

DPPL-001



DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

NDAKIKUY!

untuk:

Tugas Besar

Dipersiapkan oleh:


Sanding Adhieguna Rachmat Yasin	1301194430	Project Leader
Nurul Fauzi	1301194231	Project Team
Fikri Muhammad Fajri	1301180187	Project Team
Ferdinan Nurvian Wibowo	1301194028	Project Team

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika		Nomor Dokumen		Halaman
			<i>DPPL-0001</i>		41
		Revisi	-		<i>14 Maret 2022</i>

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 Gambar	6
Daftar Tabel	7
1. Pendahuluan	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2 Lingkup Masalah	8
1.3 Definisi dan Istilah	8
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	8
1.5 Referensi	9
1.6 Ikhtisar Dokumen	9
A. Pendahuluan	-
B. Deskripsi Perancangan Global	-
C. Perancangan Rinci	-
D. Matriks Keterunutan	-
2. Deskripsi Perancangan Global	10
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	10
2.2 Deskripsi Arsitektural	10
2.3 Deskripsi Komponen	11
3. Perancangan Rinci	12
3.1 Realisasi Use Case	12
A. Use Case Login	12
B. Use Case View Basecamp	15
C. Use Case Booking Basecamp	17
D. Use Case Admin View Data Basecamp	19
E. Use Case Update Data Basecamp	22
F. Use Case View Data Pengguna	24
G. Use Case View Info Pemesanan	26
3.2 Diagram Kelas Keseluruhan	29
3.3 Algoritma	29
A. Algoritma Kelas	29
B. Algoritma Kelas Basecamp	31
3.4 Diagram Statechart	32
3.5 Perancangan Antarmuka	34
4. Matriks Kerunutan	40

Daftar Gambar

Gambar 1 Deskripsi Arsitektural	11
Gambar 2 Sequence Diagram Login	13
Gambar 3 Class Diagram Login	14
Gambar 4 Sequence Diagram	14
Gambar 5 Class Diagram	15
Gambar 6 Sequence Diagram	15
Gambar 7 Class Diagram	16
Gambar 8 Sequence Diagram	16
Gambar 9 Diagram Class	17
Gambar 10 Sequence Diagram	17
Gambar 11 Diagram Kelas	18
Gambar 12 Sequence Diagram	18
Gambar 13 Diagram Kelas	19
Gambar 14 Sequence Diagram	19
Gambar 15 Diagram Kelas	20
Gambar 16 Sequence Diagram	20
Gambar 17 Diagram Kelas	21
Gambar 18 Sequence Diagram	21
Gambar 19 Diagram Kelas	22
Gambar 20 Sequence Diagram	22
Gambar 21 Diagram Kelas	23
Gambar 22 Diagram Kelas	24
Gambar 23 Diagram Statechart	26
Gambar 24 Diagram Statechart	27
Gambar 25 Diagram Statechart	27
Gambar 26 Antarmuka Login	28
Gambar 27 Antarmuka Halaman	28
Gambar 28 Halaman Utama	29
Gambar 29 Halaman Utama	30
Gambar 30 Antarmuka Menu Utama Admin	31
Gambar 31 Antarmuka	32
Gambar 32 Antarmuka	33
Gambar 33 Antarmuka	34
Gambar 34 Antarmuka	35
Gambar 35 Antarmuka	36
Gambar 36 Antarmuka	37
Gambar 37 Antarmuka	38
Gambar 38 Antarmuka	39
Gambar 39 Antarmuka	40
Gambar 40 Representasi Persistensi Kelas	40

Daftar Tabel

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran	10
Tabel 2 Deskripsi Komponen	12
Tabel 3 Identifikasi Kelas Login	13
Tabel 4 Identifikasi Kelas Scenario Login	14
Tabel 5 Identifikasi Kelas Identifikasi kelas View Basecamp	15
Tabel 6 Identifikasi Kelas Scenario View Basecamp	16
Tabel 7 Identifikasi Kelas Identifikasi Kelas Booking Basecamp	17
Tabel 8 Identifikasi Kelas Scenario Booking Basecamp	18
Tabel 9 Identifikasi Kelas Admin View Data Basecamp	19
Tabel 10 Scenario View Admin Data Basecamp	20
Tabel 11 Identifikasi Kelas Update Data Basecamp	21
Tabel 12 Scenario Update Data Basecamp	22
Tabel 13 Identifikasi Kelas View Data Pengguna	23
Tabel 14 Scenario View Data Pengguna	23
Tabel 15 Identifikasi Kelas View Info Pemesanan	24
Tabel 16 Scenario Info Pemesanan	24
Tabel 17 Keterangan Antarmuka Login	28
Tabel 18 Keterangan Antarmuka Halaman Registrasi	29
Tabel 19 Keterangan Antarmuka Halaman Utama	29
Tabel 20 Keterangan Antarmuka View Basecamp	30
Tabel 23 Keterangan Antarmuka	31
Tabel 24 Keterangan Antarmuka	32
Tabel 25 Keterangan Antarmuka	33
Tabel 26 Keterangan Antarmuka	34
Tabel 27 Keterangan Antarmuka	35
Tabel 28 Keterangan Antarmuka	36
Tabel 29 Keterangan Antarmuka	37
Tabel 30 Keterangan Antarmuka	38
Tabel 31 Keterangan Antarmuka	39
Tabel 32 Keterangan Antarmuka	40
Tabel 33 Matriks Keruntutan	41

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk Aplikasi Ndakikuy. Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini akan digunakan untuk acuan pada proses pembangunan perangkat lunak dan evaluasi di akhir pembangunan perangkat lunak.

Pengguna dari dokumen ini adalah tim pengembang dari perangkat lunak dan *stakeholders* yang terlibat dalam sistem ini. Dengan disusunnya dokumen DPPL ini, diharapkan pembangunan perangkat lunak akan lebih terkonsep dan tidak menimbulkan ambiguitas pada saat pembangunannya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak berbasis mobile, yaitu perangkat lunak NdakiKuy, Platform ini digunakan untuk membantu para masyarakat yang ingin melakukan pendakian gunung agar dapat mengetahui informasi mengenai aturan, fasilitas, maupun kuota pendakian dari basecamp pendakian. Untuk layanan utama yang ditawarkan system kami adalah masyarakat dapat membooking slot pendakian secara online.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, dan akronim yang terdapat di dalam dokumen ini:

- DPPL : Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
- SKPL : Singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai Software Requirements Specification (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- DBMS : Singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem penorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer.
- Flutter : Adalah framework yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi multiplatform.
- Firebase : Layanan nosql database dari google.

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen DPPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Font	a. Jenis font yang digunakan adalah Times New Roman b. Ukuran font yang digunakan adalah 11 dan 14 untuk Judul bagian c. Semua teks ditulis berwarna hitam
Paragraf	a. Jarak spasi barisnya adalah 1.0 b. Setiap paragraf diawali dengan teks yang menjorok ke dalam sebanyak satu (tab)
Judul dan subjudul	a. Setiap judul dan subjudul ditulis Bold, serta sub judul ditulis dengan cetak miring b. Penomoran sub judul dimulai dengan nomor bab (titik) urutan sub judul

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran

1.5 Referensi

1. Kelompok 2 IF-42-03. (2017). *DPPL Vervays*.

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen DPPL ini berisikan deskripsi rancangan perangkat lunak Aplikasi NdakiKuy! yang akan dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Pada dokumen DPPL ini akan dijelaskan rincian dari rancangan perangkat lunak sehingga dapat diimplementasikan. Dokumen ini secara garis besar terdiri dari empat bab dengan rincian sebagai berikut:

A. Pendahuluan

Pendahuluan berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.

B. Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global berisi tentang rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun meliputi, rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.

C. Perancangan Rinci

Perancangan rinci pada dokumen ini berisi tentang realisasi *use case*, perancangan detail kelas, deskripsi diagram kelas, algoritma, diagram *statechart*, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas.

D. Matriks Keterunutan

Matriks keterunutan berisi tentang hal fungsional yang terdapat pada dokumen SKPL.

2 Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Software pada sisi server yang dibutuhkan:

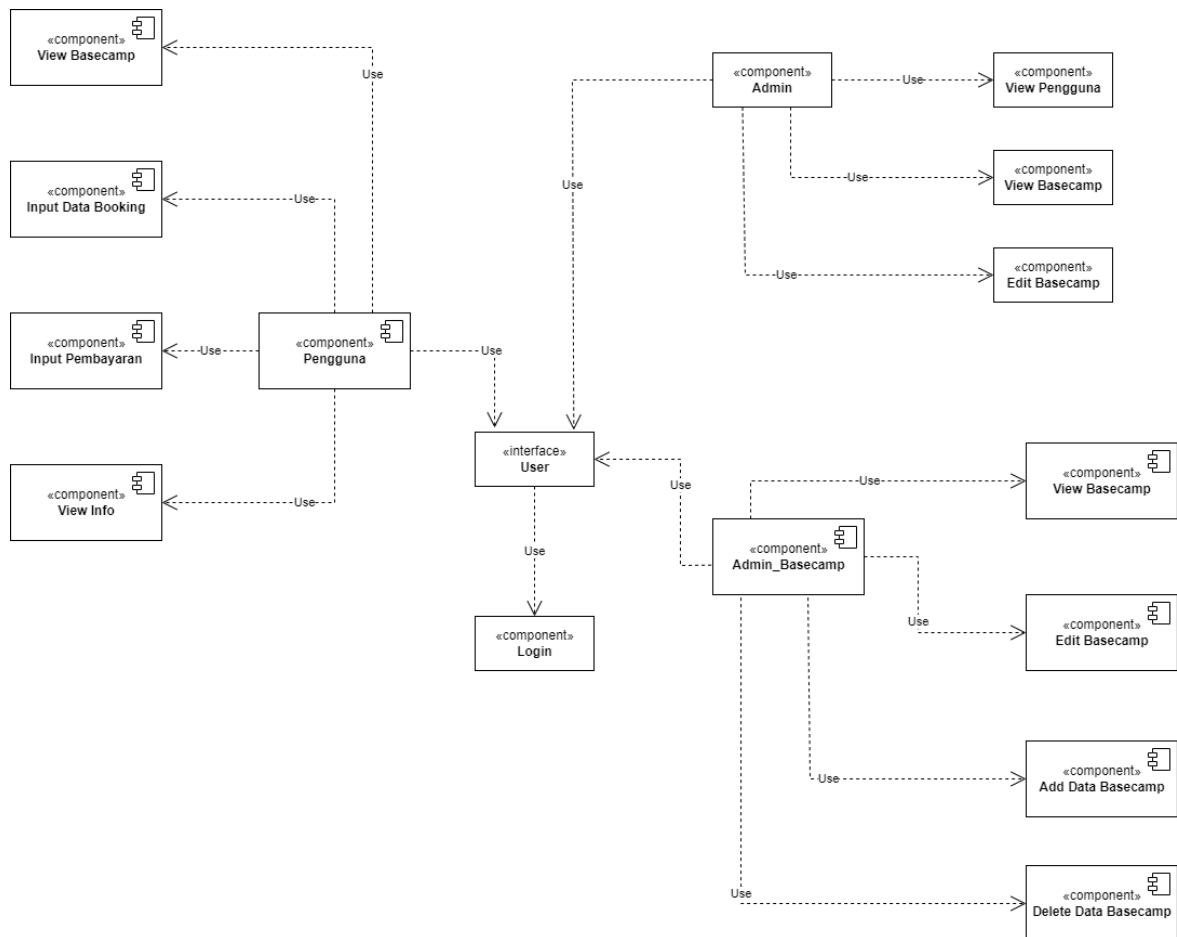
- Sistem operasi: Microsoft Windows 10/11
- DBMS: Firebase
- Server: Google

Software pada sisi pengguna yang dibutuhkan:

- Smartphone
- Internet Connection

2.2 Deskripsi Arsitektural

Merupakan gambaran arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak “Aplikasi Ndakikuy” untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini.



Gambar 1 Deskripsi Arsitektural

2.3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Admin	Pengguna dalam aplikasi Ndakikuy
2.	Admin Basecamp	Pengguna dalam aplikasi Ndakikuy
3.	User	Pengguna dalam aplikasi Ndakikuy
4.	Login	Menu untuk memvalidasi data pengguna
5.	Registrasi	Menu untuk membuat akun untuk login user
6.	View basecamp	Menu untuk melihat info basecamp yang tersedia
7.	Input data booking	Menu untuk menginput data basecamp yang diinginkan
8.	Input Pembayaran	Menu untuk membayar tagihan basecamp yang dipesan
9.	View Info	Menu untuk melihat pesanan basecamp yang sudah dipesan
10.	View Pengguna	Menu Untuk melihat data pengguna yang terdaftar di sistem.
10.	Edit basecamp	Menu untuk Mengedit status basecamp yang tersedia
11.	Add data basecamp	Menu untuk menambahkan data basecamp yang baru
12.	Delete data basecamp	Menu untuk menghapus data basecamp yang sudah ada

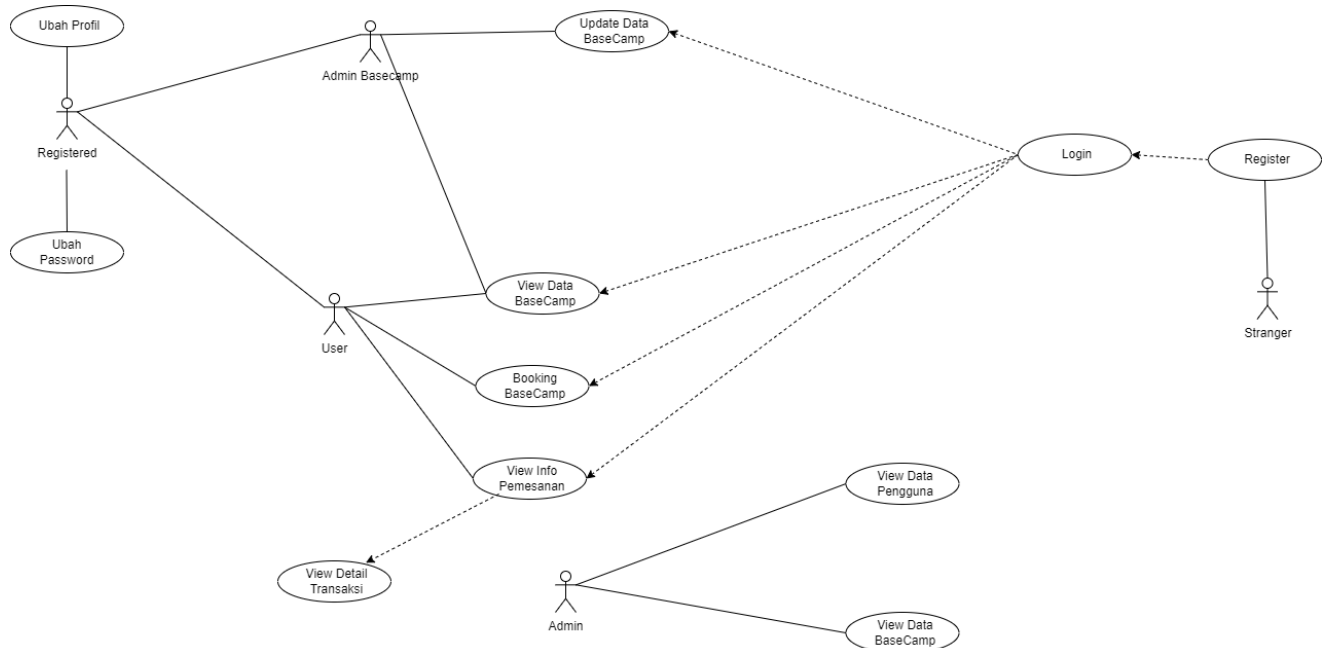
Tabel 2 Deskripsi Komponen

3 Perancangan Rinci

Dalam bab perancangan rinci akan dijelaskan mengenai realisasi use case, perancangan detail kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma, diagram statechart, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas.

3.1 Realisasi Use Case

Sub Bab ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.



Gambar 2 Realisasi Use Case

3.2 Use Case Scenario

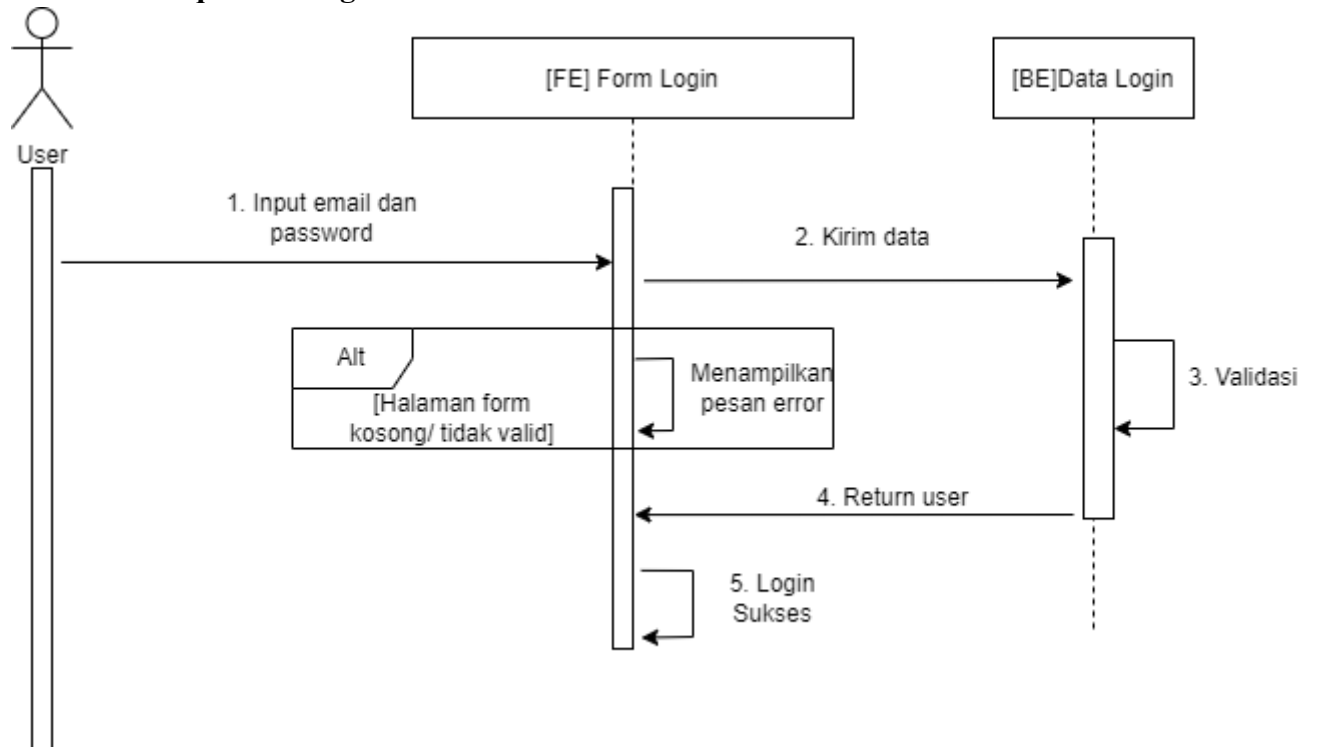
A. Use Case Login

3.1.A.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

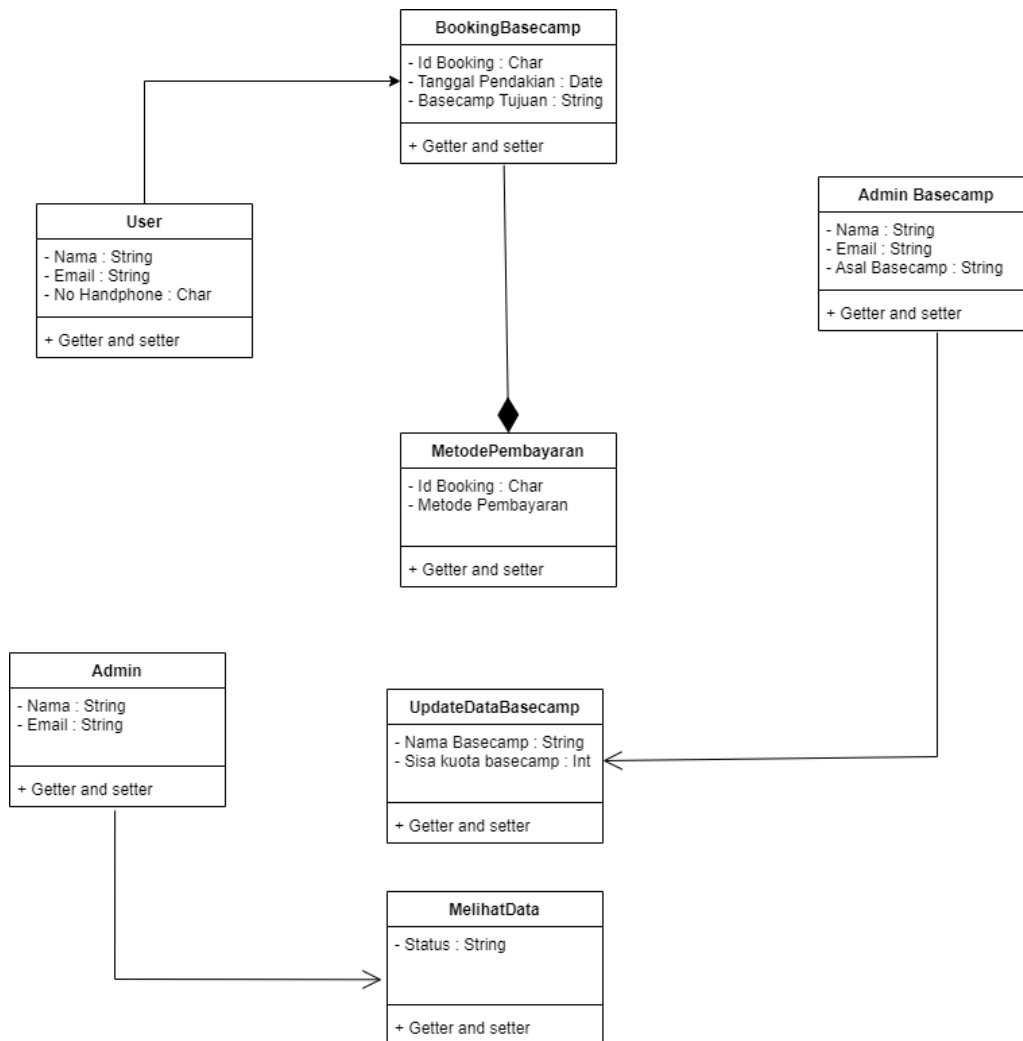
Tabel 3 Identifikasi Kelas Login

3.1.A.2 Sequence Diagram



Gambar 3 Sequence Diagram Login

3.1.A.3 Diagram Kelas



Gambar 4 Class Diagram Login

3.1.A.4 Use Case Scenario Login

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Proses autentikasi untuk memastikan user menggunakan akun user yang telah terdaftar	
Aktor	User	
Pre-Kondisi	Akun sudah melakukan registrasi	
Post-Kondisi	jika berhasil sistem akan mengarahkan user ke halaman beranda.	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
	2. Mengisi data login	
		3. Memvalidasi input

		4. Jika benar user akan diarahkan ke halaman beranda.
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem
	1. User salah memasukkan email atau password.	
		2. Sistem akan memberikan pesan error.

Tabel 4 Scenario Login

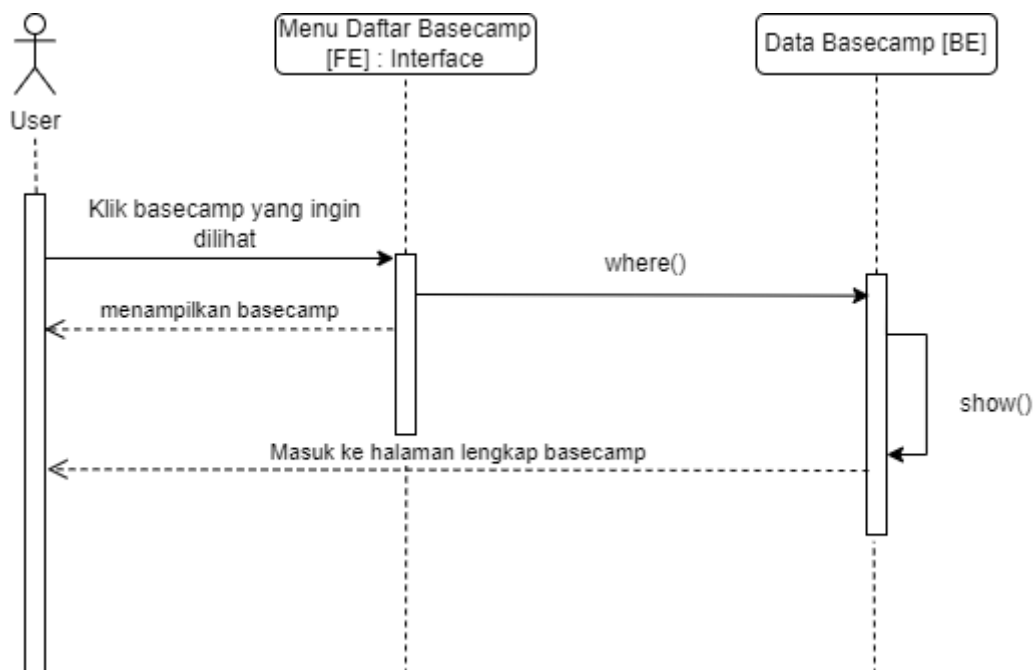
B. Use Case view Basecamp

3.1.B.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

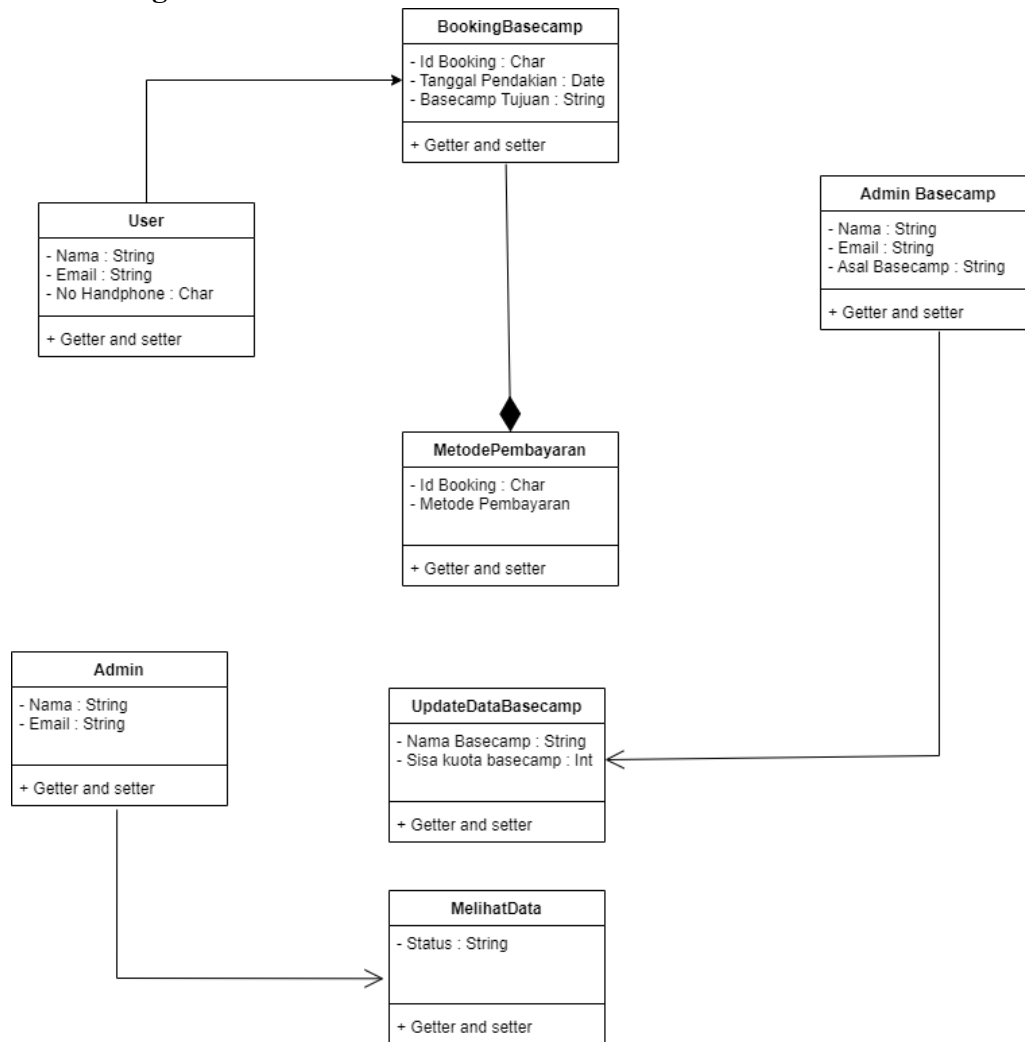
Tabel 5 Identifikasi Kelas View Basecamp

3.1.B.2 Sequence Diagram



Gambar 5 Sequence Diagram view basecamp

3.1.B.3 Diagram Kelas



Gambar 6 Class Diagram View Basecamp

3.1.B.4 Use Case Scenario View Basecamp

Nama Use Case	Melihat info gunung atau basecamp	
Deskripsi	Proses agar user dapat melihat info mengenai gunung atau basecamp yang akan dikunjungi.	
Aktor	Calon Pendaki.	
Pre-Kondisi	Calon Pendaki dalam keadaan login	
Post-Kondisi	Calon Pendaki dapat melihat info detail tentang basecamp	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User mengklik box yang terdapat foto dan tulisan	

	basecamp atau gunung.	
		2. Sistem mengarahkan user ke detail page.
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem

Tabel 6 Scenario View Basecamp

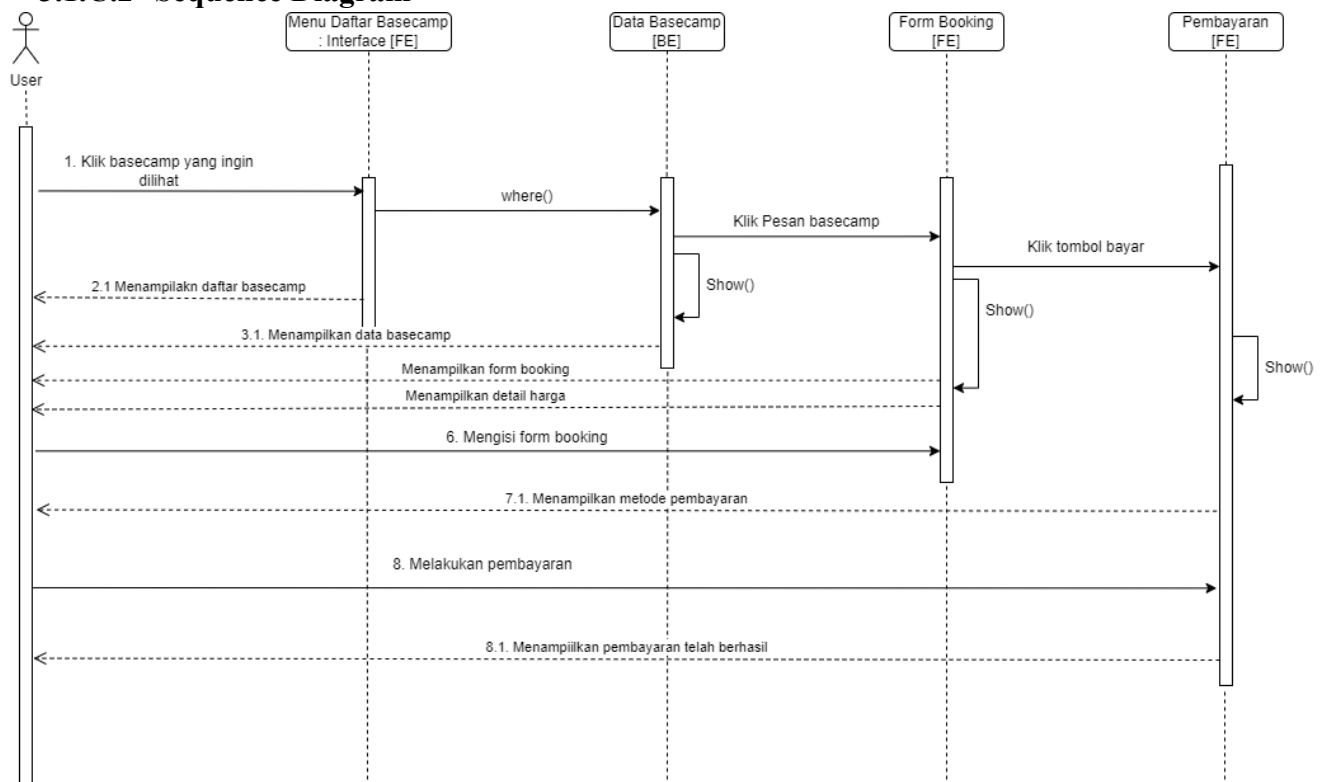
C. Use Case Booking Basecamp

3.1.C.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

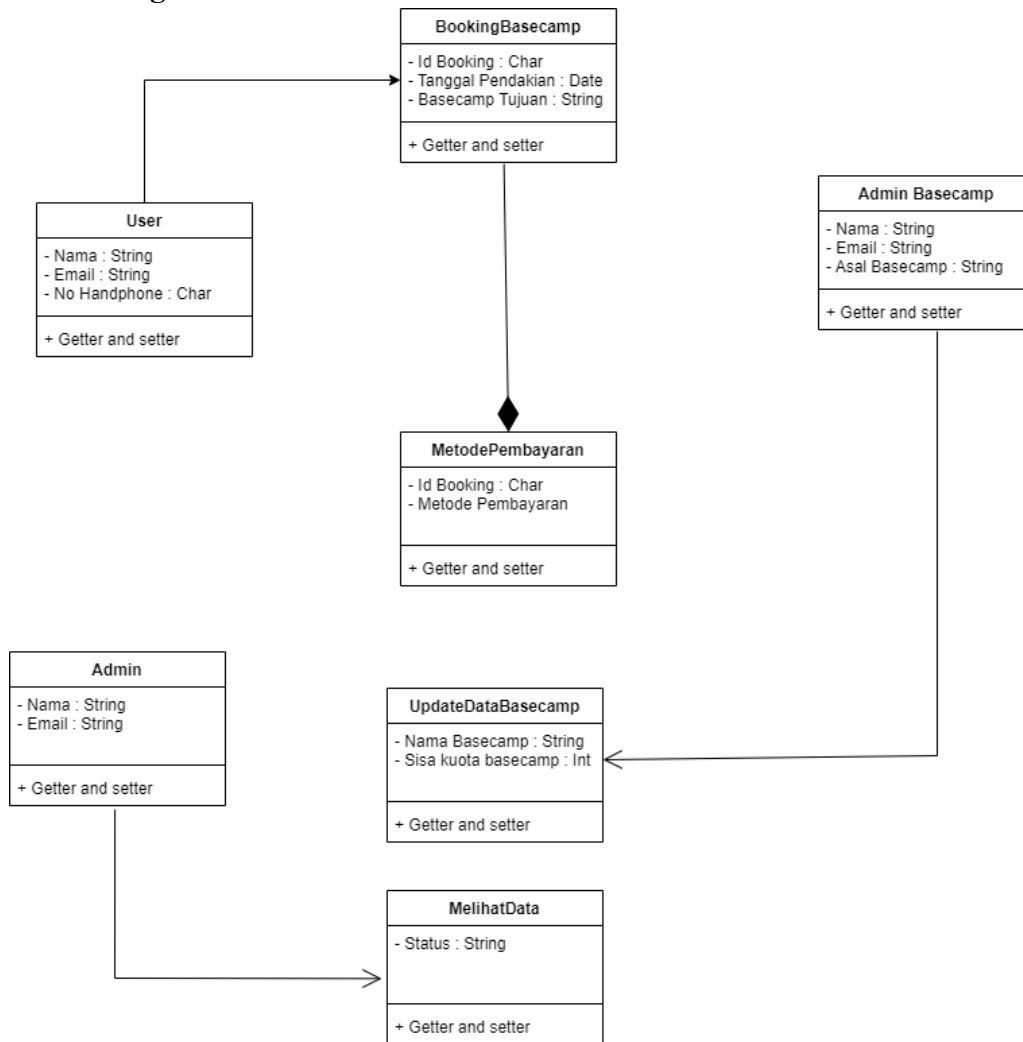
Tabel 7 Identifikasi Kelas Booking Basecamp

3.1.C.2 Sequence Diagram



Gambar 7 Sequence Diagram Booking Basecamp

3.1.C.3 Diagram Kelas



Gambar 8 Class Diagram Booking Basecamp

3.1.C.4 Use Case Scenario Booking Basecamp

Nama Use Case	Booking gunung atau basecamp	
Deskripsi	Proses agar user dapat booking kuota pendakian gunung atau basecamp yang akan dikunjungi.	
Aktor	Calon Pendaki.	
Pre-Kondisi	Calon Pendaki dalam keadaan login	
Post-Kondisi	Calon Pendaki dapat melihat info detail tentang basecamp	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User dalam posisi use case melihat info basecamp.	
	2. User mengklik	.

	tombol lanjutkan.	
	3. User mengisi form yang telah disediakan.	
	4. User mengklik tombol memilih sistem pembayaran..	
		5. Sistem akan memasukan data pesanan user ke database dan mengarahkan user ke home page atau beranda.
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem

Tabel 8 Scenario Booking Basecamp

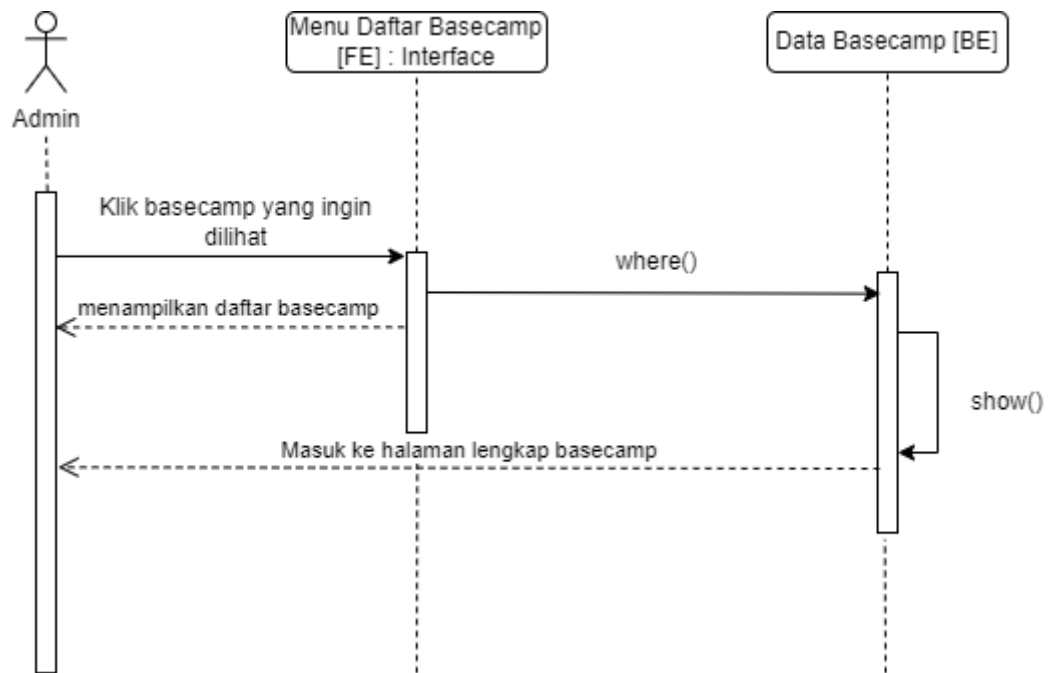
D. Use Case Admin View Data Basecamp

3.1.D.1 Identifikasi Kelas

<i>No</i>	<i>Nama Kelas Perancangan</i>	<i>Nama Kelas Analisis Terkait</i>
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

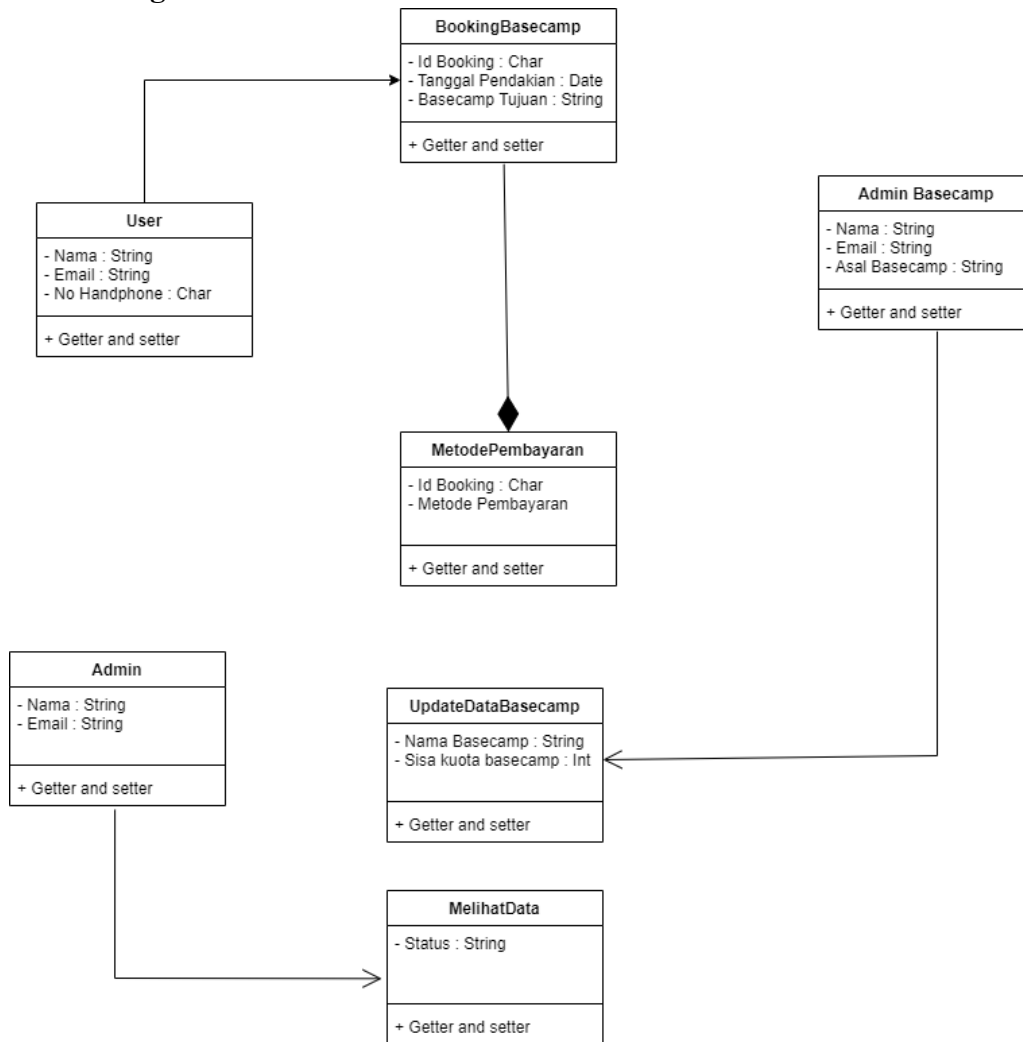
Tabel 9 Identifikasi Kelas Admin View Data Basecamp

3.1.D.2 Sequence Diagram



Gambar 9 Sequence Diagram Admin View Data Basecamp

3.1.D.3 Diagram Kelas



Gambar 10 Diagram Class Admin View Data Basecamp

3.1.D.4 Use Case Scenario Admin View Data Basecamp

Nama Use Case	View Data Basecamp	
Deskripsi	Proses agar admin dapat meninjau dan melihat data basecamp	
Aktor	Admin.	
Pre-Kondisi	Admin sedang masuk ke sistem	
Post-Kondisi	Admin telah mengakses data basecamp	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin mengklik basecamp.	
	2. Admin memilih data mana yang akan dilihat .	

	3. Admin melihat data.	
		4. Data apabila diubah admin akan disimpan ke database.
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem

Tabel 10 Scenario Admin View Data Basecamp

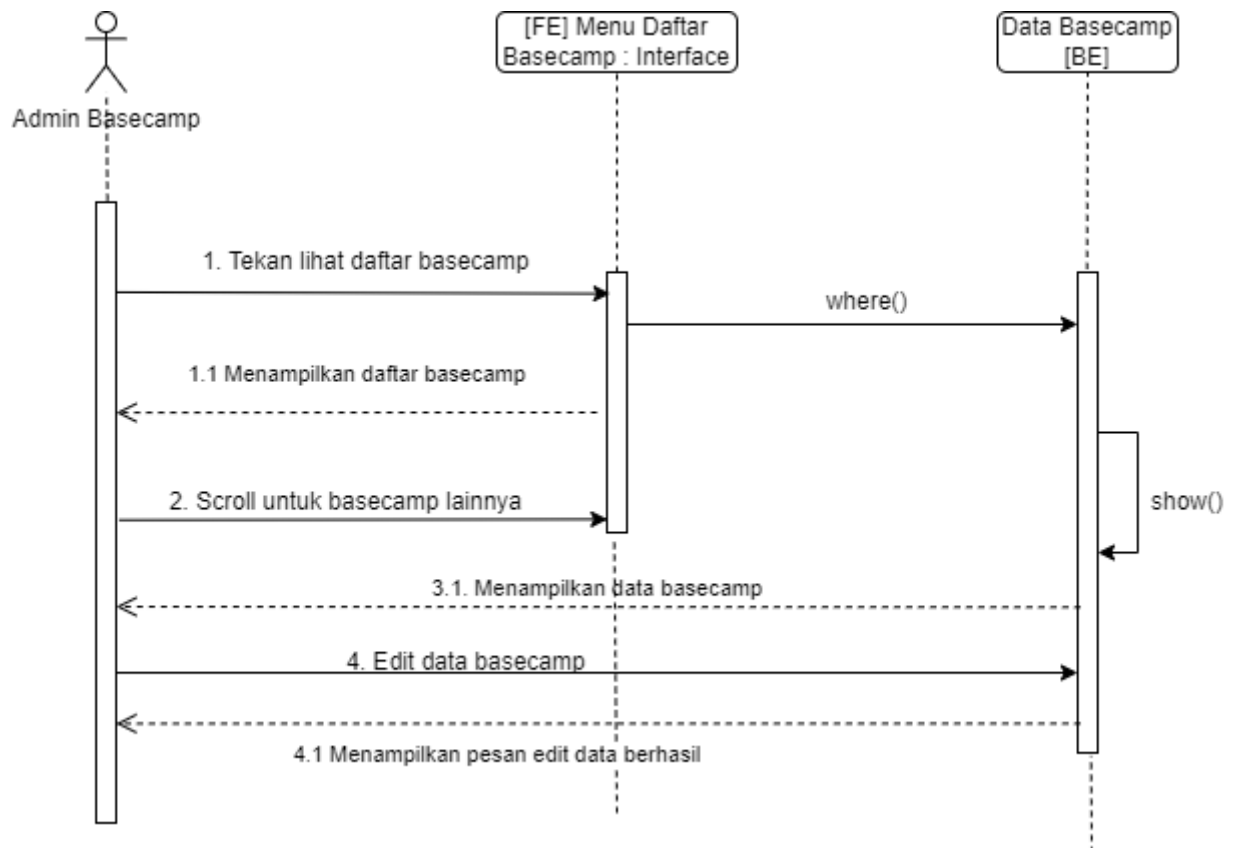
E. Use Case Update Data Basecamp

3.1.E.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

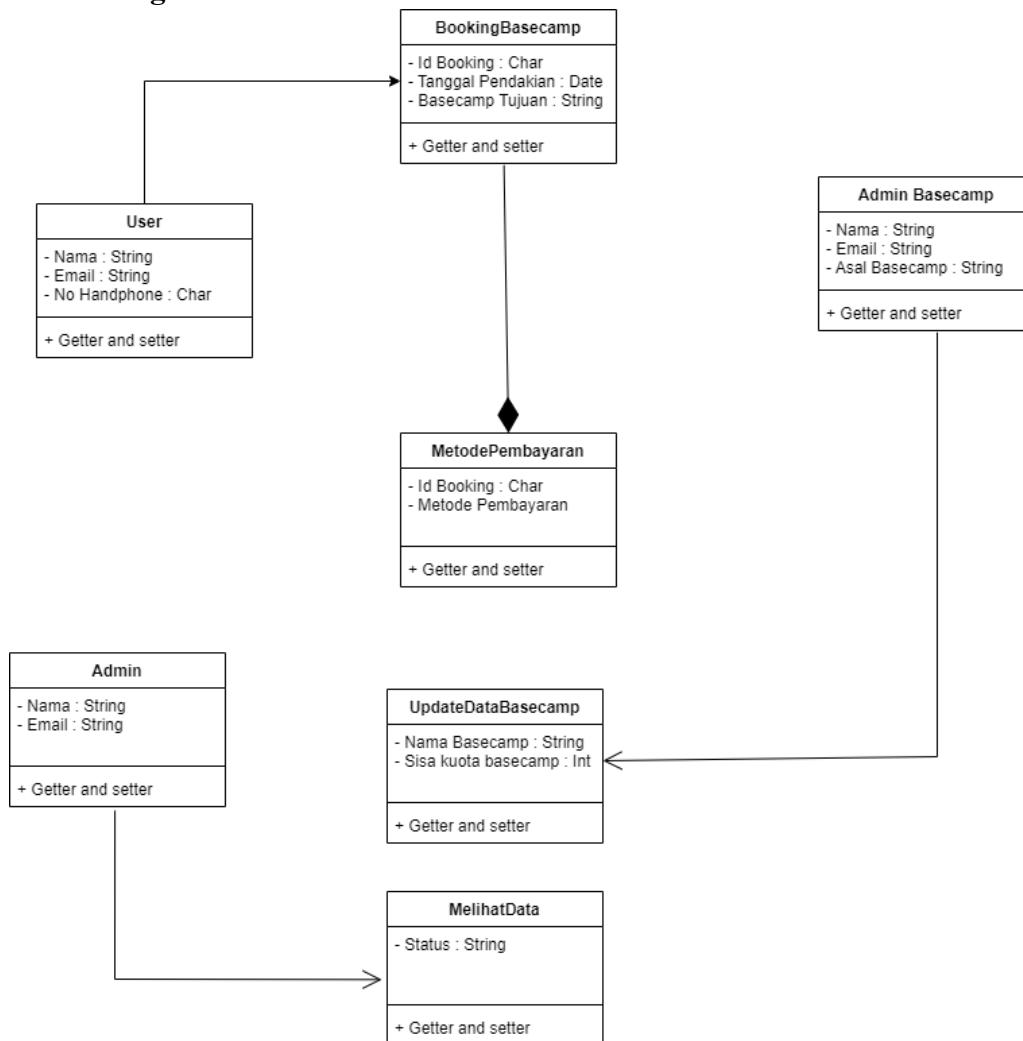
Tabel 11 Identifikasi Kelas Update Data Basecamp

3.1.E.2 Sequence Diagram



Gambar 11 Sequence Diagram Edit Data Basecamp

3.1.E.3 Diagram Kelas



Gambar 12 Diagram Kelas Update Data Basecamp

3.1.E.4 Use case Update Data Basecamp

Nama Use Case	Update data basecamp	
Deskripsi	Proses agar admin basecamp dapat mengupdate data basecamp.	
Aktor	Admin data basecamp.	
Pre-Kondisi	Admin harus dalam keadaan login.	
Post-Kondisi	Admin telah mengupdate data basecamp sesuai keinginan mereka.	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin mengklik tombol update data.	

	2. Admin memilih mana yang akan di update.	
	3. Admin mengubah data.	
		4. Data yang telah berubah akan disimpan di sistem.
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem

Tabel 12 Scenario Update Data Basecamp

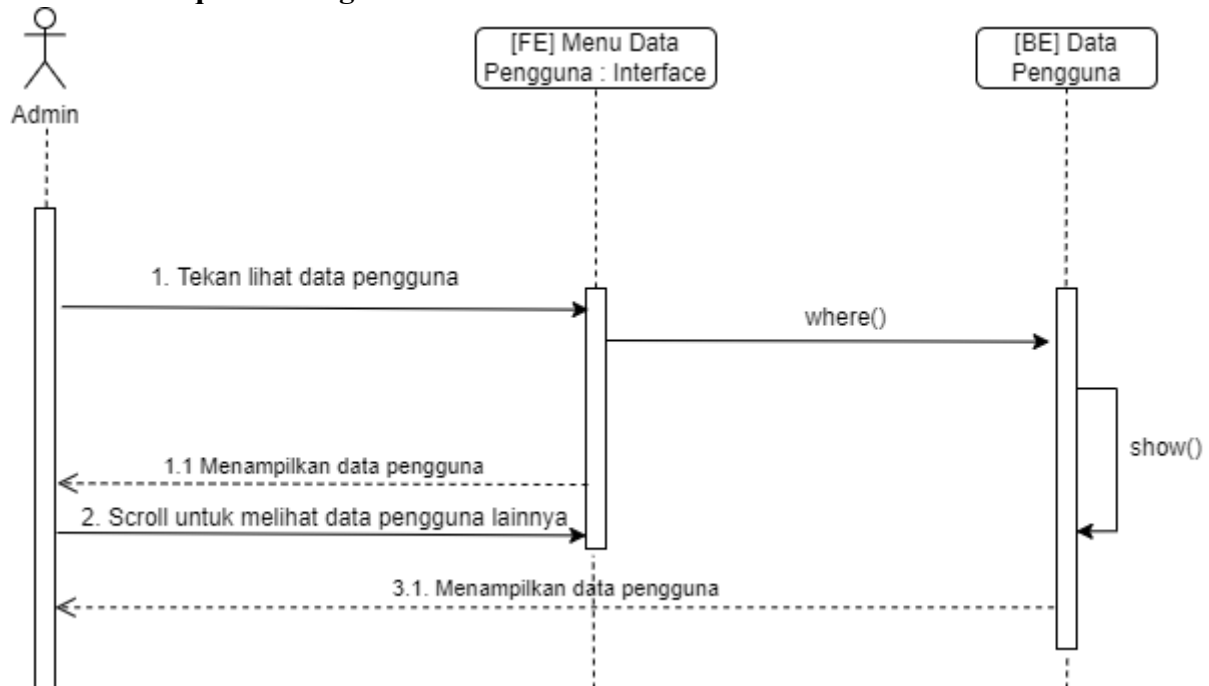
F. Use Case View Data Pengguna

3.1.F.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

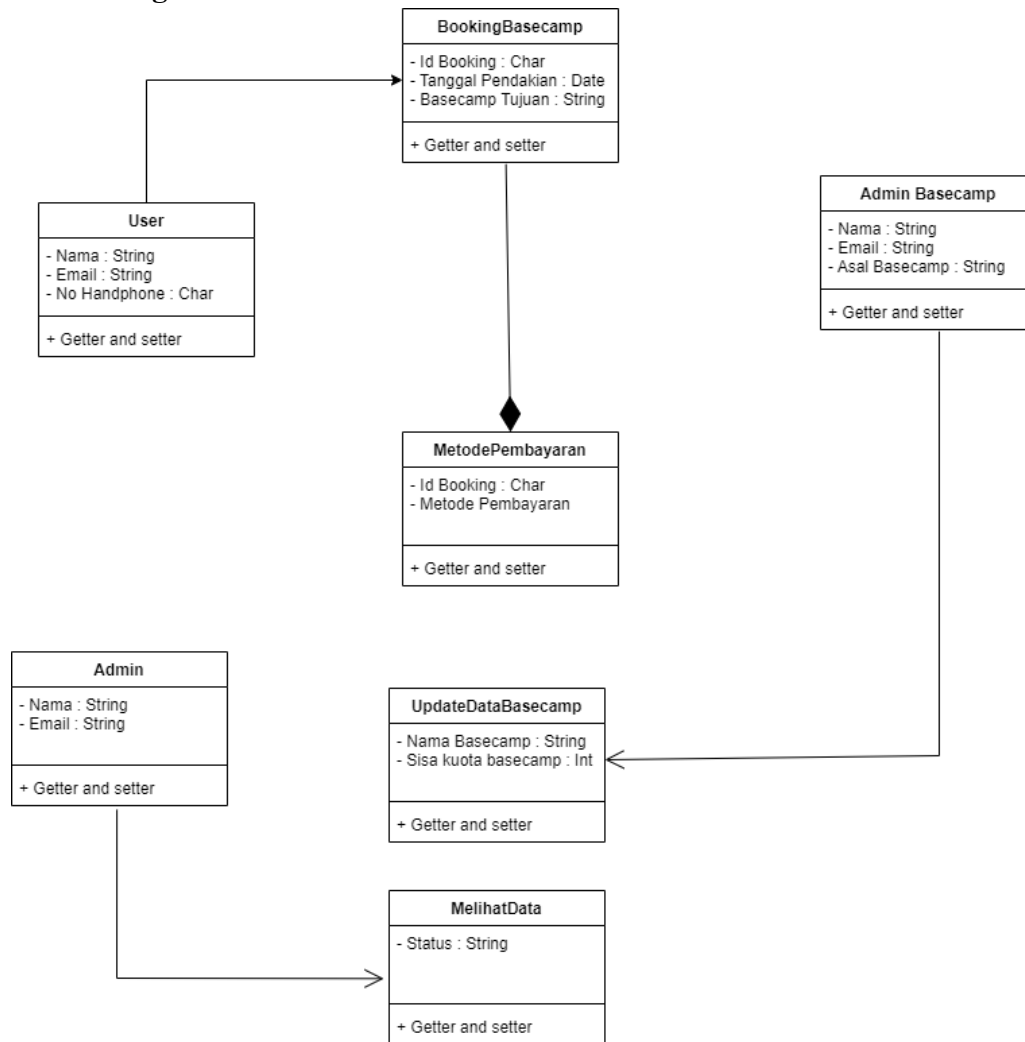
Tabel 13 Identifikasi Kelas View Data Pengguna

3.1.F.2 Sequence Diagram



Gambar 13 Sequence Diagram View Data Pengguna

3.1.F.3 Diagram Kelas



Gambar 14 Diagram Kelas View Data Pengguna

3.1.F.4 Use Case Scenario View Data Pengguna

Nama Use Case	View Data Pengguna	
Deskripsi	Proses agar admin dapat melihat data tentang user	
Aktor	Admin.	
Pre-Kondisi	Admin harus masuk kedalam sistem.	
Post-Kondisi	Admin telah melihat data user	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. Admin mengklik view user	
	2. Admin memilih data mana yang akan dilihat.	

	3. Admin melihat data.	
		4. Data yang telah dilihat atau diedit akan disimpan kedalam database
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem

Tabel 14 Scenario View Data Pengguna

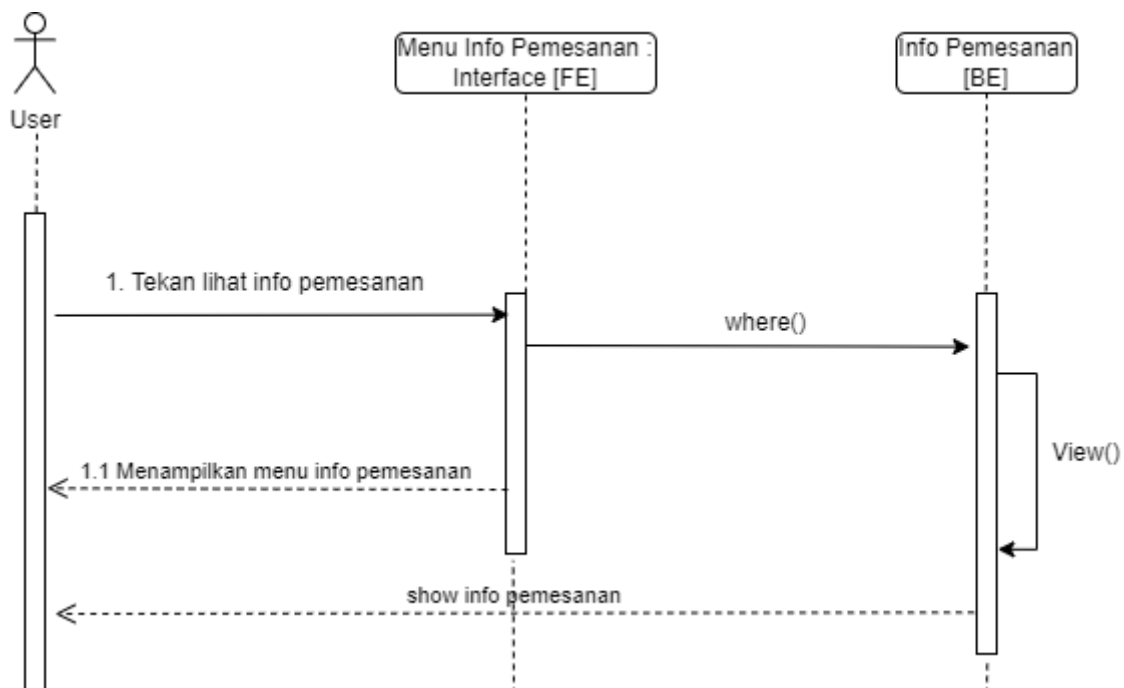
G. Use Case View Info Pemesanan

3.1.G.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	User	User
2.	Admin Basecamp	Admin Basecamp
3.	Basecamp	Basecamp
4.	Booking Basecamp	Booking Basecamp
5.	Pembayaran	Pembayaran

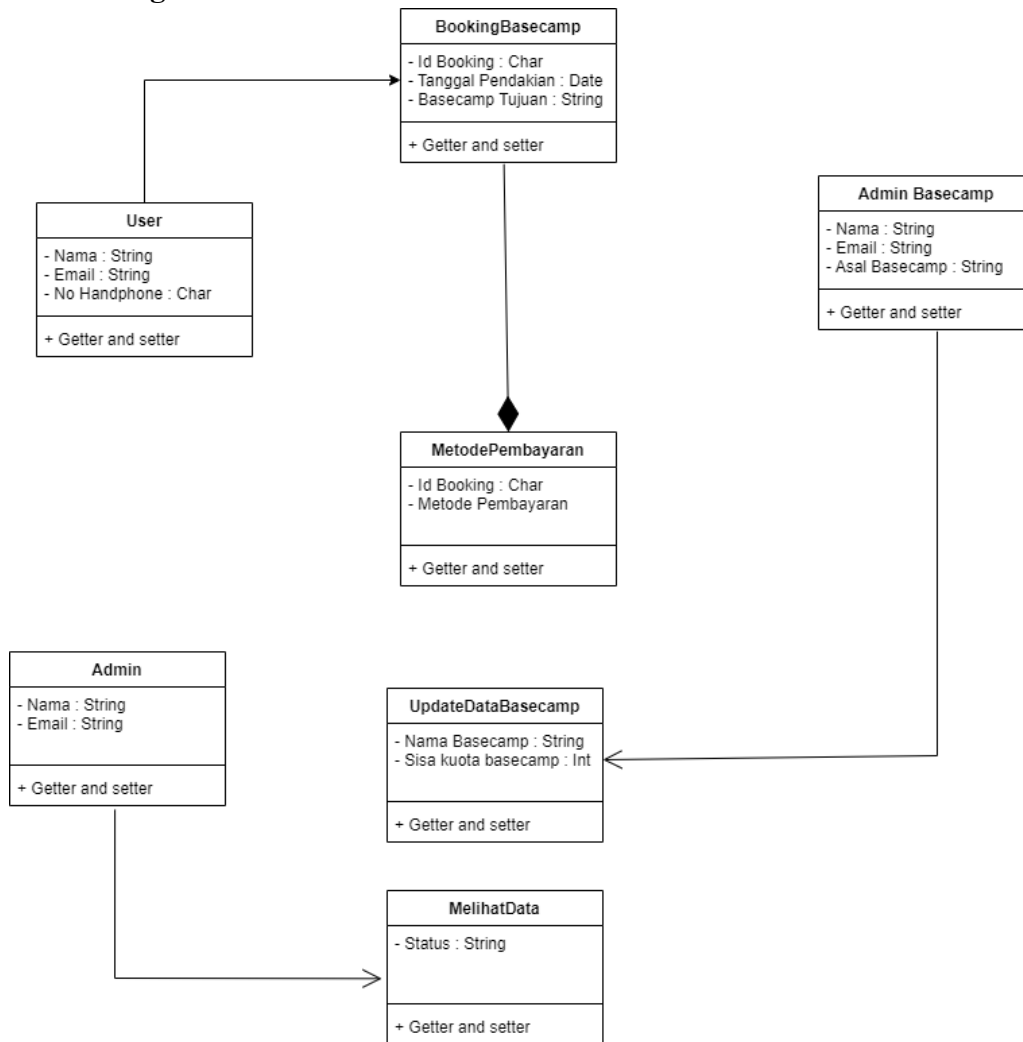
Tabel 15 Identifikasi Kelas View Info Pemesanan

3.1.G.2 Sequence Diagram



Gambar 15 Sequence Diagram View Info Pemesanan

3.1.G.3 Diagram Kelas



Gambar 16 Diagram Kelas View Info Pemesanan

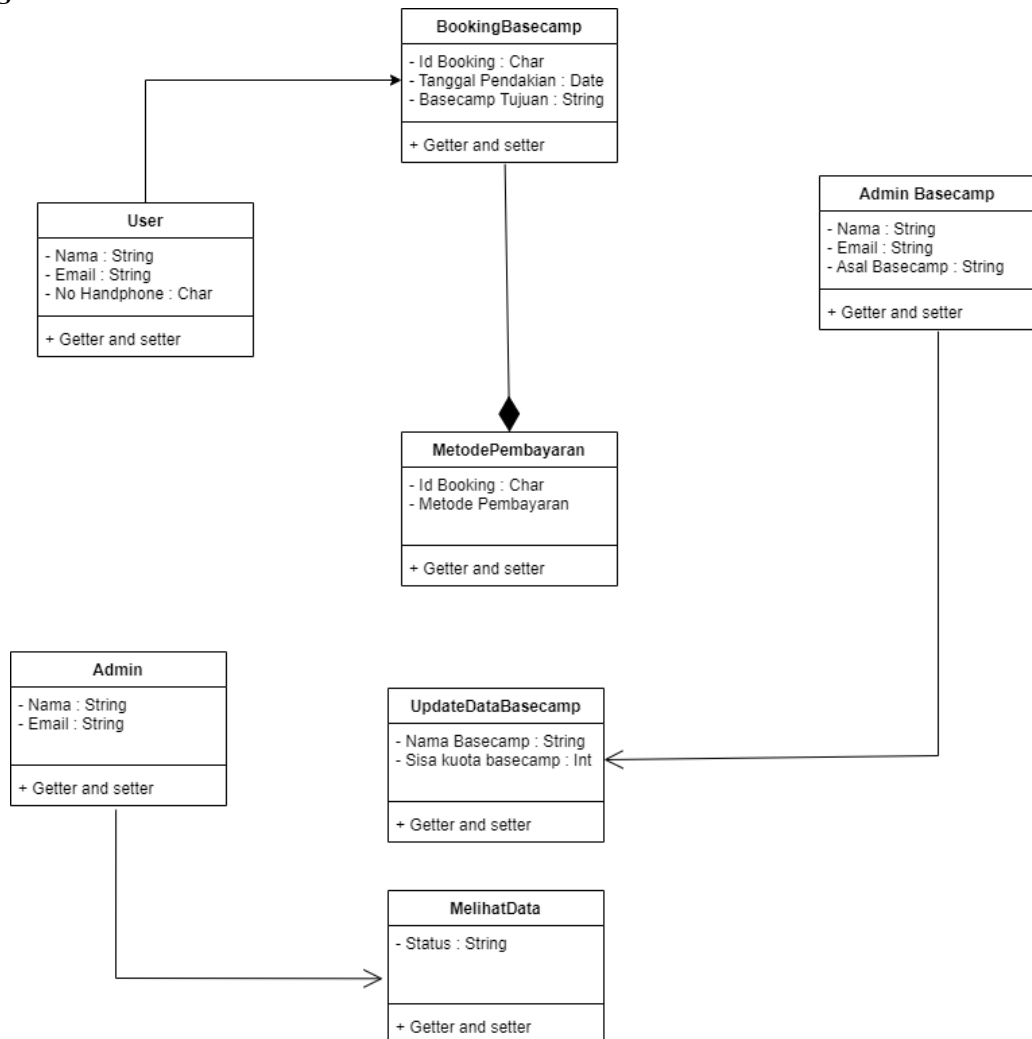
3.1.G.4 Use Case Scenario View Info Pemesanan

Nama Use Case	View Data Info Pemesanan	
Deskripsi	Proses agar user dapat melihat riwayat pemesanan yang telah dilakukan	
Aktor	User	
Pre-Kondisi	User setidaknya telah memesan 1 kali	
Post-Kondisi	User dapat melihat info pemesanan	
Skenario Utama	Aktor	Sistem
	1. User mengklik info pemesanan	
		2. Menampilkan info

		pemesanan user
Skenario Eksepsional (Alternative Flow)	Aktor	Sistem
	1. User mengklik info pemesanan	2. Tidak ada data yang ditampilkan karena user belum pernah melakukan pemesanan

Tabel 16 Scenario View Info Pemesanan

3.2 Diagram Kelas Keseluruhan



Gambar 17 Diagram Kelas Keseluruhan

3.3 Algoritma

Bagian ini hanya berisi tentang kerangka algoritma untuk proses-proses utama dari perangkat lunak yang akan dibangun.

A. Algoritma Kelas

Nama Kelas : User , Admin Basecamp

Nama Operasi : Sign Up, Login

Algoritma : (Algo-001)

SignUp

```
void signUp(  
    {  
        required String email,  
        required String password,  
        required String name,  
    }  
) async{
```

```
try {
    emit(AuthLoading());

    UserModel user = await AuthService().signUp(
        email: email,
        password: password,
        name: name,
    );

    emit(AuthSuccess(user));
} catch (e) {
    emit(AuthFailed(e.toString()));
}
}
```

Login

```
void signIn({required String email, required String password})async{
    try {
        emit(AuthLoading());
        UserModel user = await AuthService().signIn(
            email: email,
            password: password,
        );
        emit(AuthSuccess(user));
    } catch (e) {
        emit(AuthFailed(e.toString()));
    }
}
}
```

B. Algoritma Kelas Basecamp

Nama Kelas : Basecamp

Nama Operasi : view basecamp

Algoritma : (Algo-002)

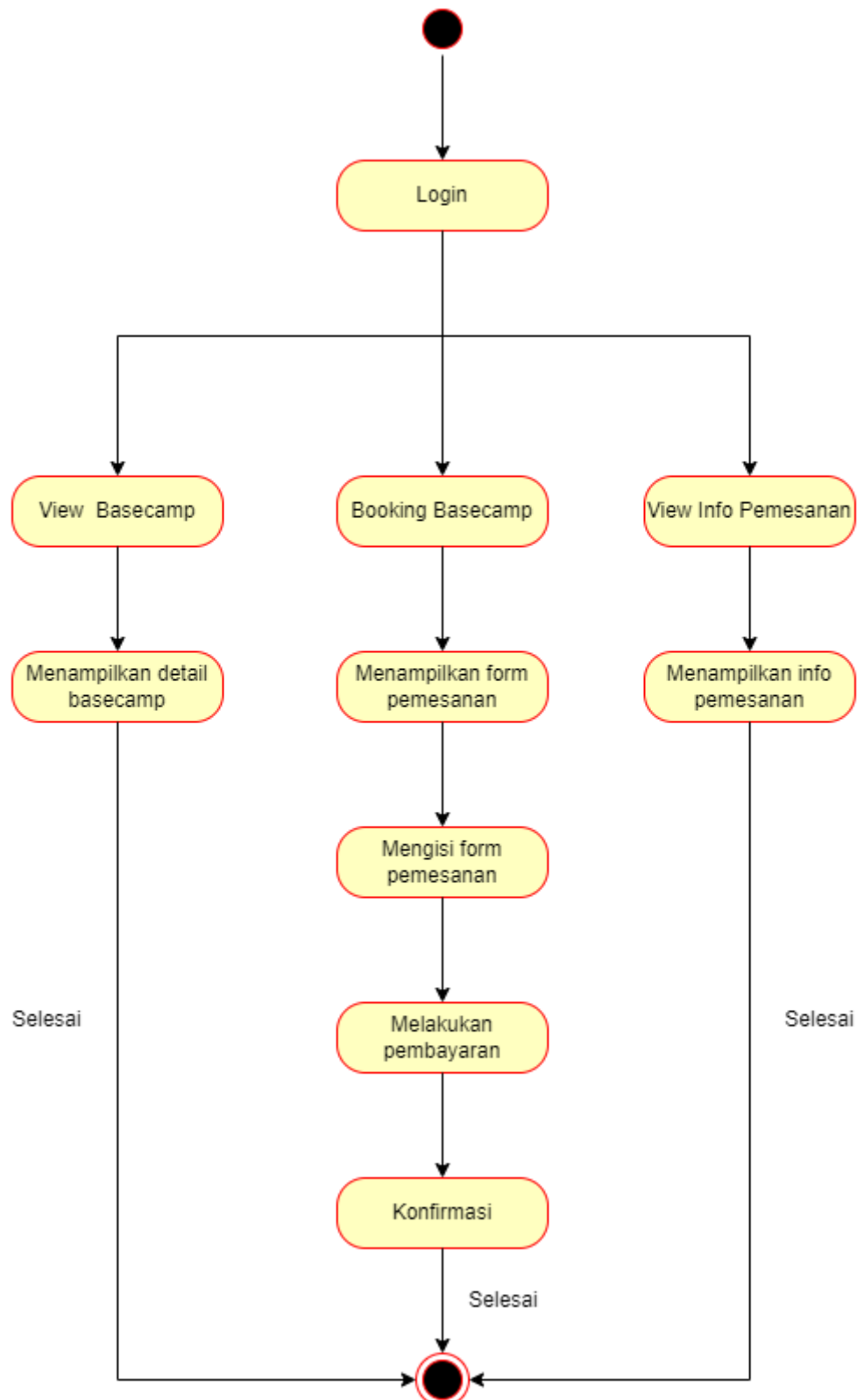
view

```
void fetchBasecamp() async{
    try{
        emit(BasecampLoading());

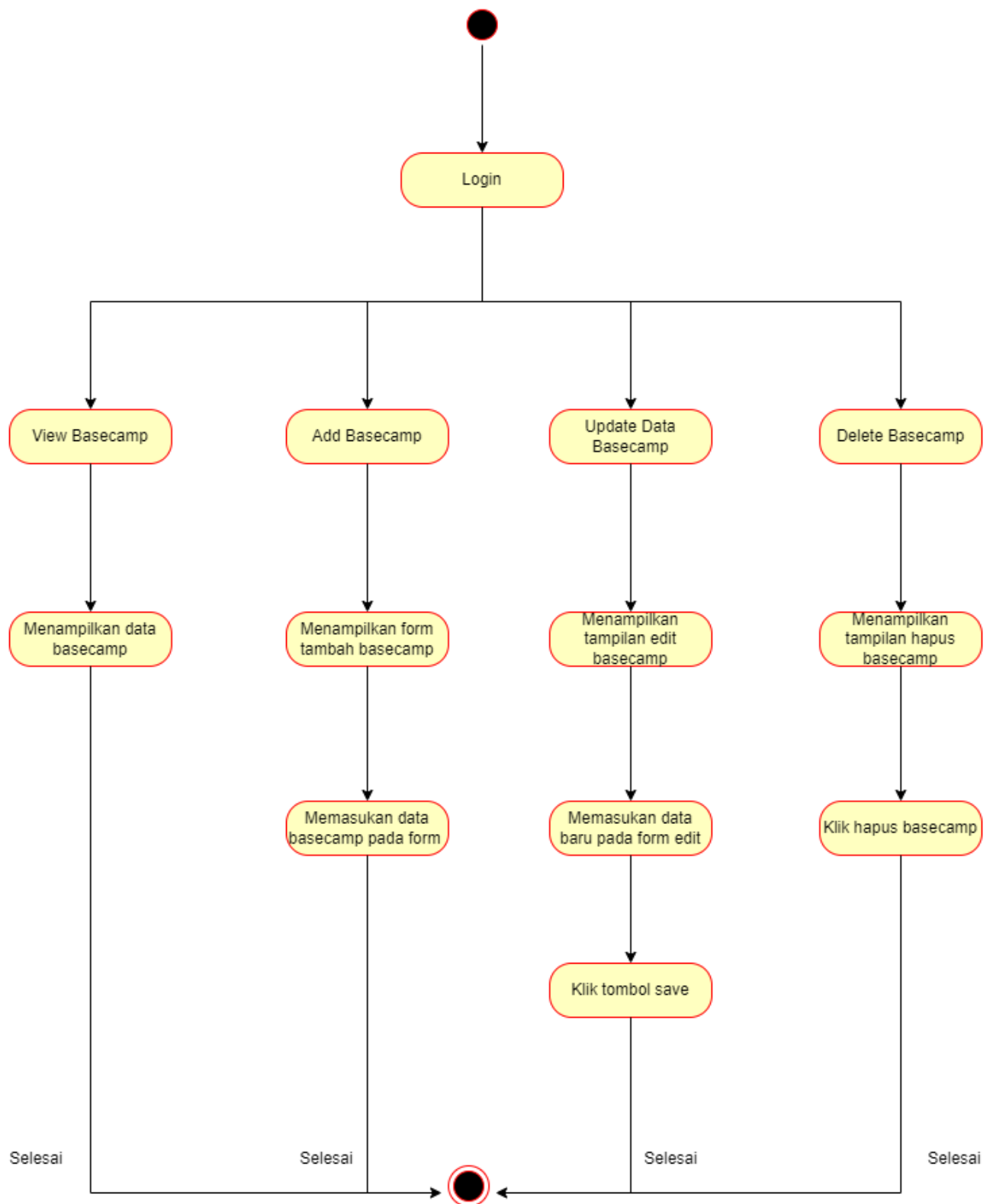
        List<BasecampModel> basecamp = await
BasecampService().fetchBasecamp();

        emit (BasecampSuccess(basecamp));
    } catch (e) {
        emit(BasecampFailed(e.toString()));
    }
}
```

3.4 Diagram Statechart



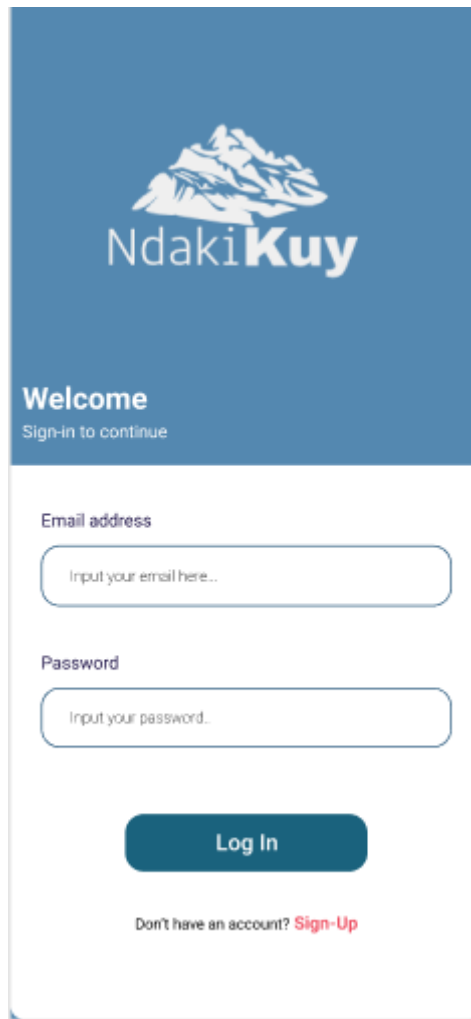
Gambar 18 Diagram Statechart User



Gambar 19 Diagram Statechart Admin Basecamp

3.5 Perancangan Antarmuka

Antarmuka : Halaman Login



Gambar 20 Antarmuka Login

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>EAI</i>	<i>Text Input</i>	<i>Email Address</i>	<i>Mengisi kotak teks dengan alamat email</i>
<i>PWD1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Password</i>	<i>Mengisi kotak teks dengan password</i>
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika di klik akan melanjutkan ke halaman sesuai dengan user yang login</i>
<i>BTN2</i>	<i>Button</i>	<i>Sign-Up</i>	<i>Jika di klik akan melanjutkan ke halaman registrasi</i>

Tabel 17 Keterangan Antarmuka Login

Antarmuka : Halaman registrasi

The image shows a mobile application interface for a registration page. At the top, there is a header bar with the text "Sign-Up". Below the header, the main content area is white and contains the following elements:

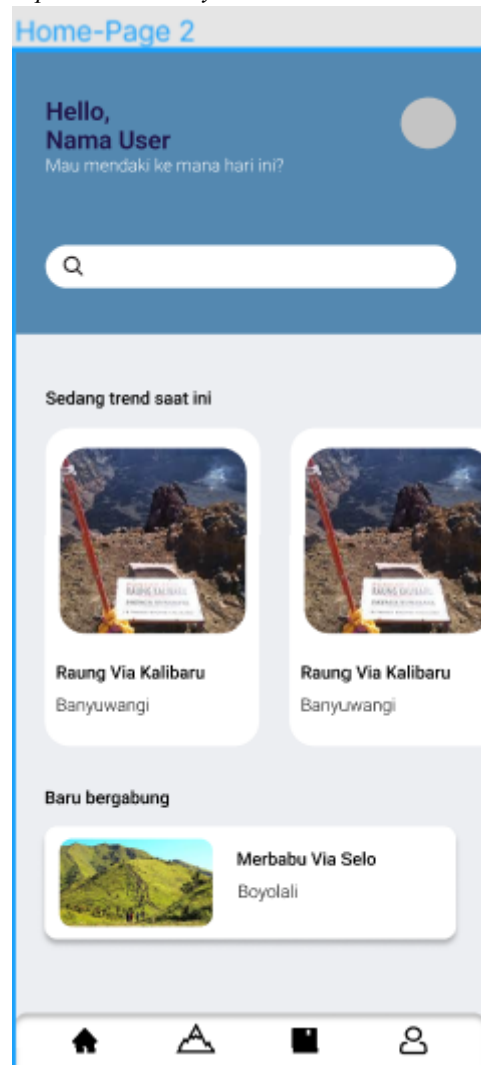
- A title "Sign-Up" in bold black text.
- A label "Full Name" above a rounded rectangular input field with the placeholder text "Input your full name".
- A label "Email" above a rounded rectangular input field with the placeholder text "Input your email..".
- A label "Password" above a rounded rectangular input field with the placeholder text "Input your password..".
- A blue rounded rectangular button with the text "Sign-Up" centered below the input fields.

Gambar 21 Antarmuka Halaman Registrasi

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>TXI1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Full Name</i>	<i>Mengisi kotak teks dengan Nama</i>
<i>TXI2</i>	<i>Text Input</i>	<i>Email</i>	<i>Mengisi kotak teks dengan Email</i>
<i>TXI3</i>	<i>Text Input</i>	<i>Password</i>	<i>Mengisi kotak teks dengan Password</i>
<i>BTN1</i>	<i>Button</i>	<i>Sign-Up</i>	<i>Jika di klik maka proses registrasi akan dilakukan dan data akan disimpan oleh system</i>

Tabel 18 Keterangan Antarmuka Halaman Registrasi

Antarmuka : Halaman Utama Aplikasi Ndakikuy



Gambar 22 Halaman Utama Aplikasi Ndakikuy

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>S1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Search</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan text input yang berfungsi untuk mencari basecamp</i>
<i>PIC1</i>	<i>Picture</i>	<i>foto profil</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman profil user</i>
<i>PIC2</i>	<i>Picture</i>	<i>View Trend</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman basecamp yang sedang trending</i>
<i>PIC3</i>	<i>Picture</i>	<i>View Baru</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman basecamp yang baru bergabung</i>
<i>N1</i>	<i>Navigation</i>	<i>Home</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman utama</i>

<i>N2</i>	<i>Navigation</i>	<i>Daftar Basecamp</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman daftar basecamp yang tersedia</i>
<i>N3</i>	<i>Navigation</i>	<i>History</i>	<i>Jika di klik maka akan menampilkan halaman riwayat booking basecamp</i>
<i>N4</i>	<i>Navigation</i>	<i>Profil</i>	<i>Jika di klik maka akan masuk ke halaman profil pengguna</i>

Tabel 19 Keterangan Antarmuka Halaman Utama Pengguna

Antarmuka : Halaman view basecamp



Gambar 23 Halaman view basecamp

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
LNJT1	Navigators	Lanjutkan	Jika di klik maka akan menampilkan menu form pendakian

Tabel 20 Keterangan Antarmuka Halaman view basecamp

Antarmuka : Halaman input data booking dan input pembayaran

form pendaki

form pendaki dan pembayaran

Full Name

masukan nama anda

Alamat

isi alamat anda

No Ktp


Masukan no Ktp anda

No Hp

Masukan no handphone anda

☐ Saya telah membaca dan memahami aturan beserta pendakian.

Payment Method

 Change

Biaya pendakian

Rp.25.000

Biaya penangananan

Rp.1000

Total Biaya

Rp.26.000

Bayar Sekarang

Gambar 24 Antarmuka input data booking dan input pembayaran

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>FN1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Full Name</i>	<i>Sebuah text input yang berfungsi untuk menyimpan nama user yang akan melakukan pembayaran</i>
<i>AL1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Alamat</i>	<i>Sebuah text input yang berfungsi untuk menyimpan alamat user yang akan melakukan pembayaran</i>
<i>NKTP1</i>	<i>Text Input</i>	<i>Nomor KTP</i>	<i>Sebuah text input yang berfungsi untuk menyimpan nomor KTP user yang akan melakukan pembayaran</i>

<i>NHP</i>	<i>Text Input</i>	<i>Nomor HP</i>	<i>Sebuah text input yang berfungsi untuk menyimpan nomor HP user yang akan melakukan pembayaran</i>
<i>TCI</i>	<i>Check Box</i>	<i>Term and Condition</i>	<i>Sebuah syarat yang harus dipahami oleh user sebelum melakukan transaksi</i>
<i>BYRI</i>	<i>Navigator</i>	<i>Bayar</i>	<i>Jika diklik maka akan melanjutkan transaksi pembayaran</i>

Tabel 21 Keterangan Antarmuka Pembayaran

4 Matriks Kerunutan

Kelas	Use Case Terkait
User	Register
User, Admin Basecamp	Verifikasi Email
Admin Basecamp, User	Login
User	View Basecamp
User	Booking Basecamp
Admin, Admin Basecamp	Admin View Data Basecamp
Admin Basecamp	update Data Basecamp
Admin	View Data Pengguna
User	View Info Pemesanan

Tabel 22 Matriks Kerunutan