Button	PesanTiket	menu untuk memesan tiket untuk menonton
Button4	Button	History	menu untuk melihat history order yang sudah pengguna lakukan
Button5	Button	Settings	jika diklik akan mengaktifkan pengaturan akun

### 3.1.1.3 Identifikasi Object Baru

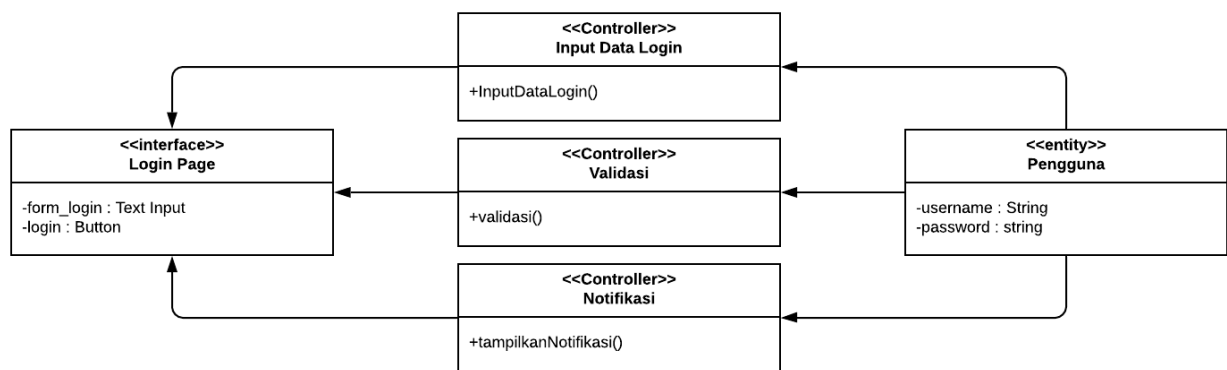
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Login Page	Boundary(Interface)
2.	Input Data Login	Controller
3.	Login Button	Boundary(Interface)
4.	Validasi data login	Controller
5.	Notifikasi login gagal	Controller
6.	Pengguna	Entity

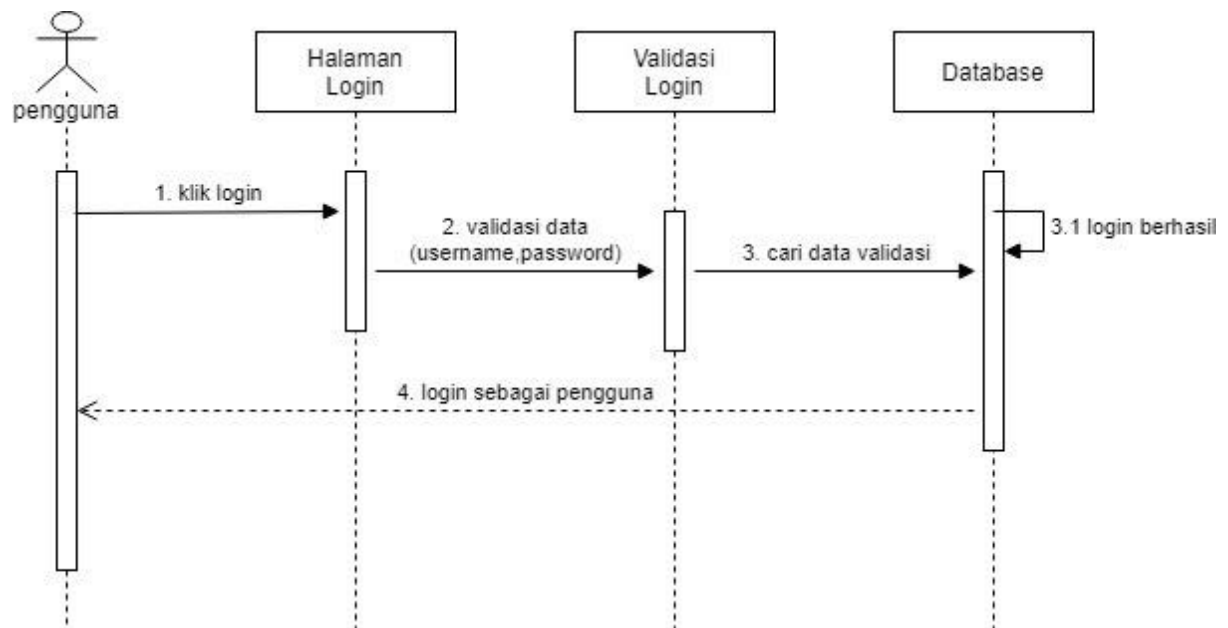
### 3.1.1.4 Robustness Diagram



### 3.1.1.5 Diagram Kelas



### 3.1.1.6 Sequence Diagram





# **BAB 3**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**

Dipersiapkan oleh:


Miftah Shidqi Rabbani (1301184371)

Program Studi

Informatika Fakultas

Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

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

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	Fungsi ini digunakan untuk dapat mengakses sistem aplikasi dan juga untuk dapat menjalankan program aplikasi.
#2	Isi Saldo	Fungsi ini digunakan untuk mengisi saldo pada akun yang sudah melalui tahap login yang berguna sebagai salah satu metode pembayaran pada fungsi order tiket
#3	Lihat Film	Fungsi ini digunakan untuk melihat data film (Judul, Sinopsis, Trailer, Durasi) dan Jadwal tayangnya.
#4	Order Tiket	Fungsi ini digunakan user untuk dapat memesan tiket bioskop sesuai dengan jadwal yang tersedia di program.
#5	Lihat History Order	Fungsi ini Digunakan user untuk melihat daftar transaksi yang telah dilakukan oleh user
#6	Manage Film	Fungsi ini digunakan untuk mengatur data film yang ada pada database.

##### 3.1.1 Use Case #1 <Isi Saldo>

Nama Use Case : Isi Saldo

Aktor : Pengguna

Pre - Condition : User Telah Login dan ingin isi saldo

Post - Condition : User Telah isi saldo

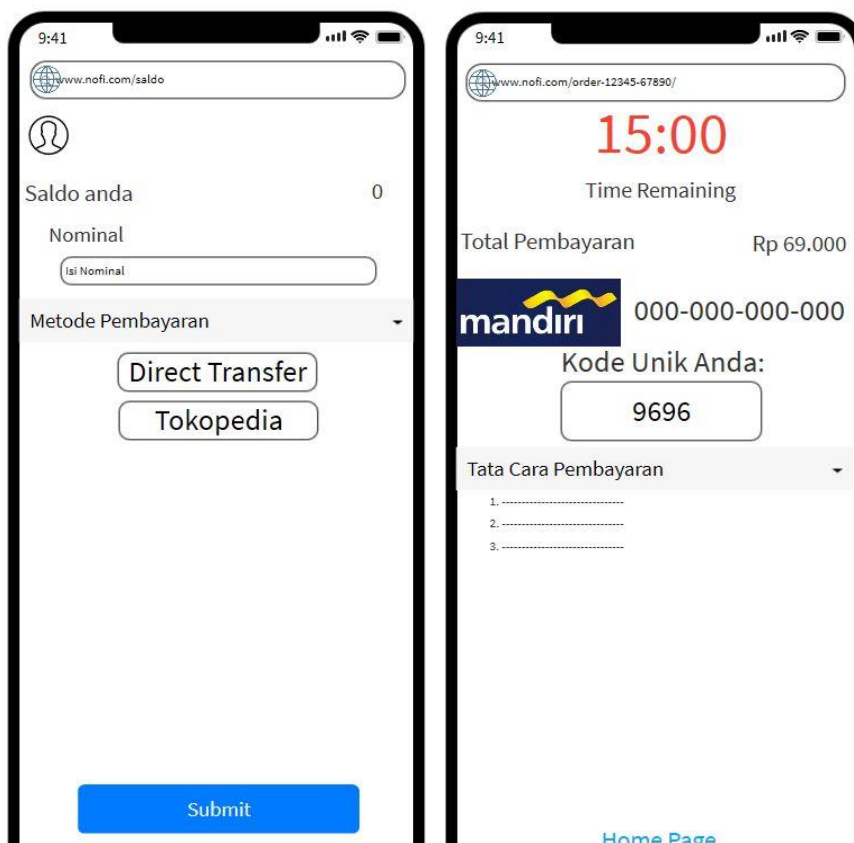
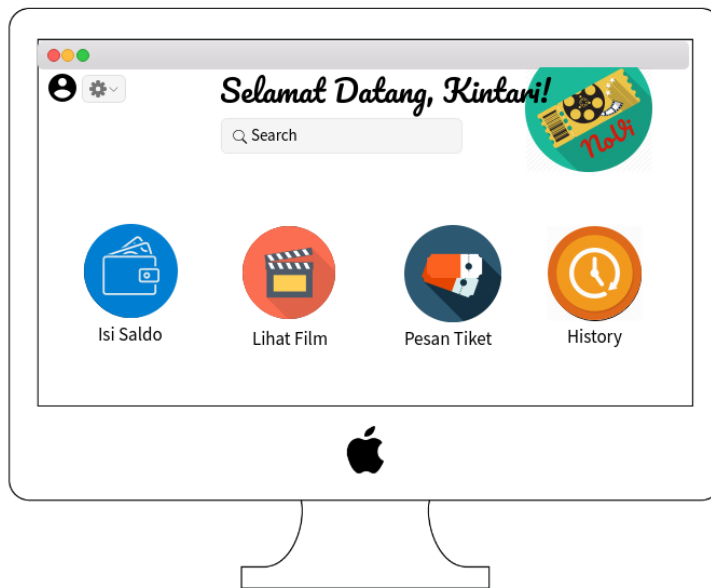
Primary Flow :

Setelah Login, Aktor langsung diarahkan ke Menu Utama dimana disitu telah disajikan semua list Film yang ada dan juga semua fitur yang ada seperti isi saldo. Lalu klik isi saldo. Setelah itu akan diarahkan ke halaman isi saldo. Lalu isi data yang diperlukan seperti nominal saldo yang diinginkan dan juga metode pembayarannya. Jika sudah selesai maka klik Submit. Setelah itu akan diarahkan ke halaman pembayaran yang dimana tertera informasi yang diperlukan untuk melakukan pembayaran seperti total biaya, batasan waktu pembayaran, tata cara pembayaran sesuai metode yang sudah dipilih, dan juga diharapkan mencantumkan kode unik yang berupa id user pada deskripsi pada pembayaran dengan tujuan mempercepat proses verifikasi oleh sistem.

Alternate Flow :

-

### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>Home Page</i>	Halaman dimana yang pasti akan dikunjungi user setelah login
	<i>Page isi saldo</i>	Halaman untuk mengisi data yang diperlukan untuk mengisi saldo
	<i>Page Pembayaran</i>	Halaman untuk menampilkan semua informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pembayaran

#### *Home Page*

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>TextBox1</i>	<i>Textbox</i>	<i>Search</i>	<i>Text pencarian data film</i>
		<i>IsiSaldo</i>	<i>menu untuk isi saldo pengguna</i>
		<i>lihatFilm</i>	<i>menu untuk melihat film dan mencari film yang diinginkan</i>
		<i>PesanTiket</i>	<i>menu untuk memesan tiket untuk menonton</i>
		<i>History</i>	<i>menu untuk melihat history order yang sudah pengguna lakukan</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Settings</i>	<i>jika diklik akan mengaktifkan pengaturan akun</i>

#### Page ISI SALDO

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Profile</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan user profile</i>
<i>TextBox1</i>	<i>TextBox</i>	<i>Saldo</i>	<i>Menampilkan isi saldo yang dipunya saat ini</i>
<i>TextBox2</i>	<i>TextBox</i>	<i>Nominal</i>	<i>Diisi dengan nominal yang diinginkan</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Metode Pemabayaran</i>	<i>Jika di klik maka akan memilih metode pembayaran tersebut</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika di klik maka akan melanjutkan ke proses pembayaran</i>

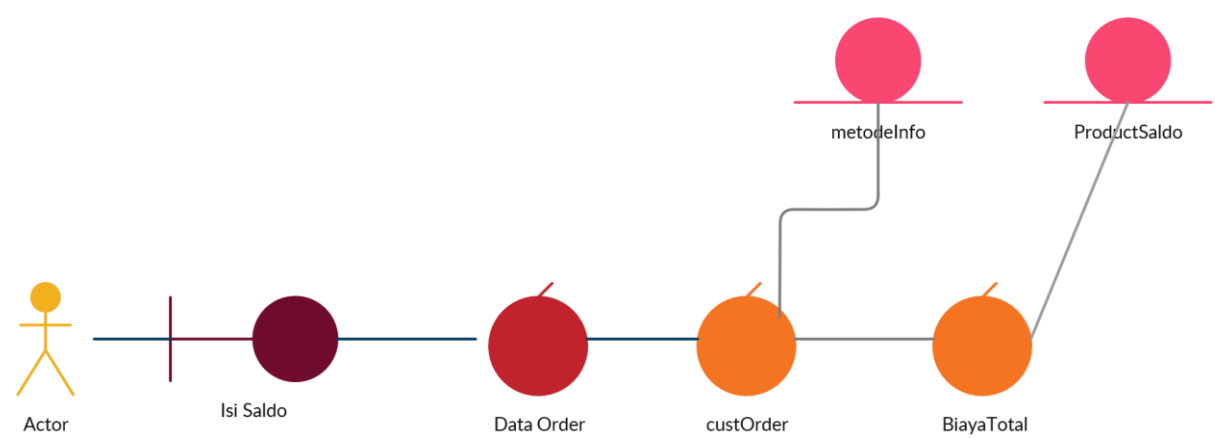
<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>TextBox1</i>	<i>TextBox</i>	<i>Time</i>	<i>Menampilkan batasan waktu pembayaran</i>
<i>TextBox2</i>	<i>TextBox</i>	<i>Total</i>	<i>Menampilkan Jumlah Biaya yang harus dibayar</i>
<i>TextBox3</i>	<i>TextBox</i>	<i>Tujuan Pembayaran</i>	<i>Menampilkan alamat tujuan pembayaran. Misal memilih opsi Transfer maka akan menampilkan nomor rekening</i>
<i>TextBox4</i>	<i>TextBox</i>	<i>Kode Unik</i>	<i>Menampilkan kode unik yang harus di isi pada berita acara pada saat melakukan pembayaran</i>
<i>TextBox4</i>	<i>TextBox</i>	<i>Tata Cara</i>	<i>Menampilan tata cara melakukan pembayaran sesuai metode pembayaran yang sudah dipilih</i>

### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

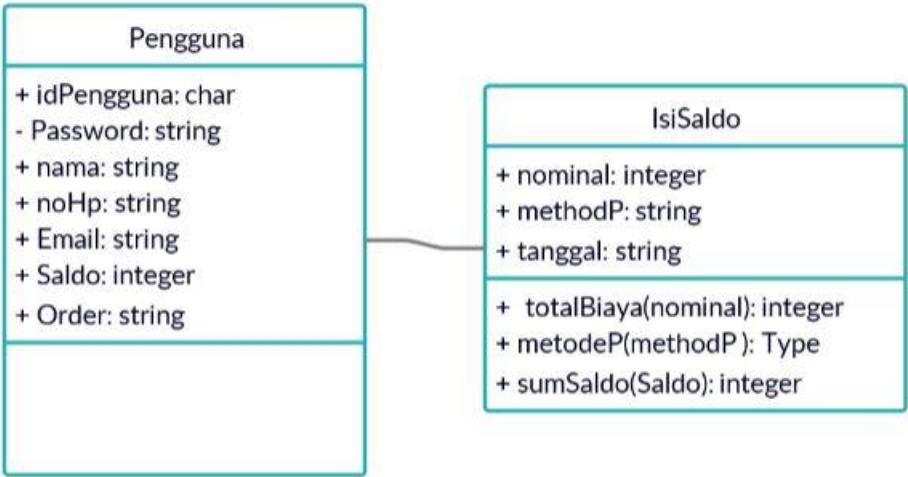
TABEL OBJECT PERANCANGAN

<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
1	Isi Saldo	Boundary
2.	Data Order	Controller
3	custOrder	Controller
4	Biaya Total	Controller
5	metodeInfo	Entity
6	ProductSaldo	Entity

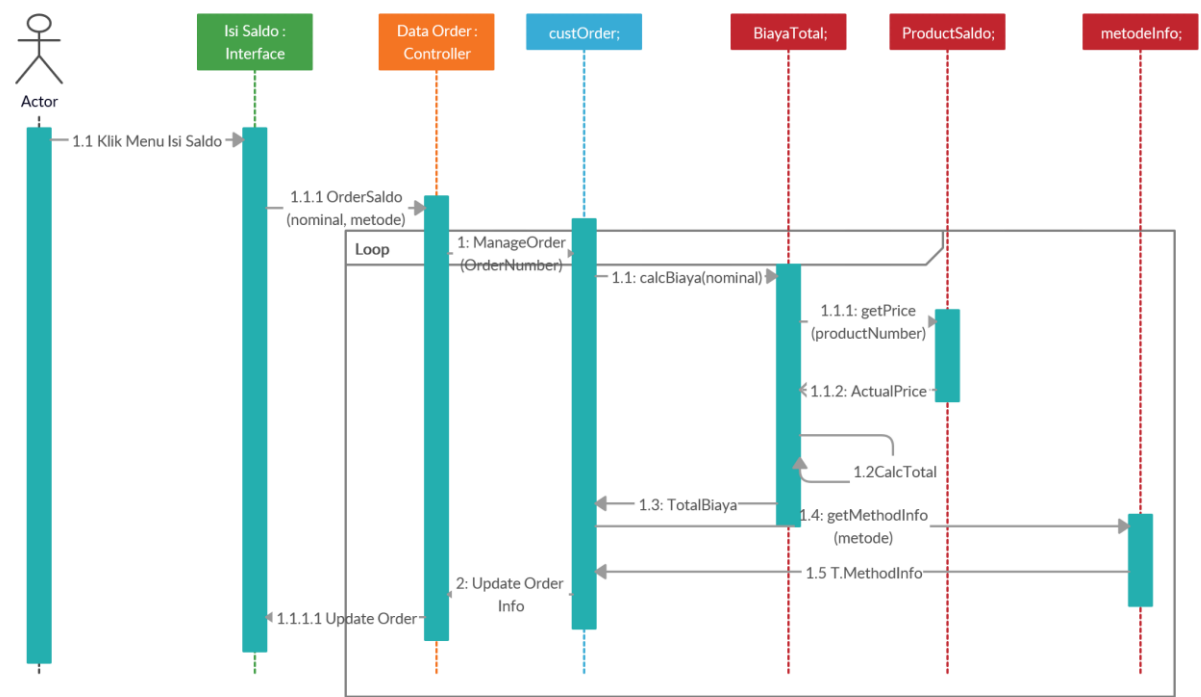
3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram



# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi NoVi

Dipersiapkan oleh:


1301180211

Muhammad Irsyad Al Ghifary

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		6
		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	Lihat Film	Melihat Informasi detail Film.pada aplikasi
#2		

##### 3.1.1 Use Case #1 <nama use case 1>

*Skenario Use Case #1 :*

*Primary Flow :*

Setelah Login, Aktor langsung diarahkan ke Menu Utama dimana disitu telah disajikan semua list Film yang ada. Untuk Melihat Info Film, Aktor hanya butuh mengklik card film saja. Lalu akan ditampilkan informasi mengenai film yang dipilih. Jika ingin memesan, klik ORDER TICKET.

*Alternate Flow : -*

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

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

## New Release



< Home



## Avengers : Endgame

★★★★★ 5/5

Duration : 2 Hours 15 Minutes

Rating : PG 15

### Sinopsis

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

ORDER TICKET

#### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1	Film List Page	Halaman utama setelah user login
2	Film Details Page	Halaman yang isinya informasi film yang di klik pengguna di home page

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page HOMEPAGE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
cardFilm	Button	Poster Film	Jika Di Klik akan mengaktifkan function infoFilm()

Page REGISTRASI

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
homeBtn	Button	Home	Jika diklik, akan mengembalikan user ke Home Page
orderBtn	Button	ORDER TICKET	Jika diklik akan melanjutkan ke proses order tiket film yang sudah dipilih

### 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:

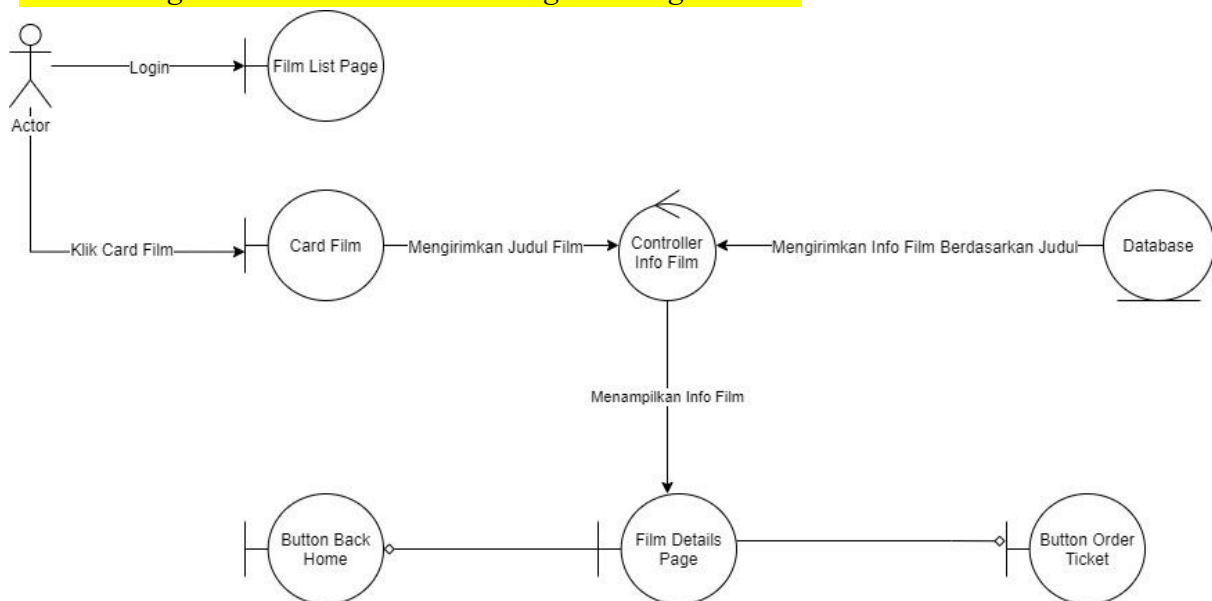
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Card Film	Boundary
2	Film List Page	Boundary
3	Button Back Home	Boundary
4	Button Order Ticket	Boundary
5	Film Details Page	Boundary
6	Controller Info Film	Controller
7	Database	Entity

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

### 3.1.1.3 Robustness Diagram

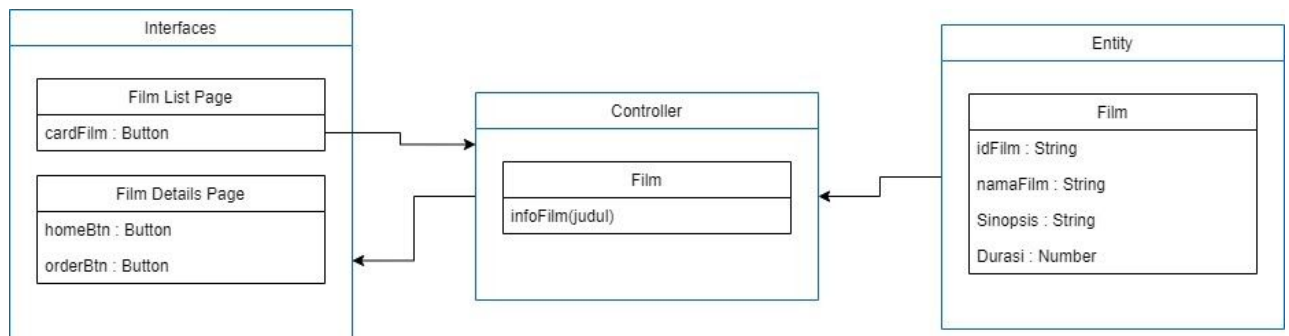
*Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case*



### 3.1.1.4 Diagram Kelas

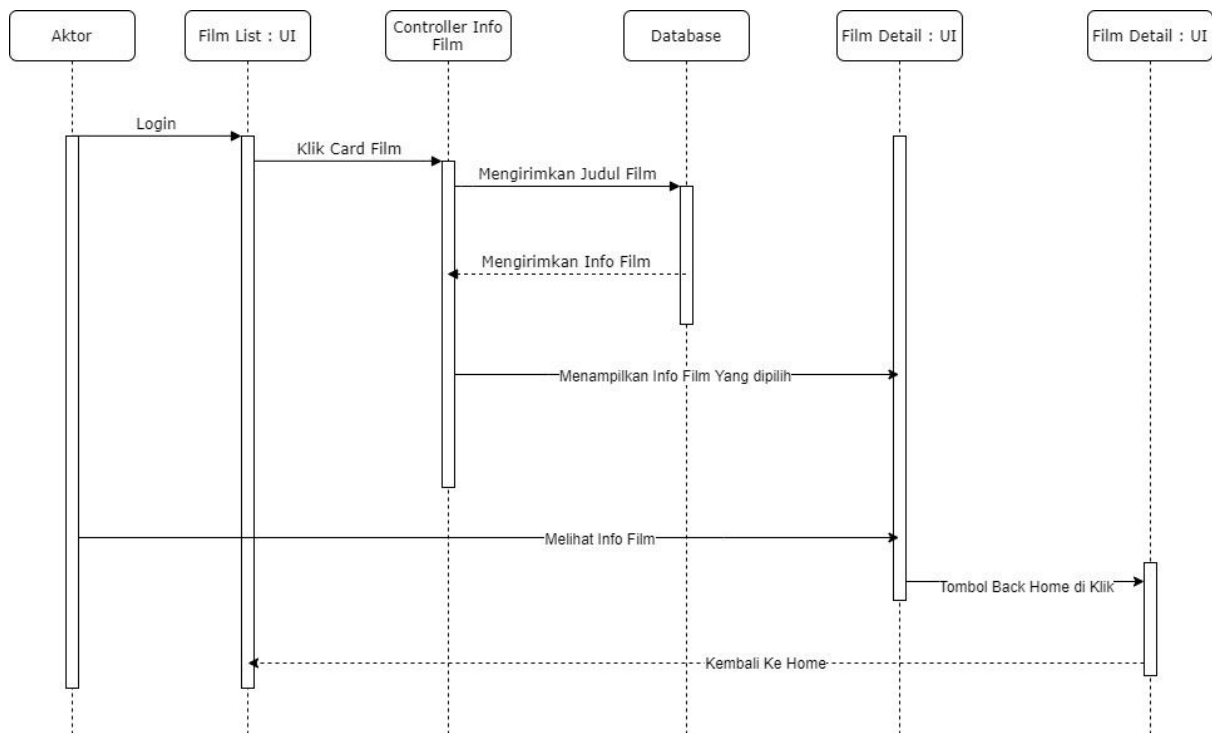
*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

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



# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi NoFi


Dipersiapkan oleh:

Raafli Mulki Fatiha Sihite (1301184384)

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	Lihat History Order	Fungsi ini Digunakan user untuk melihat daftar transaksi yang telah dilakukan oleh user

##### 3.1.1 Use Case #1 Lihat History Order

*Skenario Use Case #1 :*

*Primary Flow :*

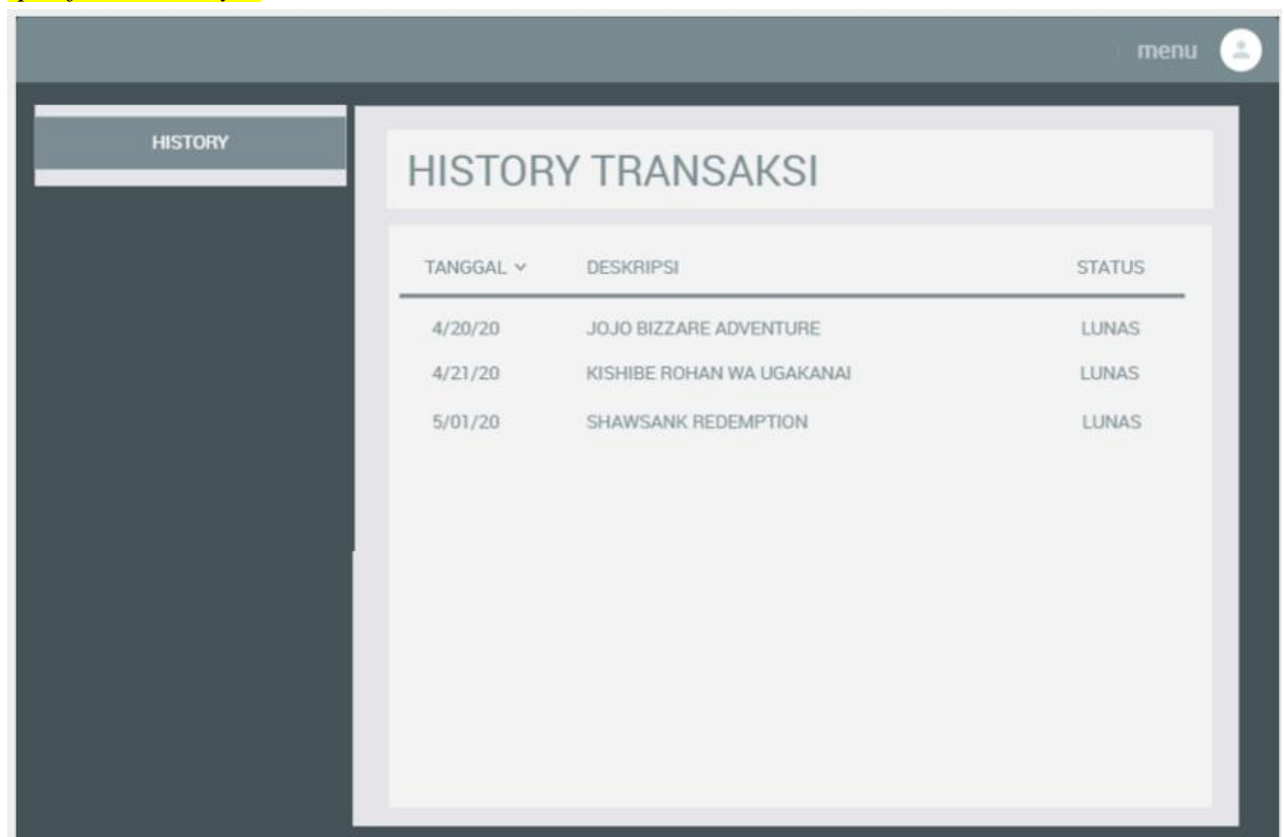
Pengguna telah login dan berada pada halaman utama, kemudian menekan tombol History yang berada di laman utama, selanjutnya pengguna akan dibawa ke halaman History. Ketika menuju ke halaman History, sistem akan mengambil data id pengguna dan melakukan penelusuran transaksi di database berdasarkan id pengguna tersebut, selanjutnya sistem mengumpulkan dan mengurutkan data tersebut berdasarkan tanggal dan waktu transaksi, lalu sistem akan menampilkan data yang telah diolah tersebut di halaman History

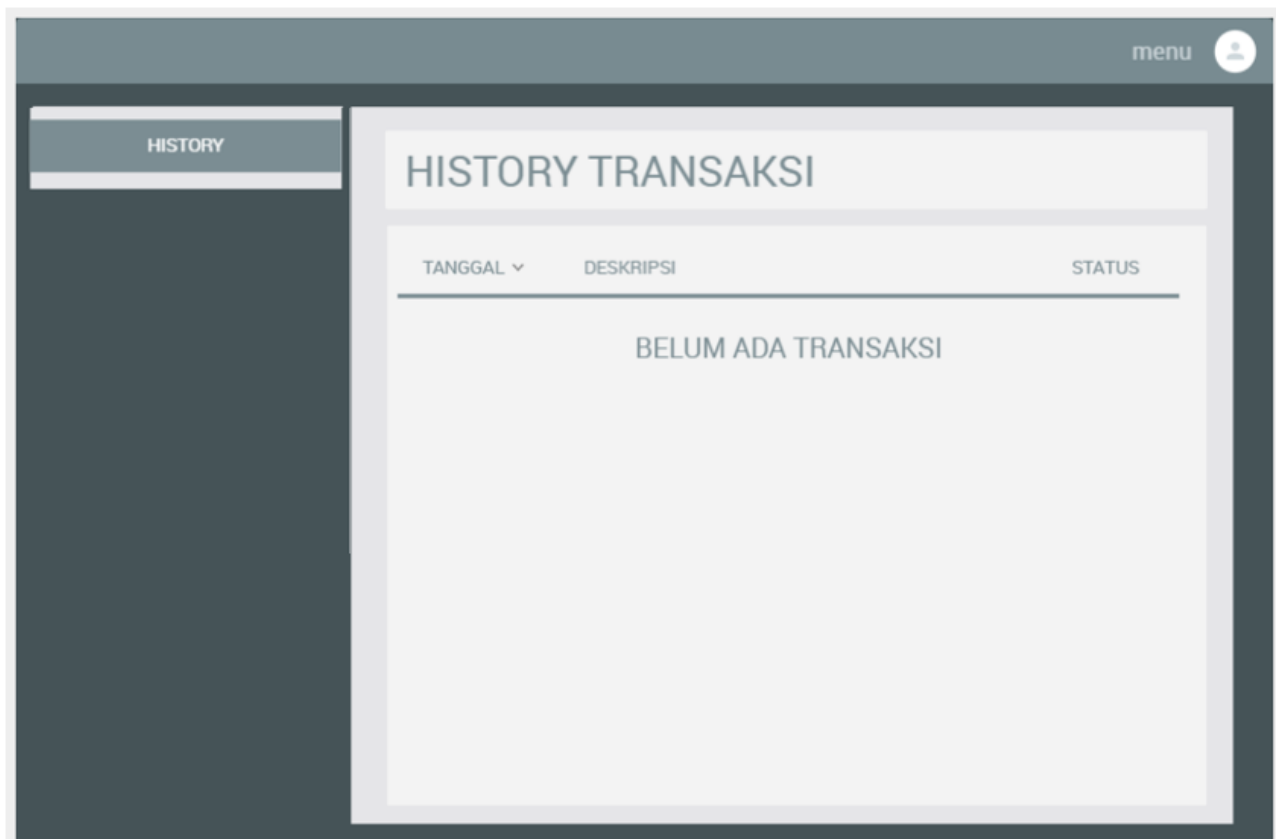
*Alternate Flow :*

Jika sistem tidak menemukan adanya transaksi dari pengguna, maka sistem akan menampilkan pesan “BELUM ADA TRANSAKSI” pada tampilan History

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

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





### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	<i>History page</i>	Halaman PENGGUNA pada tampilan history transaksi jika telah melakukan transaksi
	<i>History page Alternatif</i>	Halaman PENGGUNA pada tampilan history transaksi jika belum melakukan transaksi

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page History

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>menu</i>	<i>Jika diklik, akan kembali ke menu utama</i>
<i>Table1</i>	<i>Table</i>	<i>HISTORY TRANSAKSI</i>	<i>Berisi data history transaksi</i>



### 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:

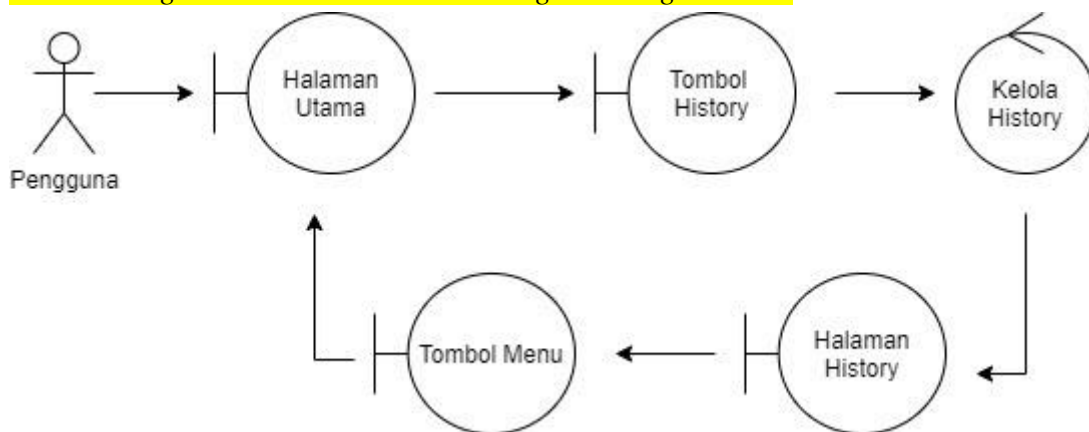
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Kelola History	Controller
2	Halaman History	Boundary
3	Tombol Menu	Boundary
4	Data History	Entity
5	Tabel History	Boundary

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

### 3.1.1.3 Robustness Diagram

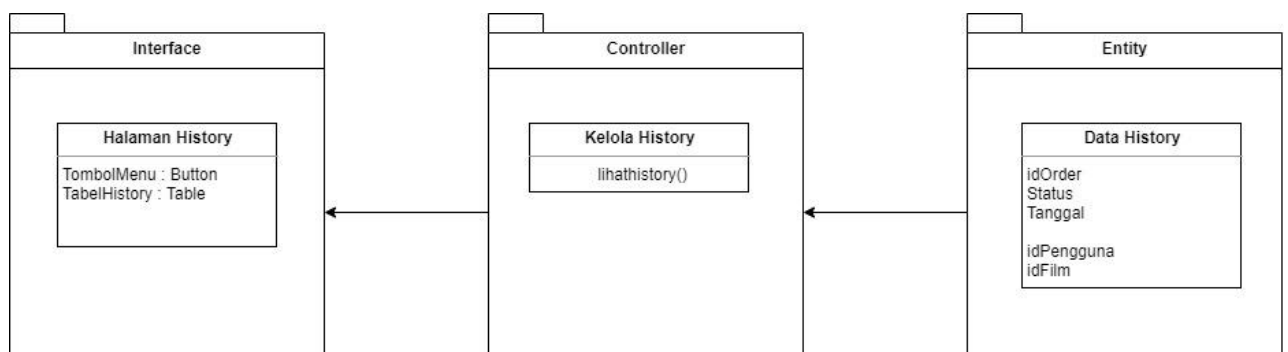
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



### 3.1.1.4 Diagram Kelas

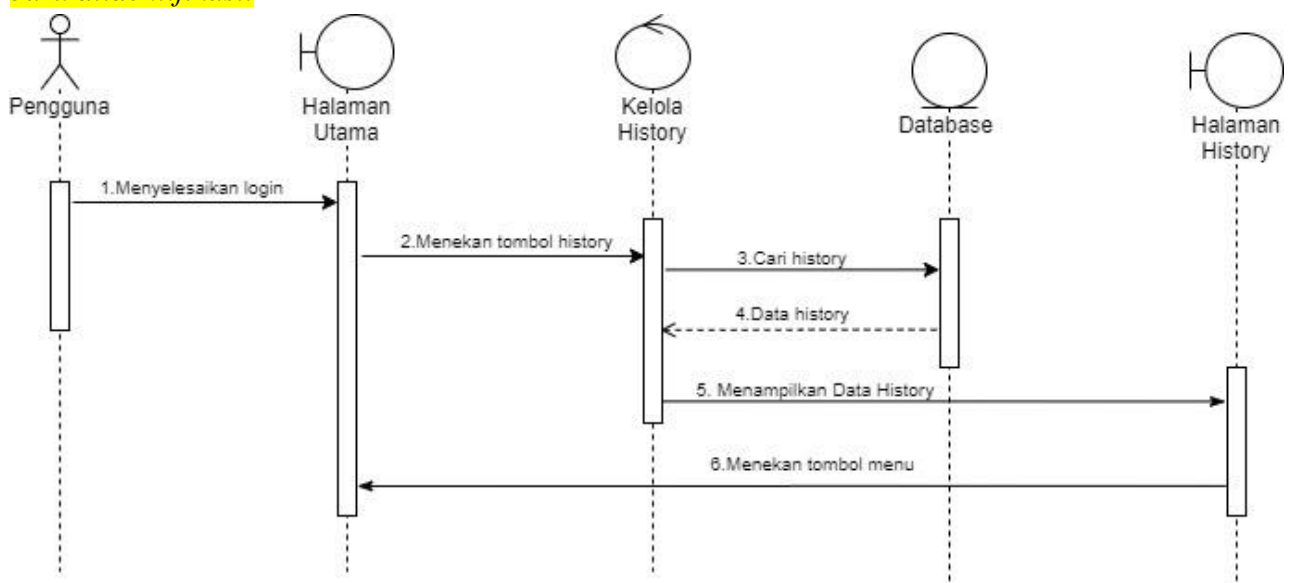
Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

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



# **BAB 4**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**


Dipersiapkan oleh:

Kintari Nurul Utami (1301184464)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 4</b>		5
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

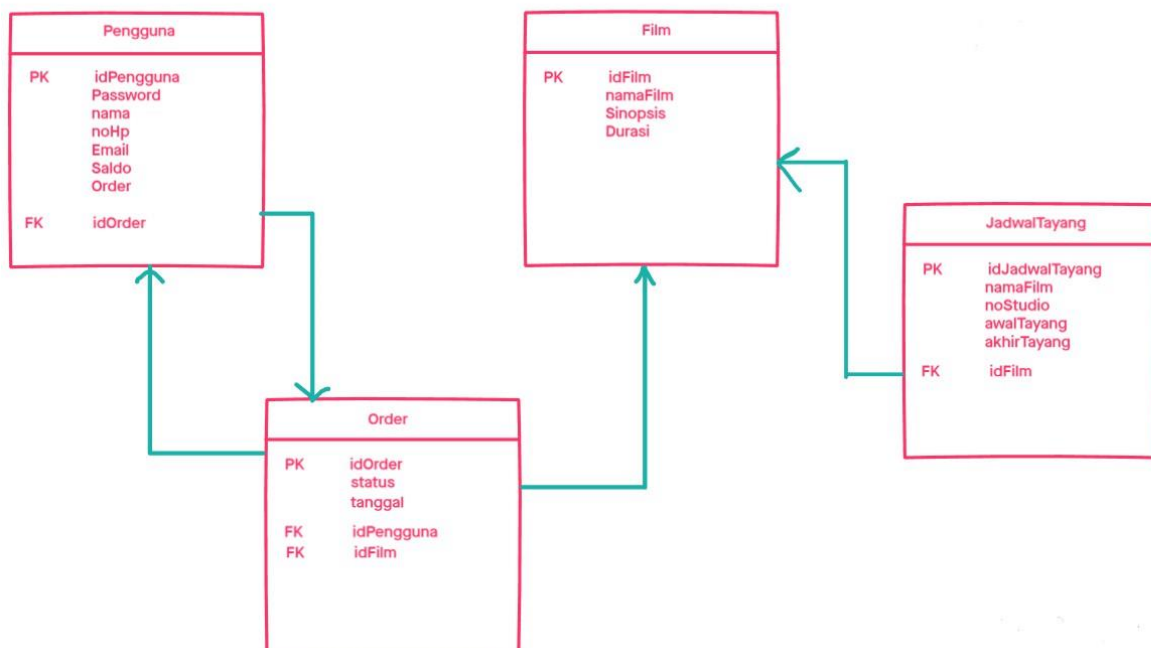
## 4 Perancangan Detil

### 4.1 Perancangan Detil Kelas

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
K-01	admin	private	updateFilm(), deleteFilm(), addFilm(), login()
K-02	pengguna	public	isiSaldo(), lihatHistory(), orderTiket(), lihatFilm(), login()
K-03	history	Public	setter(), getter()
K-04	tiket	Public	setter(), getter()
K-05	film	Public	setter(), getter()

### 4.2 Perancangan Kelas Persistensi (\*\*Basis Data Skema Tabel)



### 4.3 Perancangan Algoritma

#### 4.3.1 Algoritma #1

Nama Kelas

Admin dan

Pengguna

Nama Operasi :

Login

Algoritma :

```
if (halaman_login == true) then
    write("Login");
    writeln("username :");
    readln(username);
    writeln("password : ");
    readln(pass);
    if (username == true) and (pass == true) then
        berhasil_login = true;
```

```

        else
            berhasil_login = false;
            write("Login Tidak Valid");
    else
        exit()

```

#### 4.3.2 Algoritma #2

*Nama Kelas :*

*Pengguna*

*Nama Operasi*

*: lihatFilm*

*Algoritma :*

```

if (halaman_film == true) then
    writeln("Cari Film : ");
    readln(filmDicari);
    if judulFilm = filmDicari;
        Data_film();
    else
        writeln("Film tidak ditemukan");
else
    halaman_utama();

```

#### 4.3.3 Algoritma #3

*Nama Kelas :*

*Pengguna*

*Nama Operasi :*

*lihatHistory*

*Algoritma :*

```

if (buttonHistoryClicked == true) then
    id = idPengguna
    arrHistory = array of History
    for(i = 1; i < count.history; i++) {
        if(order[i].idPengguna = id) then
            add.arrHistory(order[i]);
    }

    halaman_history(arrHistory);
else
    halaman_utama();

```

#### 4.3.4 Algoritma #4

*Nama Kelas :*

*Pengguna*

*Nama Operasi :*

*orderTiket*

*Algoritma :*

```

if (halaman_order() == true) then
    namaFim := namaFilm;

```

```

studioFilm := studioFilm;
jadwalTayang := jadwalTayang;
pesan_tiket(namaFilm, studioFilm, jadwalTayang);
if (pesan_tiket == true) then
    pembayaran();
else
    halaman_order();
else
    halaman_utama();

```

#### 4.4 Perancangan Query

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
Q-001	SELECT * FROM Pengguna	Menampilkan seluruh data pengguna
Q-002	INSERT INTO Pengguna('idPengguna', 'nama', 'noHp', 'Email', 'Saldo', 'Order') VALUES (value1, value2, value3, value4, value5, value6)	Memasukkan data pengguna baru ke dalam database
Q-003	DELETE FROM Pengguna WHERE idPengguna = 'value'	Melakukan delete terhadap data pengguna dengan id tertentu
Q-004	SELECT * FROM Pengguna WHERE idPengguna = 'value'	Menampilka data pengguna dengan id tertentu
Q-005	SELECT * FROM Pengguna JOIN USING(idOrder) WHERE status = 'value'	Menampilkan data pengguna dan history orderdengan status order tertentu

# **BAB 4**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**

Dipersiapkan oleh:


Miftah Shidqi Rabbani (1301184371)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung



	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 4</b>		<#>/<jml #
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

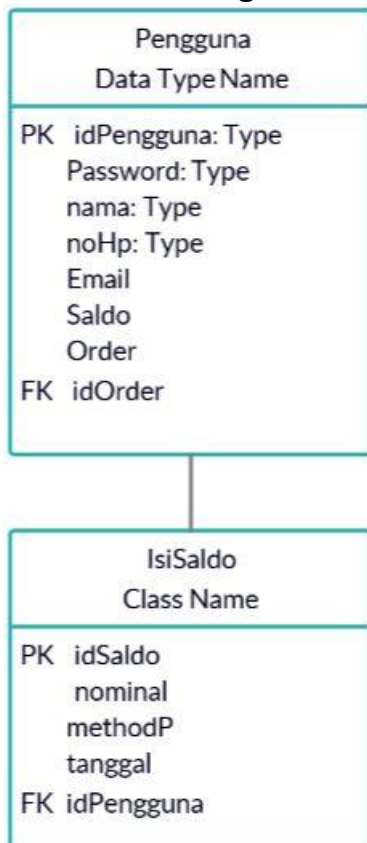
## 4 Perancangan Detil

### 4.1 Perancangan Detil Kelas

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
K-01	admin	private	updateFilm(), deleteFilm(), addFilm(), login()
K-02	pengguna	public	IsiSaldo(), lihatHistory(), orderTiket(), lihatFilm(), login()
K-03	Isi Saldo	Public	totalBiaya(), methodP(), sumSaldo()

### 4.2 Perancangan Kelas Persistensi (\*\*Basis Data Skema Tabel)



### 4.3 Perancangan Algoritma

#### 4.3.1 Algoritma #1

Nama Kelas :

Pengguna

Nama Operasi :

IsiSaldo(ID)

Algoritma :

```
While (idPengguna != ID) do
    i += 1

if (ID == idPengguna) then
    totalBiaya(nominal)
    metodeP(methodP)
```

```
else  
    output("ID tidak ditemukan")
```

#### 4.4 Perancangan Query

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-01</i>	SELECT Saldo FROM Pengguna where idPengguna = 1;	Untuk menampilkan saldo yang dimiliki oleh pengguna dengan id = 1
<i>Q-02</i>	SELECT methodP FROM Isi Saldo WHERE methodP = tokopedia;	Untuk menampilkan tata cara pembayaran jika dilakukan melalui tokopedia

# BAB 4

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi NoVi

Dipersiapkan oleh:


1301180211

Muhammad Irsyad Al Ghifary

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

## 4 Perancangan Detil

### 4.1 Perancangan Detil Kelas

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

TABEL KELAS :

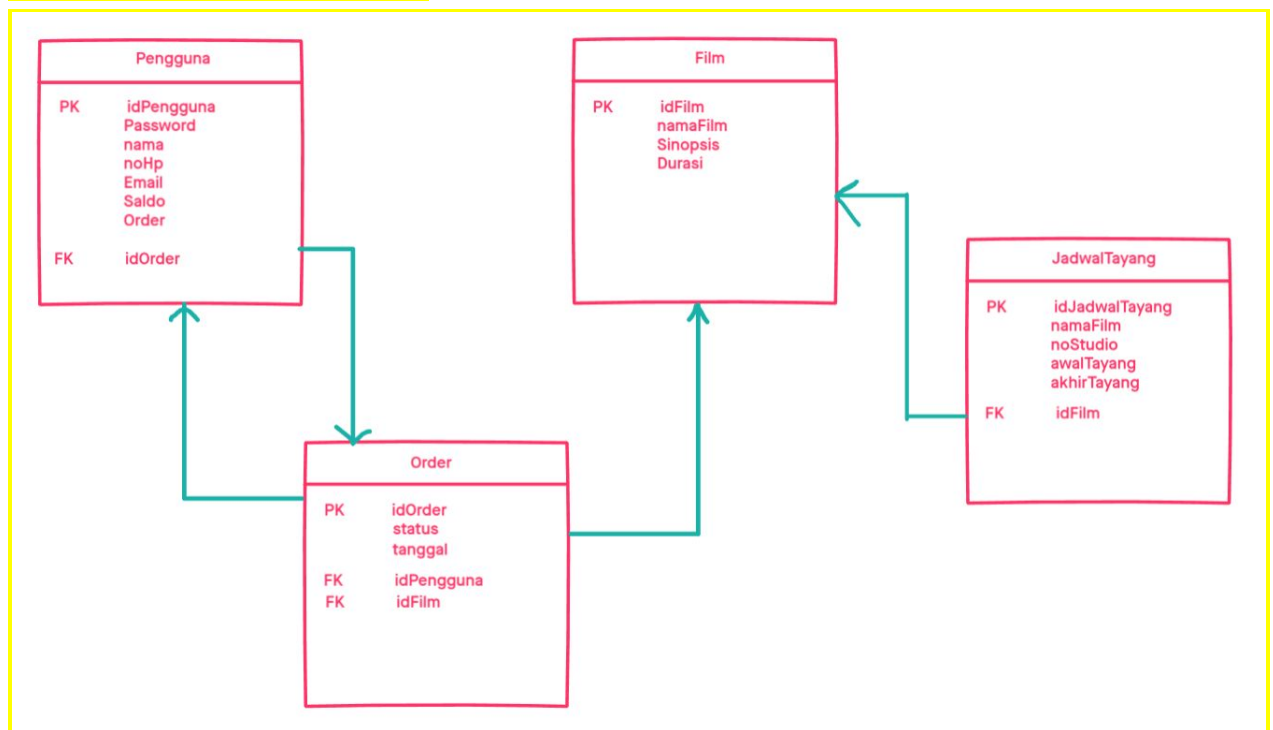
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
K-01	admin	private	updateFilm(), deleteFilm(), addFilm(), login()
K-02	pengguna	public	isiSaldo(), lihatHistory(), orderTiket(), lihatFilm(), login()
K-03	history	Public	setter(), getter()
K-04	tiket	Public	setter(), getter()
K-05	film	Public	setter(), getter()

Untuk setiap kelas:

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

### 4.2 Perancangan Kelas Persistensi (\*\*Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



### 4.3 Perancangan Algoritma

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.

#### 4.3.1 Algoritma #1

Nama Kelas :  
Pengguna

*Nama Operasi :*

*lihatFilm*

*Algoritma :*

```
if (filmListPage == true) then
    writeln("Cari Film : ");
    readln(filmDicari);
    if namaFilm = filmDicari;
        filmDetailsPage();
else
    filmListPage();
```

#### 4.4 Perancangan Query

*S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :*

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-001</i>	SELECT * FROM FILM WHERE namaFilm = "filmDicari";	<i>Query untuk mengambil semua data film yang dipilih pengguna berdasarkan judul</i>

# BAB 4

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### *Aplikasi NoFi*


Dipersiapkan oleh:

*Raafli Mulki Fatiha Sihite (1301184384)*

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

## 4 Perancangan Detil

### 4.1 Perancangan Detil Kelas

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

**TABEL KELAS :**

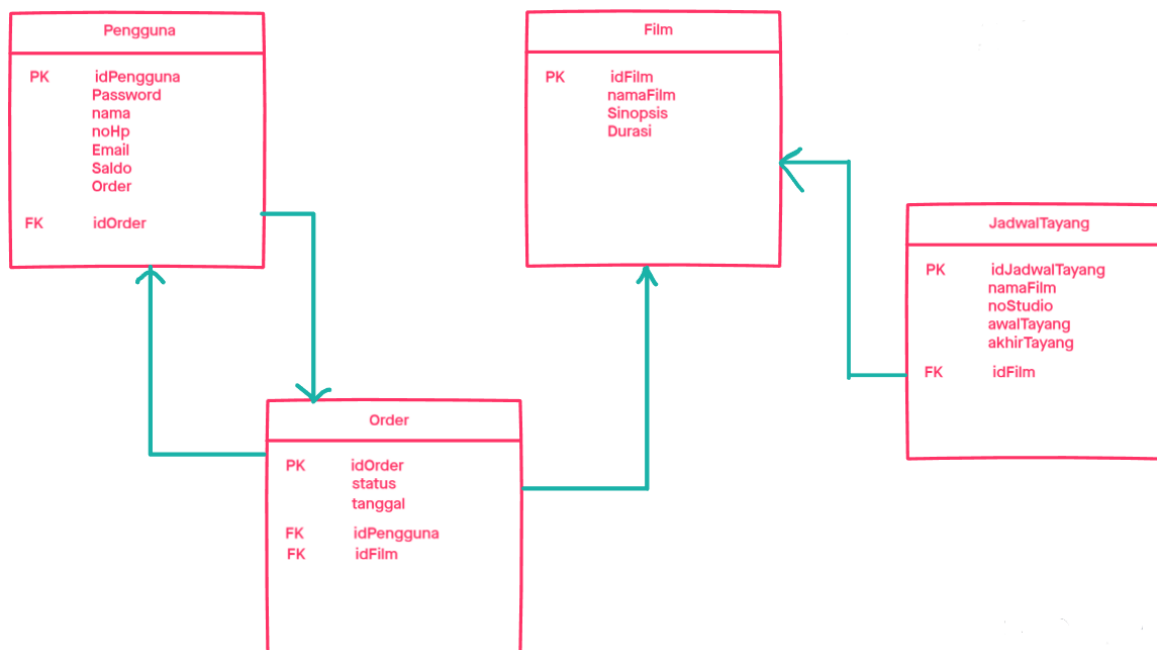
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
K-02	Order	public	lihatHistory()

Untuk setiap kelas:

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

### 4.2 Perancangan Kelas Persistensi (\*\*Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan





### 4.3 Perancangan Algoritma

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.

#### 4.3.1 Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas :

Order

Nama Operasi :

lihatHistory()

Algoritma :

```
if (buttonHistoryClicked == true) then
    id = idPengguna;
    arrHistory = array of History;
    alternativeMessage = "BELUM ADA TRANSAKSI";

    arrHistory = array.Query(findAndSort,id);

    If(arrHistory.count > 0 ) then
        halaman_history(arrHistory);
    else
        halaman_history(alternatifMessage)
else
    halaman_utama();
```

### 4.4 Perancangan Query

S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-01	SELECT * FROM ORDER WHERE idPengguna = id SORT BY tanggal	Merupakan Query yang akan mencari data history berdasarkan id pelanggan lalu kemudian mengembalikannya dalam bentuk yang telah terurut berdasarkan tanggal

# BAB 5

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi NoFi


Dipersiapkan oleh:

Kintari Nurul Utami(1301184464)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 5		2
		Revisi	<nomor revisi>	

## 5 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Login	Login
FR-02	Isi Saldo	Isi Saldo
FR-03	Lihat Film	Lihat Film
FR-04	Order Tiket	Order Tiket
FR-05	Lihat History Order	Lihat History Order
FR-06	Manage Film	Manage Film

Kelas	Use Case Terkait
Pengguna, Admin	Login
Admin, Film, Jadwal Tayang	Manage Film
Pengguna	Isi Saldo
Admin, Pengguna, Film, Jadwal Tayang	Lihat Film
Pengguna, Film, Jadwal Tayang, Order	Order Tiket
Pengguna, Order	Lihat Order History

# **BAB 5**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi NoFi**


### **Dipersiapkan oleh:**

Miftah Shidqi Rabbani (1301184371)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 5</b>		<#>/<jml #
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

## 5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Isi Saldo	Isi Saldo
FR-02	Lihat Film	Lihat Film
FR-03	Order Tiket	Order Tiket
FR-04	Lihat History Order	Lihat History Order
FR-05	Manage Film	Manage Film
FR-06	Login	Login

Kelas	Use Case Terkait
Pengguna, Admin	Login
Admin, Film, Jadwal Tayang	Manage Film
Pengguna	Isi Saldo
Admin, Pengguna, Film, Jadwal Tayang	Lihat Film
Pengguna, Film, Jadwal Tayang, Order	Order Tiket
Pengguna, Order	Lihat Order History

# BAB 5

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi Novi

Dipersiapkan oleh:


1301180211

Muhammad Irsyad Al Ghifary

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 5		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

## 5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

*Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan*

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Isi Saldo	Isi Saldo
FR-02	Lihat Film	Lihat Film
FR-03	Order Tiket	Order Tiket
FR-04	Lihat History Order	Lihat History Order
FR-05	Manage Film	Manage Film
FR-06	Login	Login

Kelas	Use Case Terkait
Pengguna, Admin	Login
Admin, Film, Jadwal Tayang	Manage Film
Pengguna	Isi Saldo
Admin, Pengguna, Film, Jadwal Tayang	Lihat Film
Pengguna, Film, Jadwal Tayang, Order	Order Tiket
Pengguna, Order	Lihat Order History



# BAB 5

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi NoFi


Dipersiapkan oleh:

Raafli Mulki Fatiha Sihite (1301184384)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 5		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

## 5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

*Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan*

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Isi Saldo	Isi Saldo
FR-02	Lihat Film	Lihat Film
FR-03	Order Tiket	Order Tiket
FR-04	Lihat History Order	Lihat History Order
FR-05	Manage Film	Manage Film
FR-06	Login	Login

Kelas	Use Case Terkait
Pengguna, Admin	Login
Admin, Film, Jadwal Tayang	Manage Film
Pengguna	Isi Saldo
Admin, Pengguna, Film, Jadwal Tayang	Lihat Film
Pengguna, Film, Jadwal Tayang, Order	Order Tiket
Pengguna, Order	Lihat Order History