

BAB 1

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184198 Adham Erlangga Siwi
1301184243 Raihan Nugraha Setiawan
1301184064 Syamsul Rizal
1301184284 Ridwan Rifky Herlansyah

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 1		2
		Revisi	1	

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk perancangan sistem website pemesanan tiket bioskop. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara rinci kepada client.

1.2 Lingkup Masalah

LalajoFilm adalah sebuah aplikasi web yang dapat diakses untuk berbagai kalangan yang ingin memesan tiket untuk menonton film kesayangan mereka tanpa perlu mengantri di tempat untuk menonton film kesayangan mereka.

1.3 Definisi dan Istilah

Definisi, Singkatan, Dan Akronim sebagai berikut :

- SKPL: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user
- Use case diagram: gambaran dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.
- Sequence diagram: suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut.
- Diagram class: diagram yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class.
- Algoritma: urutan atau langkah-langkah untuk penghitungan atau untuk menyelesaikan suatu masalah yang ditulis secara berurutan.
- Database: kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam computer.

1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada penulisan dokumen yang berdasarkan:

Referensi yang digunakan yaitu SKPL yang telah dibuat sebelumnya

1.5 Sistematika Pembahasan

Pembahasan pada tiap bab meliputi:

Bab 1: berisi pendahuluan DPPL

Bab 2: berisi deskripsi perancangan global

Bab 3: berisi perancangan rinci

Bab 4: berisi perancangan detil

Bab 5: berisi matriks keruntan

BAB 2

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184198 – Adham Erlangga Siwi

Program Studi Informatika

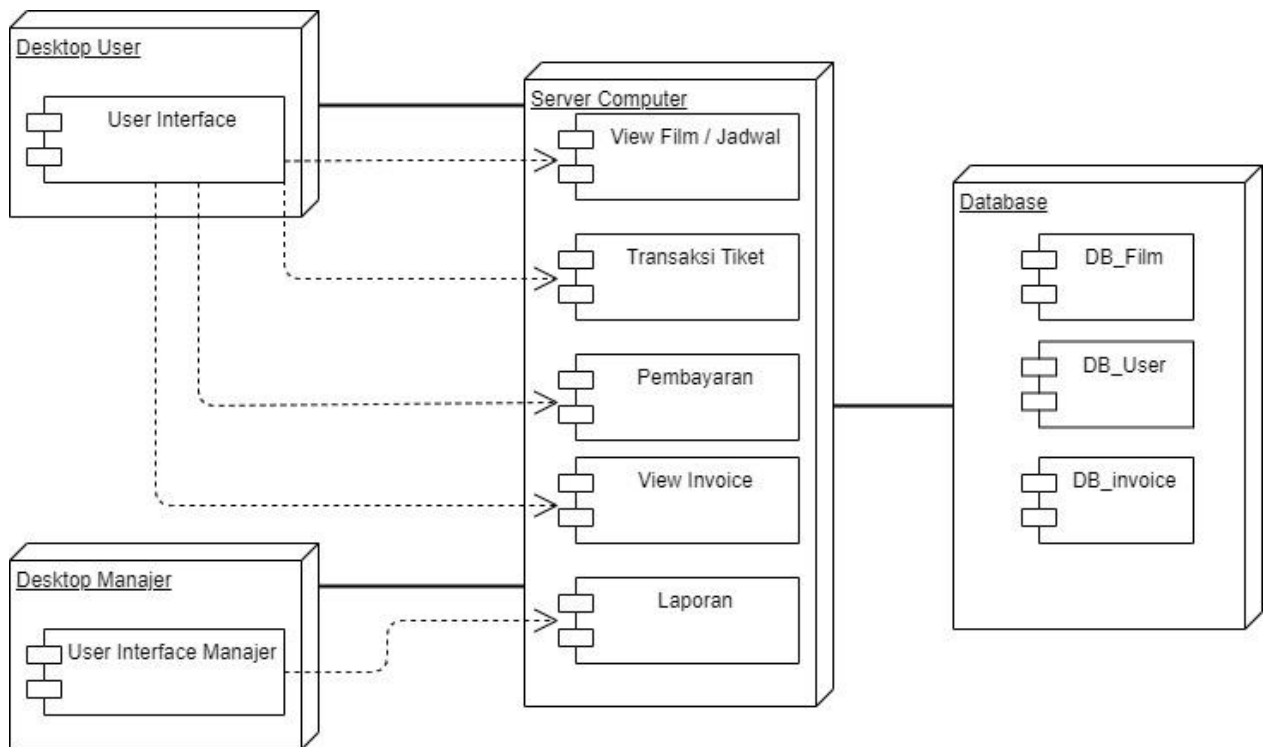
Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

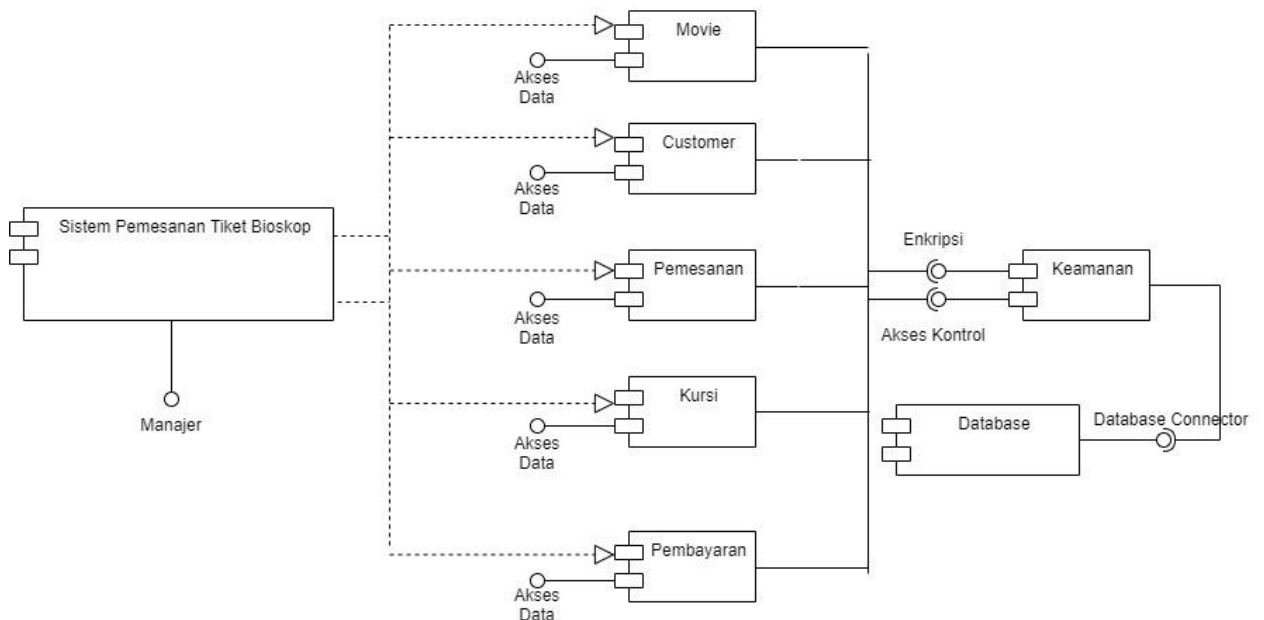
	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 2		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Deskripsi Arsitektural



2.2 Deskripsi Komponen



No	Nama Komponen	Keterangan
1	Movie	Daftar Film yang dapat dipilih oleh customer
2	Customer	Pengguna system pemesanan tiket bioskop
3	Pemesanan	Menu untuk memilih film, jam tayang, dan bioskop
4	Kursi	Menu untuk memilih kursi beserta menampilkan harga
5	Pembayaran	Menu untuk menampilkan tagihan dari pemesanan
6	Keamanan	Menu untuk login, agar dapat mengakses menu lainnya
7	Database	Data seluruh transaksi yang tersimpan dalam sistem pemesanan

		tiket bioskop
--	--	---------------

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	User melakukan login

3.1.1 Use Case Login

Nama use case: **Login**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah melakukan register, jika belum user register terlebih dahulu

Post-Condition: User berhasil login

Deskripsi: Menampilkan halaman login

Aktor	System
1. Aktor klik login pada halaman utama	
	2. Menampilkan halaman login
3. Aktor memasukkan username dan password	
4. Aktor klik login	
	5. System memproses dan verifikasi data inputan dari aktor
	6. System menampilkan halaman utama

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

COPYRIGHT 2020. LALAJOFILM ALL RIGHTS RESERVED.

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
001	Halaman Login	Halaman ini digunakan untuk pengguna login agar bisa melakukan transaksi

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Halaman Login

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
username	TextBox	Username	Menginputkan username user
password	TextBox	Password	Menginputkan password user
login	Button	Login	Jika diklik, akan melakukan validasi dan user login ke website
register	Button	Register	Jika diklik, akan dialihkan ke halaman registrasi

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

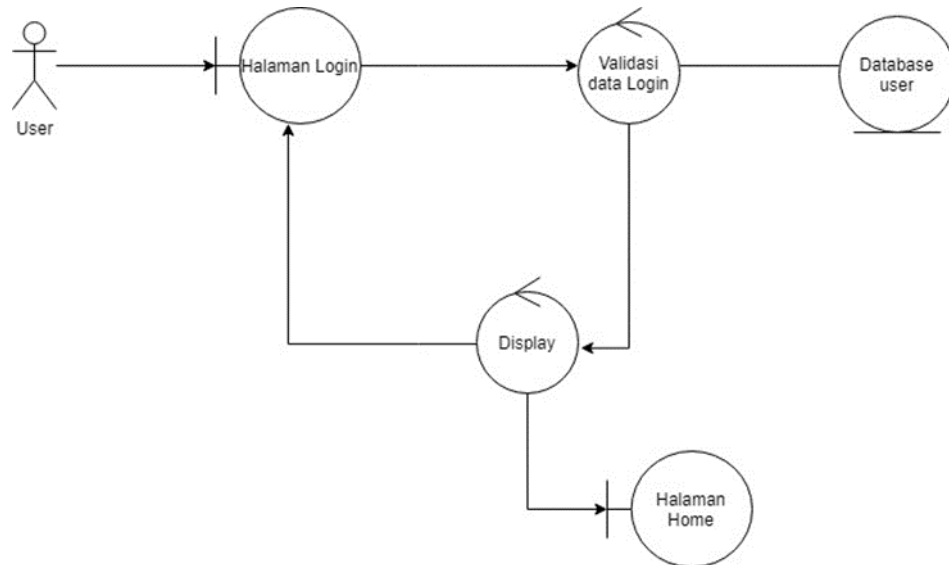
Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

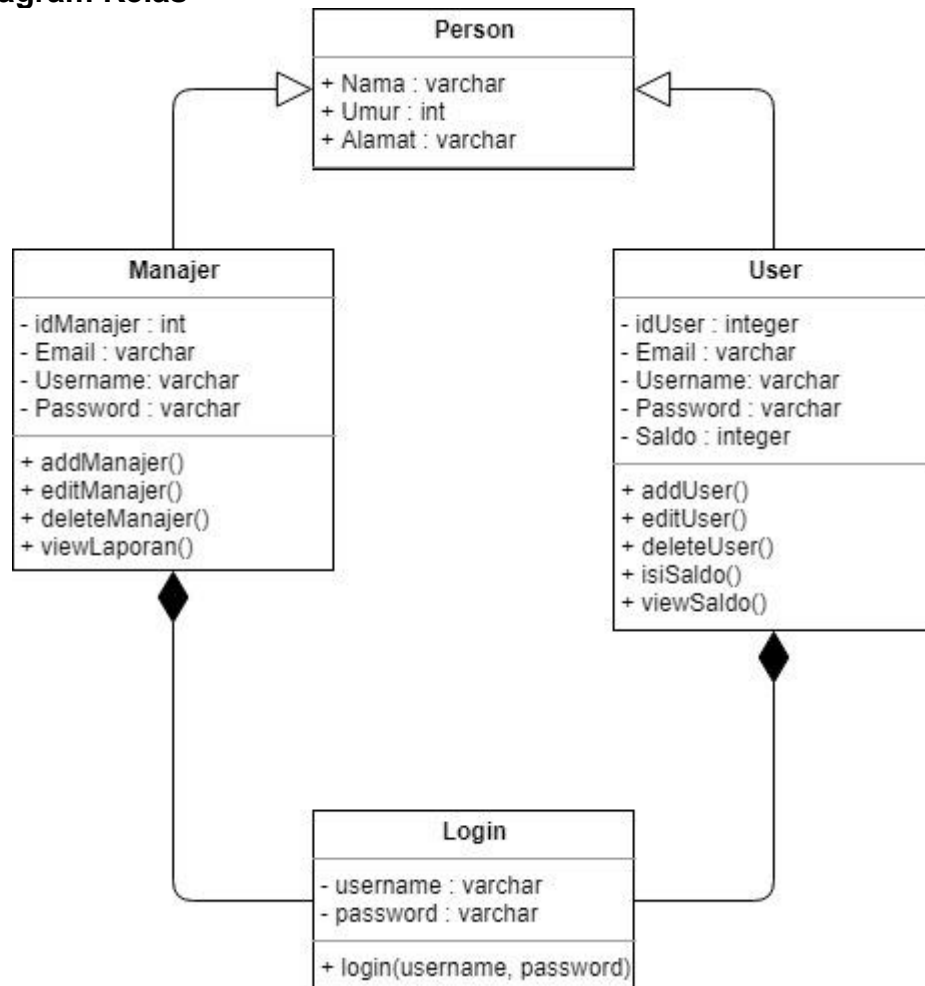
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Login	Boundary (interface)
2	Database User	Entity (database)

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

3.1.1.3 Robustness Diagram

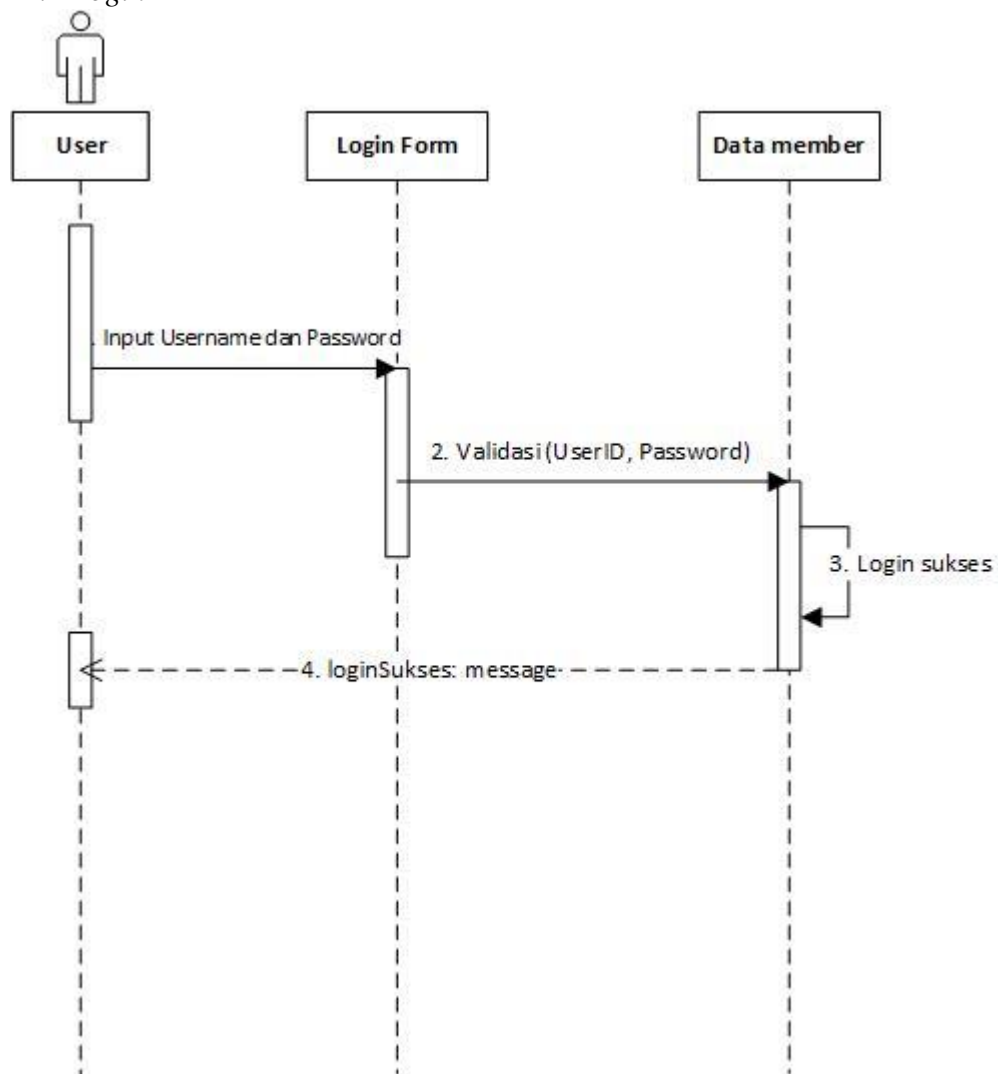


3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram

1. Login



BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184198 Adham Erlangga Siwi

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		5
		Revisi	1	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Pesan Tiket	User melakukan pemesanan tiket

3.1.1 Use Case #1 Pesan Tiket

Skenario Use Case #1 :

- **Preconditions**
 - User sudah melakukan proses “Login”
- **Use Case Description**
 - Primary Flow:
 - User mengklik menu data film
 - User akan diarahkan ke halaman berisi film
 - User memilih film, bioskop, dan jam tayang
 - User akan diarahkan ke halaman berisi kursi yang tersedia beserta harga tiket
 - User memilih kursi yang tersedia
 - User mengklik tombol pesan
 - Alternate Flow:
 - User dapat mengcancel Kursi yang sudah diklik
- **Postconditions**
 - User mendapat tagihan pembayaran

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

LalajoFilm

Pemesanan Tiket
[Home](#)
[Pesan](#)
[Bayar](#)
[Invoice](#)
[Sign Up](#)

Film: Avengers Endgame
Bioskop: PVJ
Waktu: 19:00. 25 Maret 2020
Teater 1

A1

A2

A3

A4

A5

A6

A7

A

Layar Bioskop

Konfirmasi Pemesanan

Sisa Waktu: 05:00
Kursi: A6
Tiket: 1
Teater: 1
Bioskop: PVJ
Tanggal: 25 Maret 2020
Harga: Rp 50.000
Biaya Adm: Rp 1.500
Total: Rp 51.500
Saldo: Rp 100.000

Pesan Tiket

3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Halaman Pemesanan	Halaman ini digunakan untuk memilih kursi beserta menampilkan harga tiket disampingnya, saat user selesai memilih dan mengklik pesan tiket,

	maka akan diarahkan ke halaman pembayaran
--	---

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

Halaman Pemesanan

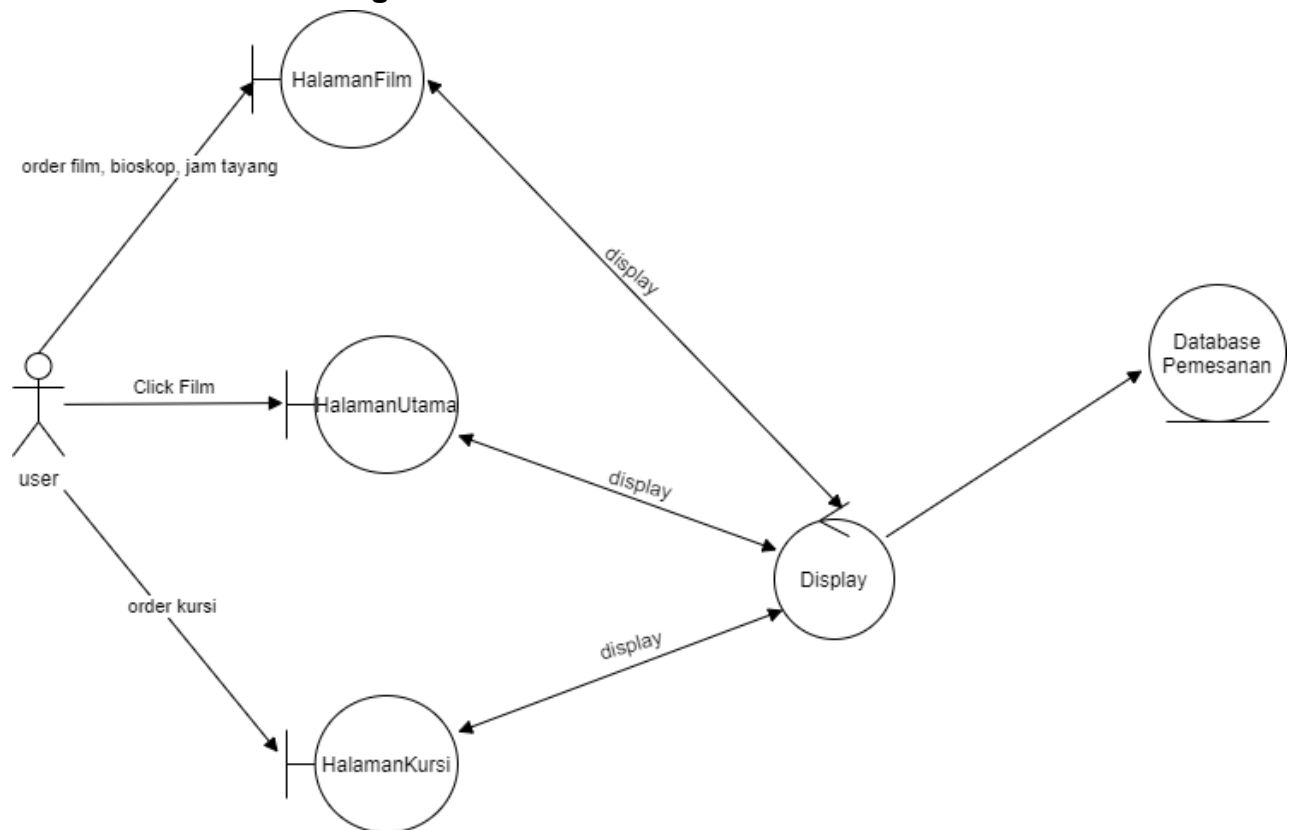
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>PesanTiket</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function PesanTiket().</i>

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

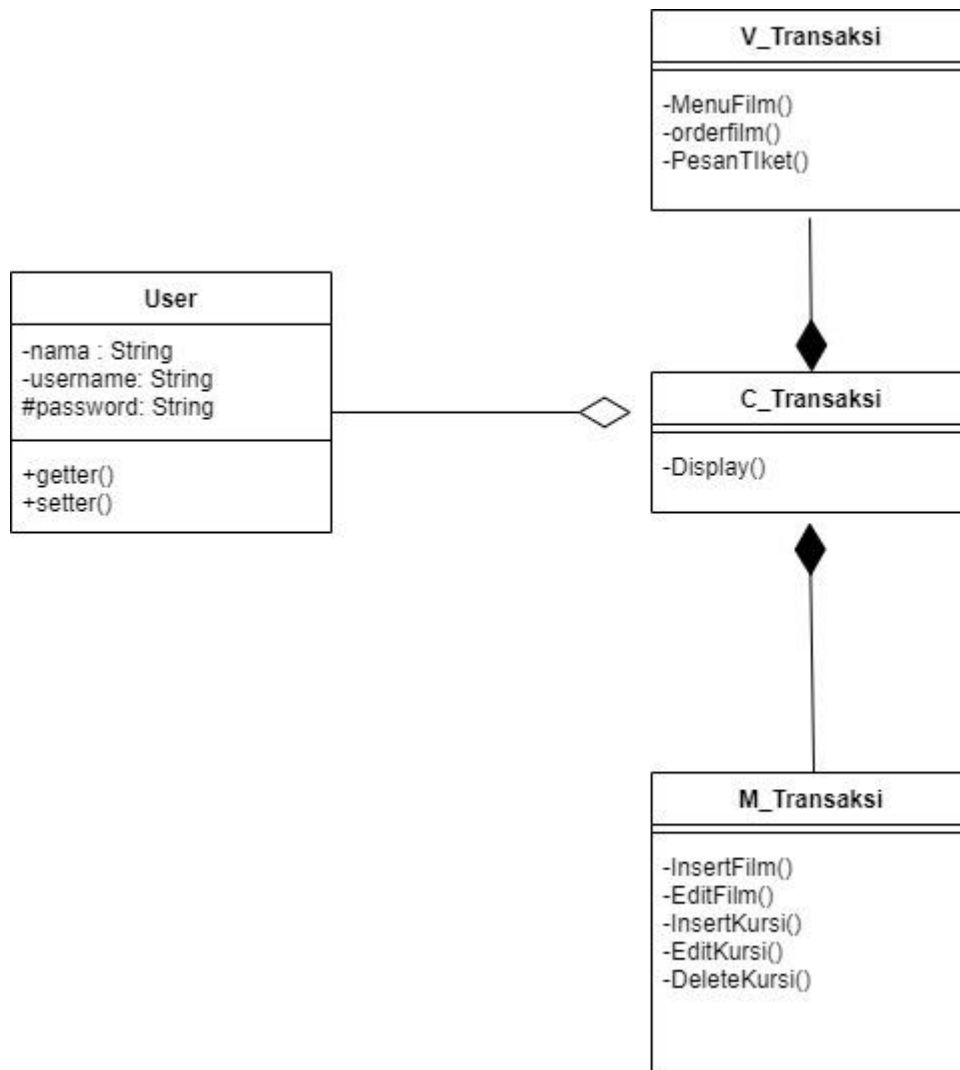
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Utama	Boundary
2	Halaman Film	Boundary
3	Halaman Kursi	Boundary
4	Display()	Controller
5	Database Pemesanan	Entity

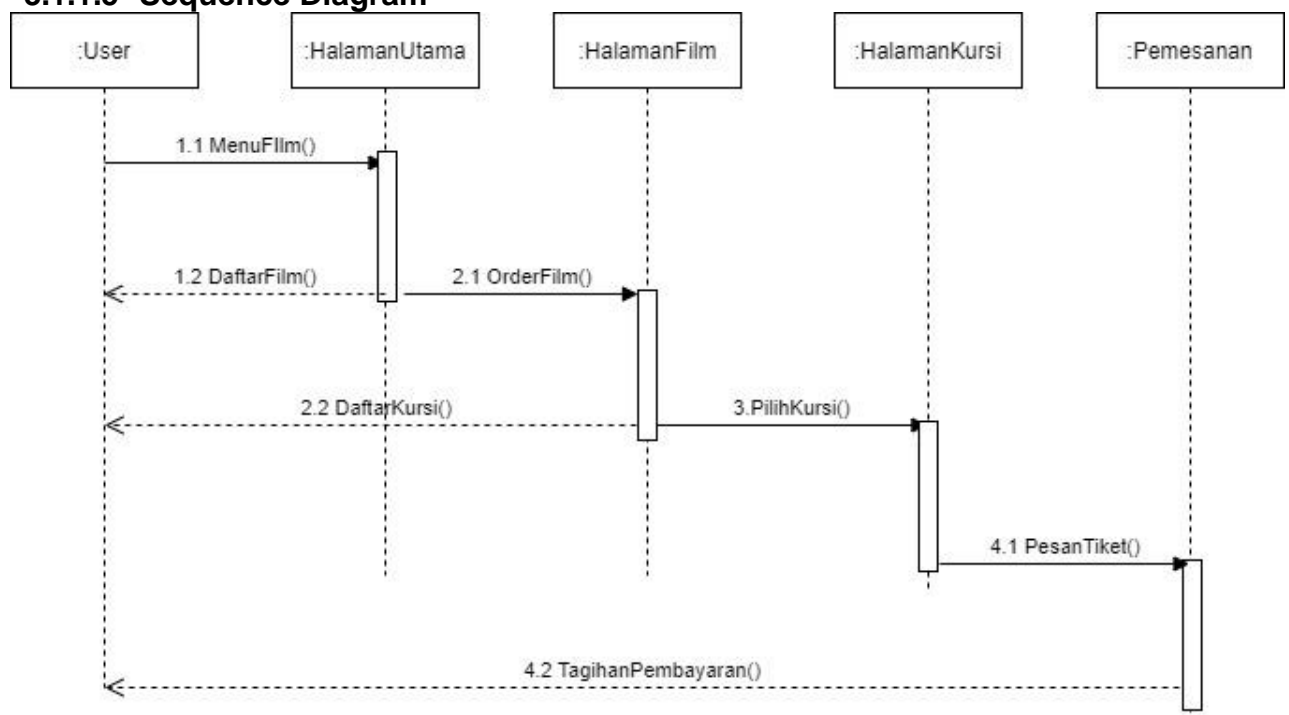
3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram



BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184284 – Ridhwan Rifky H

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	Pembayaran Tiket	User melakukan pembayaran tiket
#2		

3.1.1 Use Case #1 <nama use case 1>

Skenario Use Case #1 :

Pre Condition : User sudah login, user sudah mendapat tagihan pembayaran

Primary Flow : -user mengklik halaman pembayaran

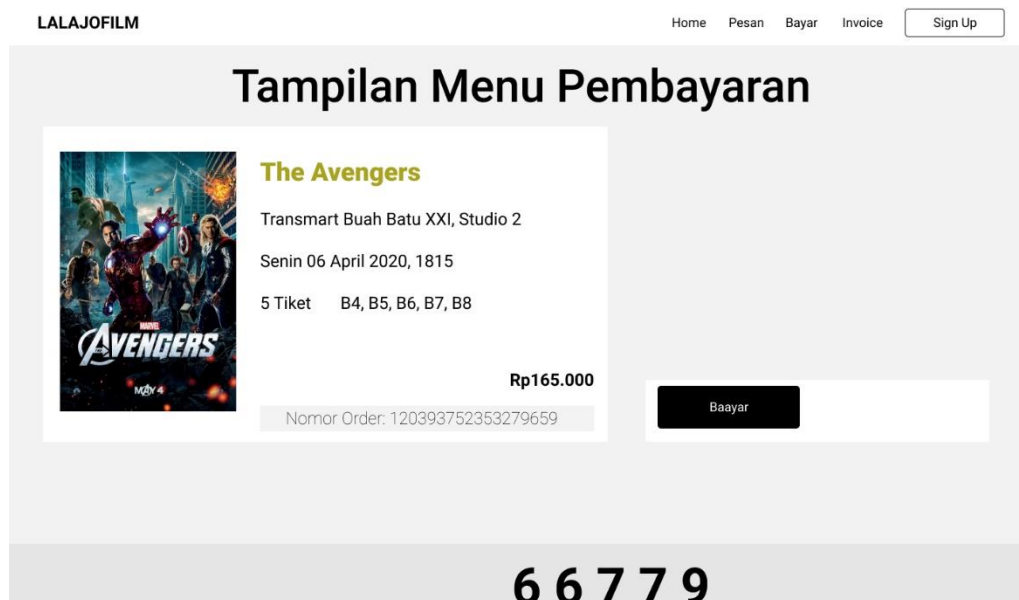
-user akan ditampilkan tagihan yang harus dibayarkan

-user melakukan pembayaran dengan saldo yang sudah di top up

-user akan mendapatkan notifikasi ketika pembayaran telah berhasil

Post Condition : User berhasil melakukan pembayaran

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	Halaman Pembayaran	Halaman ini digunakan untuk melakukan pembayaran ketika user sudah memesan tiket

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Halaman Pembayaran tiket

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Bayar	Jika diklik, akan mengaktifkan Function bayar()

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

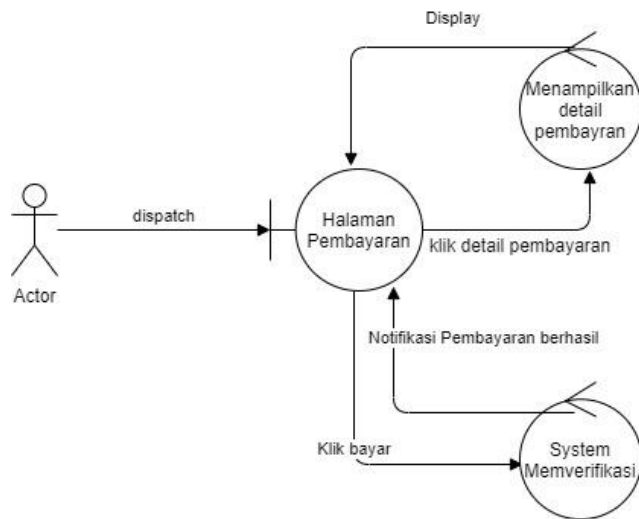
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman Pembayaran	View
2.	Pembayaran Tiket	Controller
	Data Tiket	Model

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

3.1.1.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

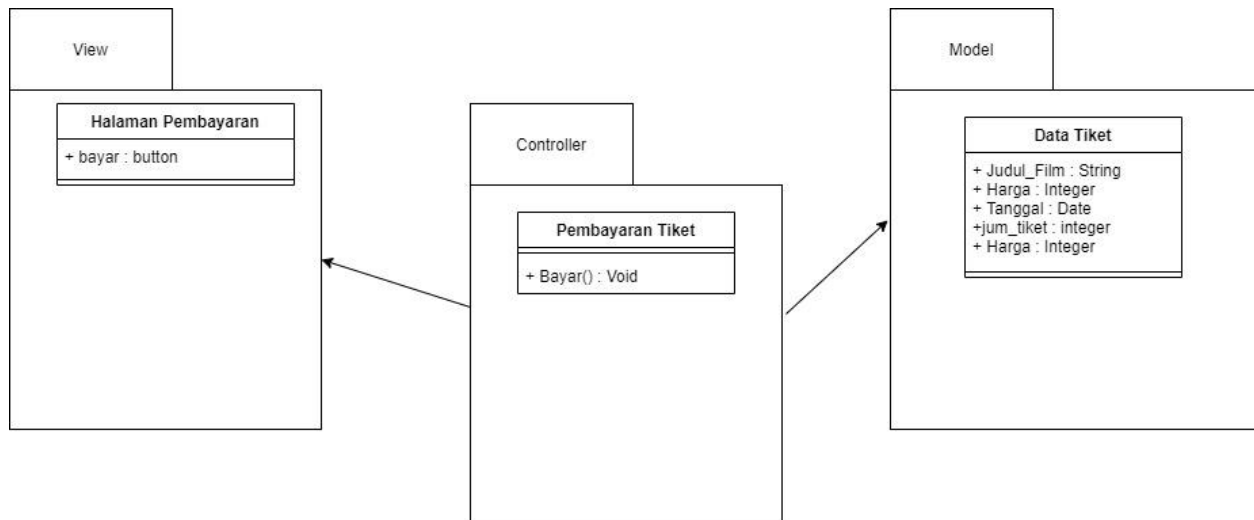
dispatch



3.1.1.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

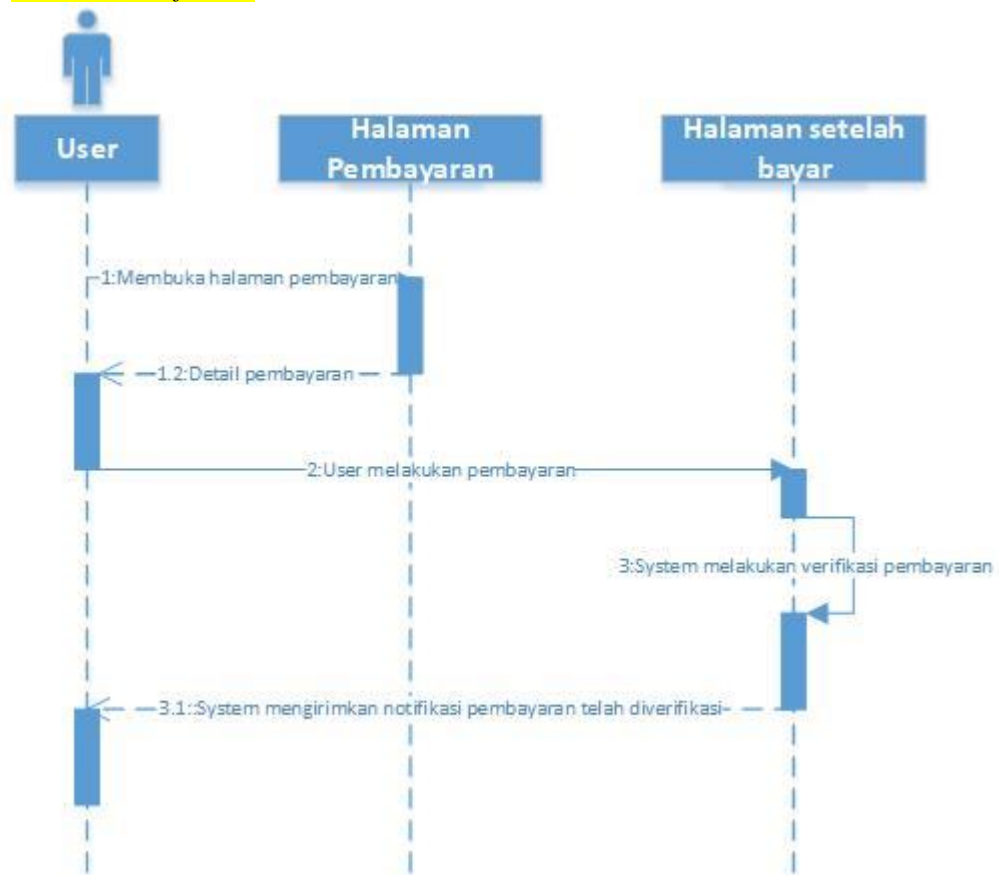
Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



3.1.1.1 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

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184064 Syamsul Rizal

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		<5>
		Revisi	<1>	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Menampilkan Kode Booking	Menampilkan Invoice dan Mengenerate dan Menampilkan Kode Booking
#2		

3.1.1 Use Case #1 <Menampilkan Kode Booking>

Skenario Use Case #1 :

Nama use case: **Menampilkan Kode Booking**

Aktor: User

Pre-Condition: User sudah login,user sudah membayar tagihan dan mendapatkan invoice

Deskripsi: Mencetak E-ticket

Post-Condition: Aktor menerima kode booking sebagai e-ticket

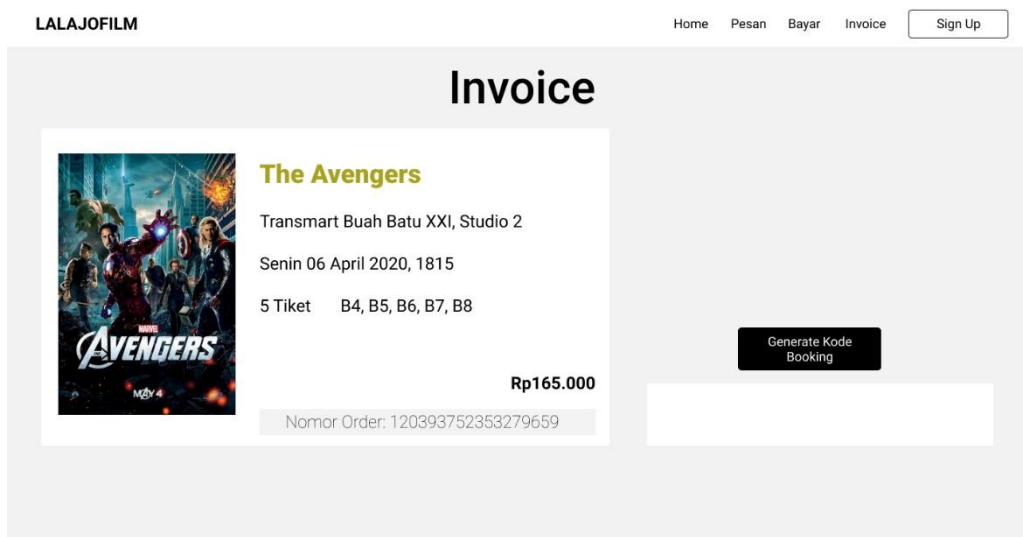
Aktor	Sistem
1. Mengklik Invoice	
	2. Menampilkan Invoice
	3. Meng-generate code booking
4. Mengklik pilihan tampil kode booking	
	5. Menampilkan Kode Booking

Primary Flow :

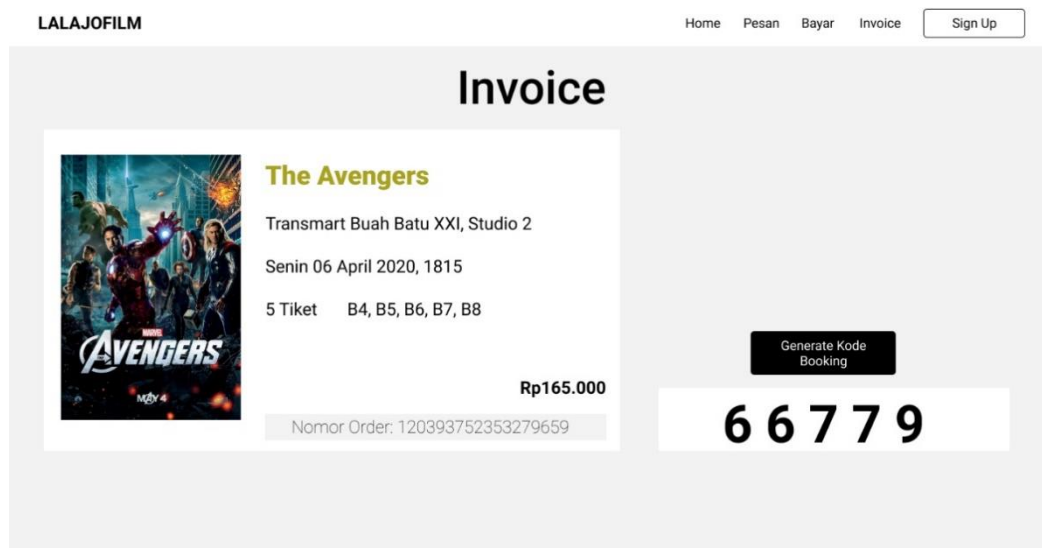
Alternate Flow :

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

Sebelum generate kode booking



Setelah Generate Kode Booking



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
001	Page Invoice	
002	Page Invoice Generate Kode	

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Page INVOICE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	HOME	Jika diklik, akan Kembali ke home page
Button2	Button	PESAN	Jika diklik akan masuk ke page pesan
Button3	Button	BAYAR	Jika diklik akan masuk ke page bayar
Button4	Button	INVOICE	Jika diklik akan masuk ke page invoice
Button5	Button	SIGN UP	Jika diklik akan masuk ke page signup/login
Button6	Button	GENERATE KODE BOOKING	Jika diklik akan menjalankan fungsi generate kode booking dan menampilkan kode booking

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:

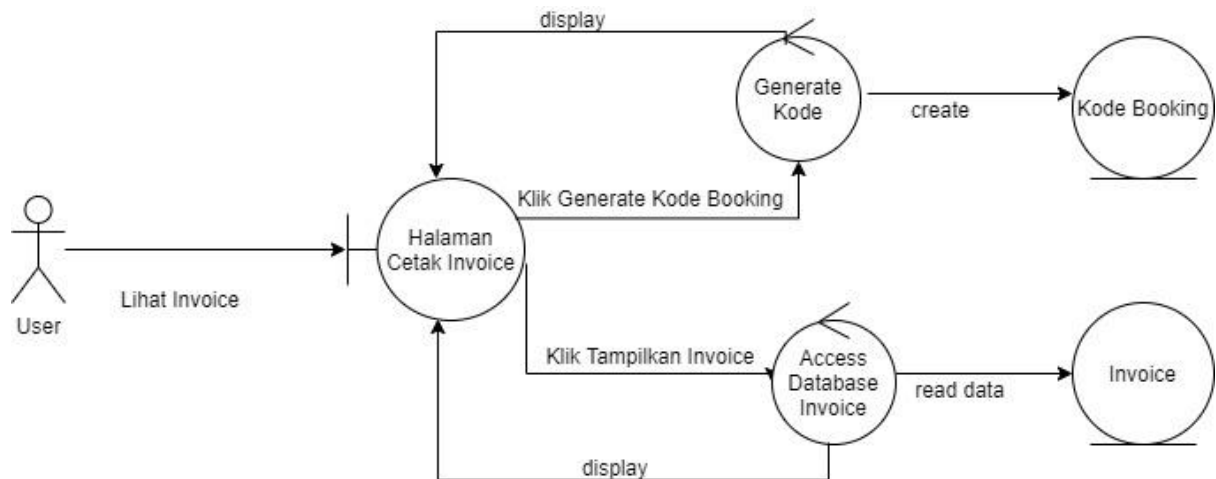
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Invoice/ Halaman Cetak Invoice	Boundary (Interface)
2	Access Database Invoice	Controller
3	Generate Kode	Controller
4	Kode Booking	Entity
5	Invoice	Entity

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

3.1.1.3 Robustness Diagram

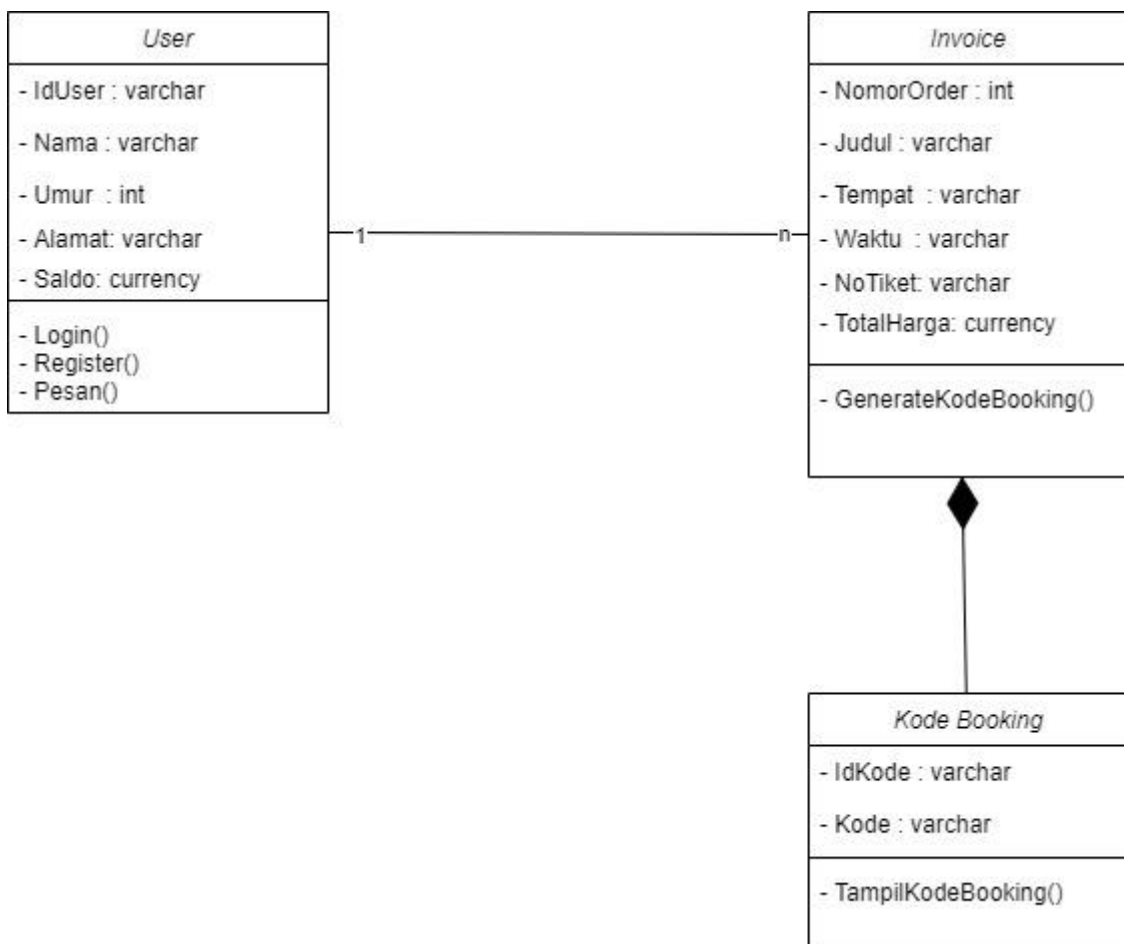
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



3.1.1.4 Diagram Kelas

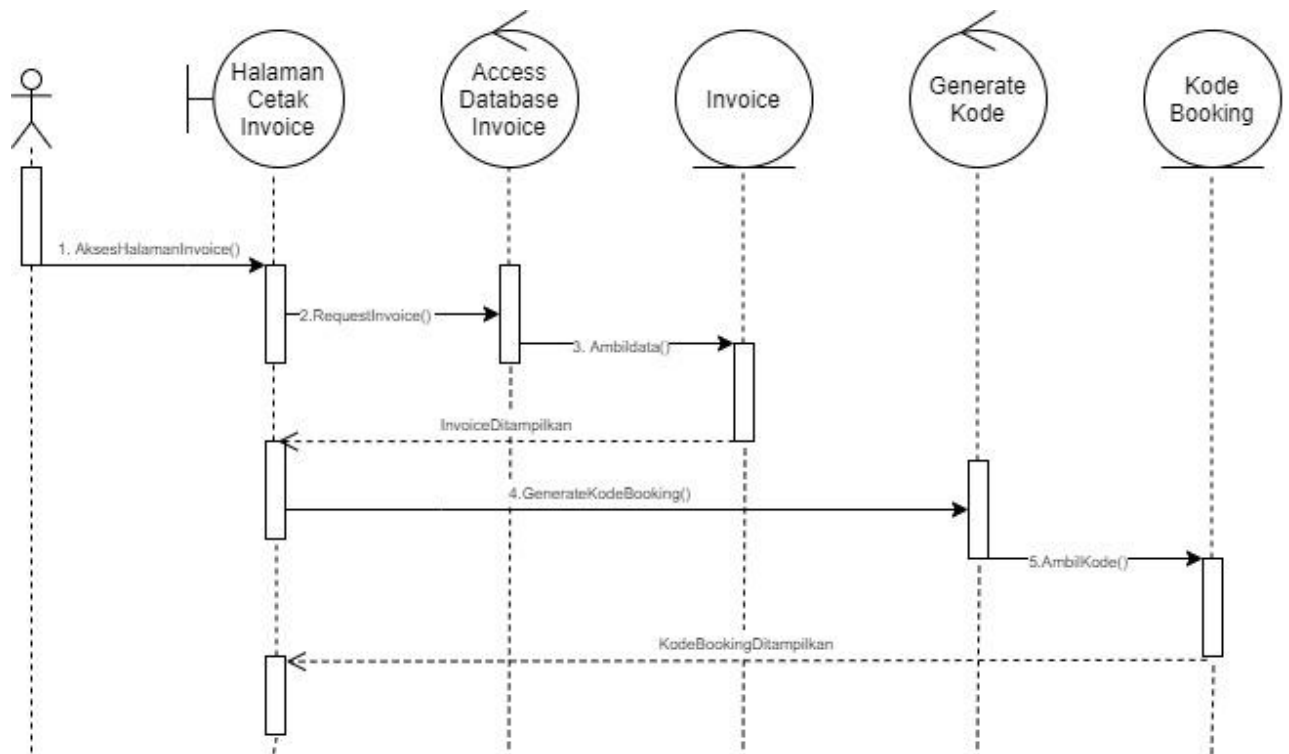
Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

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

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Menerima Laporan	Menampilkan Laporan total penjualan

3.1.1 Use Case Login

Nama use case: **Menampilkan Laporan**

Aktor: Manajer

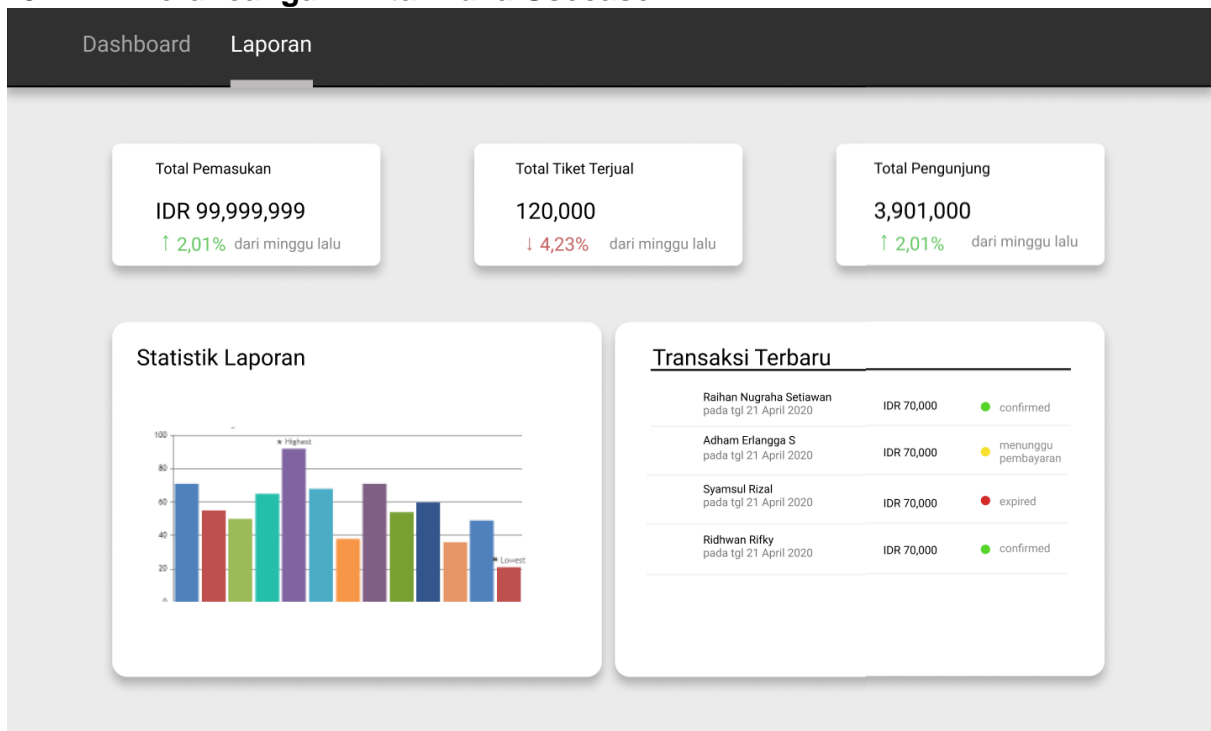
Pre-Condition: Manajer sudah login

Post-Condition: Laporan Berhasil ditampilkan

Deskripsi: Menampilkan Laporan total penjualan

Aktor	Sistem
1. Menklik tombol laporan	
	2. Menampilkan halaman laporan yang berisi total penjualan berdasarkan judul film

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



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
001	Halaman Laporan	Halaman ini digunakan manajer untuk melihat laporan penjualan

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Halaman Login

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	button	dashboard	Jika di klik, akan dialihkan ke dashboard manajer
Button2	button	laporan	Jika di klik, akan dialihkan ke laporan
Frame1	frame	chartPenjualan	Menampilkan statistik penjualan
Frame2	frame	transaksi	Menampilkan transaksi terbaru

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

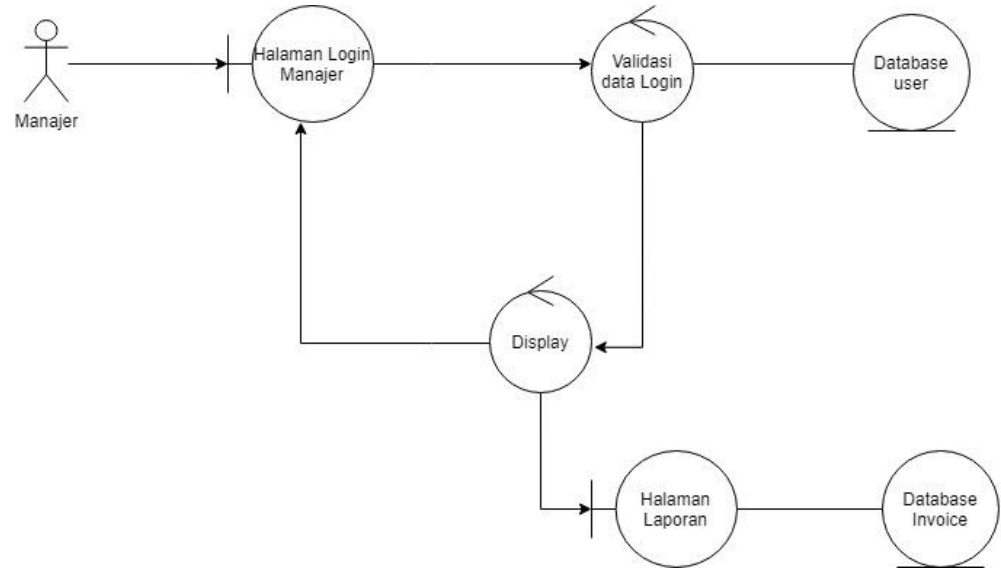
Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

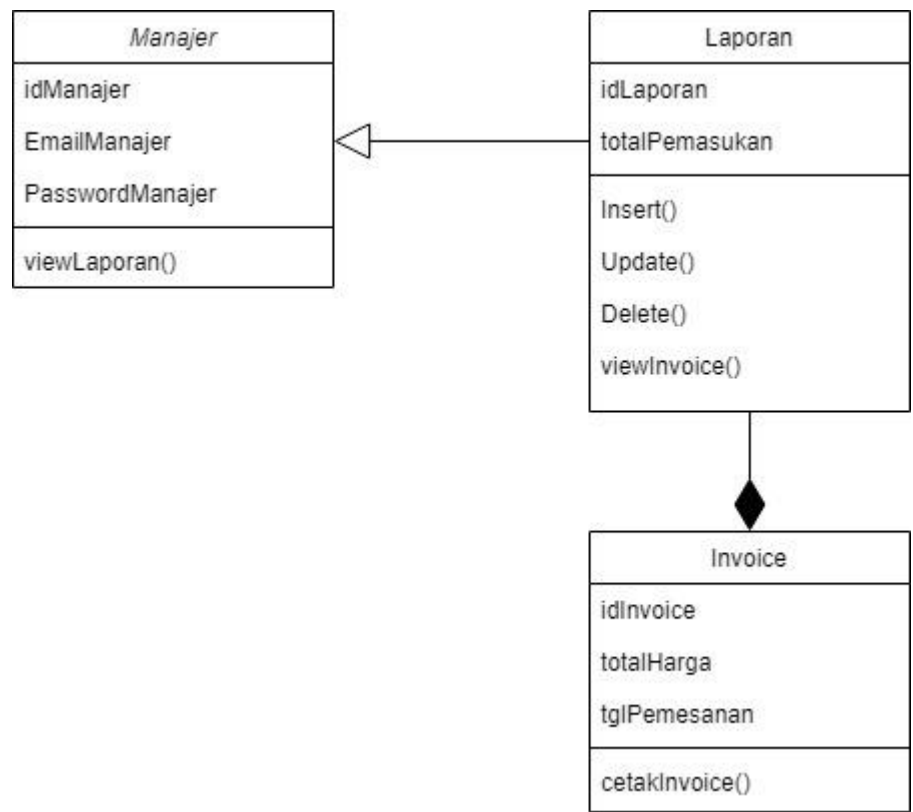
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Laporan	Boundary (interface)
2	Display Halaman Laporan	Controller
3	Database Invoice	Entity (database)

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

3.1.1.3 Robustness Diagram

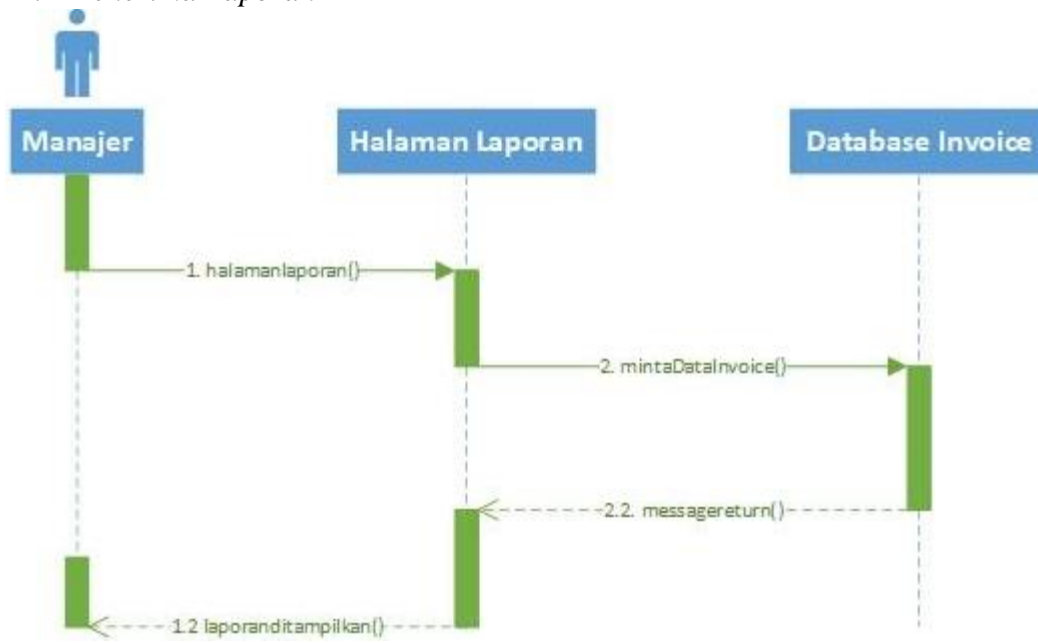


3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram

1. Menerima Laporan



BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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
001	Login	Private username : string Private password : string	Login()

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

User	
PK	<u>idUser</u>
	username
	password
	nama
	umur
	alamat
	saldo
FK	NomorOrder

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: login

Nama operasi: login()

```
Input(username, password)
If ((username,password) ada di database)) then
    If (user transaksi = true) then
        Masuk ke halaman pembayaran
    Else
        Masuk ke halaman utama
Else
    Print ('username atau password tidak sesuai')
    Kembali memasukkan username dan password
```

--

4.4 Perancangan Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
Q-001	SELECT * FROM User WHERE username = 'username' AND password = 'password'	Validasi username dan password yang diinputkan ke database

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184198 Adham Erlangga Siwi

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		2
		Revisi	1	

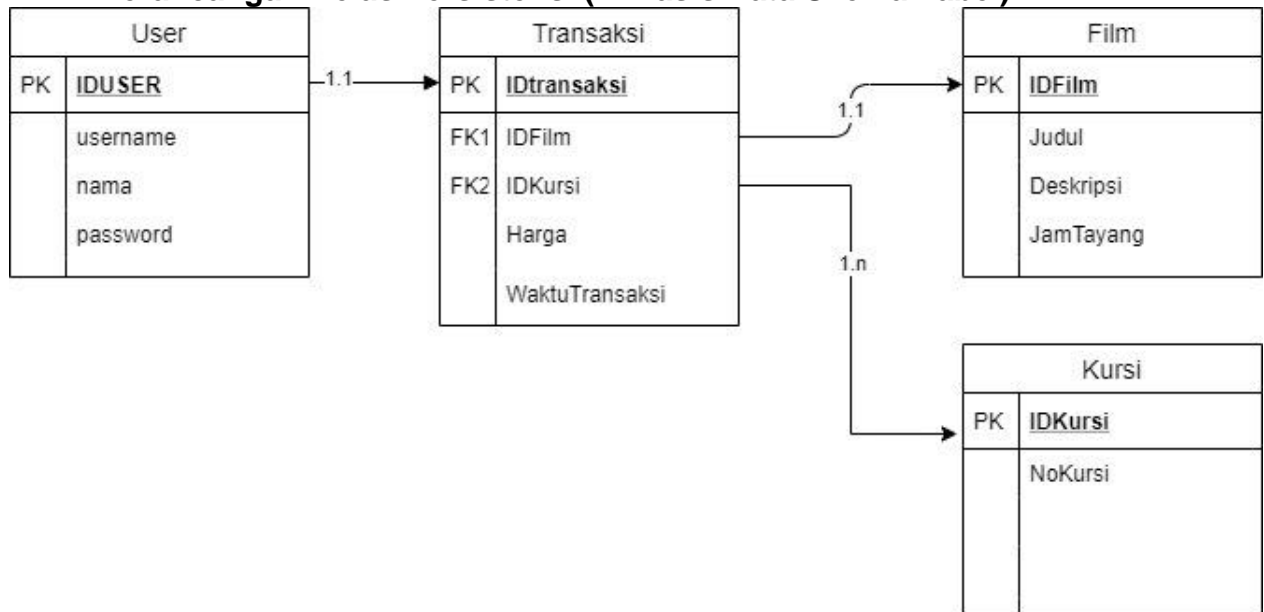
4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
001	PesanTiket(0	Private Film: String Private Kursi: String Private Harga: Int	PesanTiket()

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



4.3 Perancangan Algoritma

4.3.1 Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas : Pesan Tiket

Nama Operasi : PesanTiket()

Algoritma :

```

Input (Film, Bioskop, Jam Tayang)
If (Film <> NULL) then
    Input (Kursi)
    Output (TagihanPembayaran)
Else
    Output ("Film tidak tersedia")
  
```

4.4 Perancangan Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	INSERT INTO Pemesanan (Film, Bioskop, Jam Tayang) VALUES (value1, value2, value3);	Query untuk input data pada saat memilih film pada halaman film
Q-002	INSERT INTO Pemesanan (Kursi) VALUES (value1);	Query untuk input data pada saat memilih kursi

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184284 – Ridhwan Rifky H

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
001	Bayar	Public	Bayar()

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 : Pembayaran

Nama Operasi : Melakukan pembayaran tiket

Algoritma : ALGO001

```
<?php
include_once("session.inc.user.php");
header('Content-type:text/vnd.wap.wml');
ccho('<?xml version="1.0"?>');
<wml>
<card id="satu" title="Bayar">
<p align="center">
<?php
include_once "koneksi.php";
$query=mysql_query("INSERT INTO tiket SET
id_member='$sesnickuser',
tanggal='tanggal'
judul='judul';
```

4.4 Perancangan Query

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

No Query	Query	Keterangan
Q-001		

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184064 Syamsul Rizal

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		<3>
		Revisi	<1>	

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 :

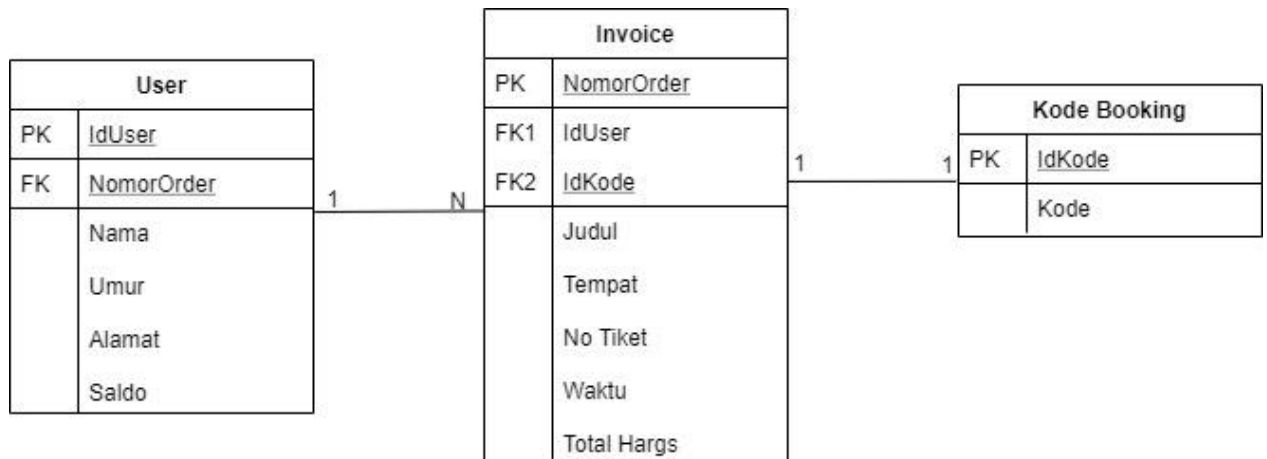
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
001	View Invoice	Private NomorOrder : int(10) Private Judul : String Private Tempat : String Private Waktu: String Private NoTiket : String Private TotalHarga : Currency Private KodeBooking : String	Public TampilKodeBooking()
002	KodeBooking	Private IdKode : String Private KodeBooking : String	Public GenerateKodeBooking()
003	User	Private Iduser : String Private Nama : String Private Umur : int(2) Private Alamat : String Private Saldo : Currency	Public Login() Public GetInvoice()

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 : View Invoice

Nama Operasi : TampilkanKodeBooking

Algoritma :

```
Print NomorOrder
Print Judul
Print Tempat
Print Waktu
Print NoTiket
Print TotalHarga
Print KodeBooking
```

Contoh:

Nama Kelas : KodeBooking

Nama Operasi : GenerateKodeBooking

Algoritma :

```
If (idKode = true) then
    KodeBooking = rand()
Else
    Print 'Kode Tidak ada'
```

Contoh:

Nama Kelas : User

Nama Operasi : GetInvoice

Algoritma :

```
If (NomorOrder = true) then
    TampilkanKodeBooking()
Else
    Print 'Invoice Tidak ada'
```

4.4 Perancangan Query

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

No Query	Query	Keterangan
Q-001	Select * From Invoice where nomororder.invoice = nomororder.user;	Mengeluarkan semua atribut yang ada di invoice
Q-002	Select KodeBooking From kodeBooking where idKode.invoice = idKode.KodeBooking;	Mengeluarkan Kode Booking dari database kode booking

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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 :

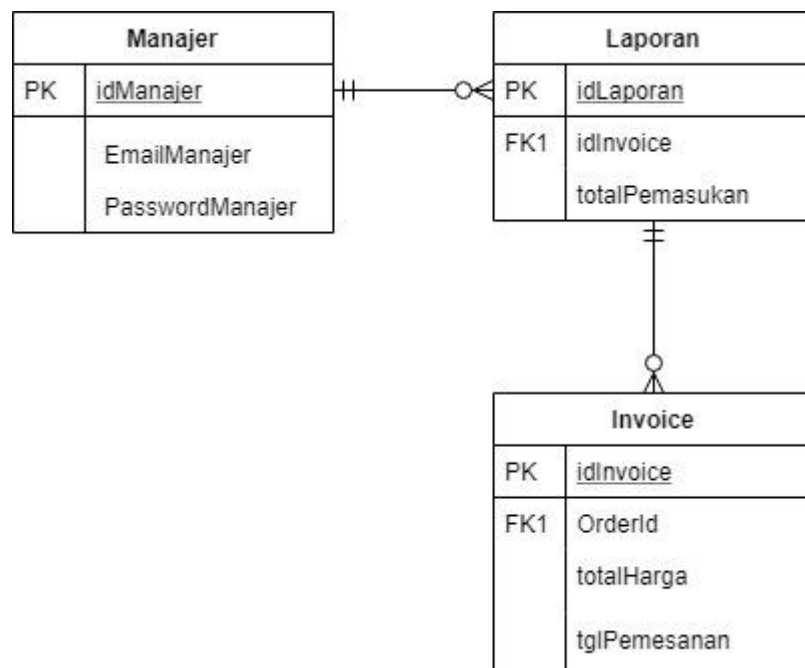
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
001	Menerima Laporan	Private username : string Private password : string	Login()

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: laporan

Nama operasi: viewLaporan()

```
Input(viewLaporan())
If ( viewLaporan() ada di database)) then
    Tampilkan laporan penjualan
Else
    Print ('belum ada penjualan')
```

4.4 Perancangan Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
Q-001	SELECT * FROM Laporan	Query untuk melihat seluruh laporan penjualan

BAB 5

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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	Login	Login

BAB 5

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184198 Adham Erlangga Siwi

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 5		2
		Revisi	1	

5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-02	Transaksi	PesanTiket()

BAB 5

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184284 – Ridhwan Rifky H

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 Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR001	Bayar	Pembayaran Tiket

BAB 5

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

1301184064 Syamsul Rizal

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 5		<2>
		Revisi	<1>	

5 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-04	User dapat melihat kode booking setelah membayar tagihan	Menampilkan Kode Booking

BAB 5

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

LalajoFilm


Dipersiapkan oleh:

Raihan Nugraha Setiawan - 1301184243

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 Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR - 05	Laporan	Menerima Laporan