

Software Design Document (SDD) Template

P.P.S.I.

Betta Rismalia Agustina (Writer & Tester)

Haikal Muhamad Fitra (Project Leader)

Muhammad Rama (Designer)

Rafqi Anzal Ramadhan (Programmer)

Rio Rizky Wiyandru (System Analyst)

PEMBUATAN APLIKASI BOOKING ONLINE BERBASIS
WEBSITE PADA SALON RELAN NAILS

Dokumen Rancangan Perangkat Lunak

Nama Penyusun:

- ☐ Betta Rismalia Agustina (Writer & Tester)
- ☐ Haikal Muhamad Fitra (Project Leader)
- ☐ Muhammad Rama (Designer)
- ☐ Rafqi Anzal Ramadhan (Programmer)
- ☐ Rio Rizky Wiyandru (System Analyst)

Bagian:

Workstation:

Tanggal: (07/11/2023)

P.P.S.I

Daftar Isi

1. PENDAHULUAN	2
1.1 Tujuan	2
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Ikhtisar	2
1.4 Referensi Material	2
1.5 Definisi dan Singkatan	2
2. GAMBARAN UMUM SISTEM	2
3. ARSITEKTUR SISTEM	2
3.1 Rancangan Arsitektur	2
3.2 Deskripsi Dekomposisi	3
3.3 Alasan Rancangan	3
4. RANCANGAN DATA	3
4.1 Deskripsi Data	3
4.2 Kamus Data	3
5. RANCANGAN KOMPONEN	3
6. RANCANGAN ANTARMUKA	4
6.1 Gambaran Umum Rancangan Antarmuka	4
6.2 Tampilan Layar	4
6.3 Tampilan Layar dan Tindakan	4
7. MATRIKS PERSYARATAN	4
8. LAMPIRAN	4

1. PENDAHULUAN

Aplikasi booking online salon adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah mencari, memesan, dan mengatur jadwal layanan salon melalui perangkat seluler atau komputer.

1.1 Tujuan

Identifikasi tujuan SDD ini dan pengguna yang dituju. (contoh **"Dokumen desain perangkat lunak ini menjelaskan arsitektur dan desain sistem"**).

Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan aplikasi booking online salon. Ini mencakup deskripsi lengkap dari segala aspek teknis yang terkait dengan aplikasi tersebut, termasuk infrastruktur, database, interaksi pengguna, dan fitur-fitur yang akan diimplementasikan. Membuat aplikasi yang dapat memberikan efisiensi waktu dan keakuratan data bagi customer maupun pemilik salon dalam sistem reservasi, pembayaran, informasi salon, dan riwayat data customer.

1.2 Ruang Lingkup

Berikan deskripsi dan ruang lingkup perangkat lunak dan jelaskan tujuan, sasaran, dan manfaat proyek. Hal ini akan memberikan dasar untuk deskripsi singkat tentang produk proyek.

Aplikasi booking online pada salon Relan Nails berbasis website dikembangkan untuk dua pengguna yaitu admin, dan user. Admin berfungsi untuk melihat informasi dari pelanggan yang melakukan reservasi atau booking, input pelanggan ke dalam jadwal, dan melihat laporan reservasi pelanggan. User berfungsi untuk reservasi atau booking secara online dan memilih treatment apa yang akan diambil. Website ini dibuat dengan menggunakan software Visual Studio Code.

1.3 Ikhtisar

Berikan gambaran umum tentang dokumen dan organisasinya.

Aplikasi Booking Online pada Salon Relan Nails :

- Sistem registrasi pelanggan secara online.
- Sistem penjadwalan secara online.
- Ketersediaan layanan pada salon Relan.
- Sistem database pada pelanggan.
- Peta atau Navigasi.

1.4 Referensi Material *(Bagian ini optional)*

Buat daftar dokumen apa pun, jika ada, yang digunakan sebagai sumber informasi untuk rencana pengujian.

- Dokumen SRS aplikasi booking online Salon Relan Nails.

1.5 Definisi dan Singkatan *(Bagian ini opsional)*

Berikan definisi semua istilah, persamaan, dan singkatan yang mungkin ada untuk menafsirkan SDD dengan benar. Definisi ini harus berupa item yang digunakan dalam SDD yang kemungkinan besar tidak diketahui oleh pengguna.

ISTILAH	DEFINISI
SRS	Software Requirement Specification
SDD	Software Sistem Document

2. GAMBARAN UMUM SISTEM

Berikan deskripsi umum tentang fungsionalitas, konteks, dan rancangan proyek. Berikan informasi latar belakang jika perlu.

Aplikasi booking online pada Salon Relan Nails akan berupa aplikasi website. Aplikasi booking online ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan customer dan pemilik salon. Website ini bertujuan untuk memudahkan customer dan pemilik salon dalam memperoleh informasi mengenai penjadwalan booking pada layanan yang ditawarkan Salon Relan Nails. Pemilik salon dapat dengan mudah dan cepat untuk melihat data pelanggan yang akan membuat reservasi pada layanan yang ditawarkan oleh Relan Nails.

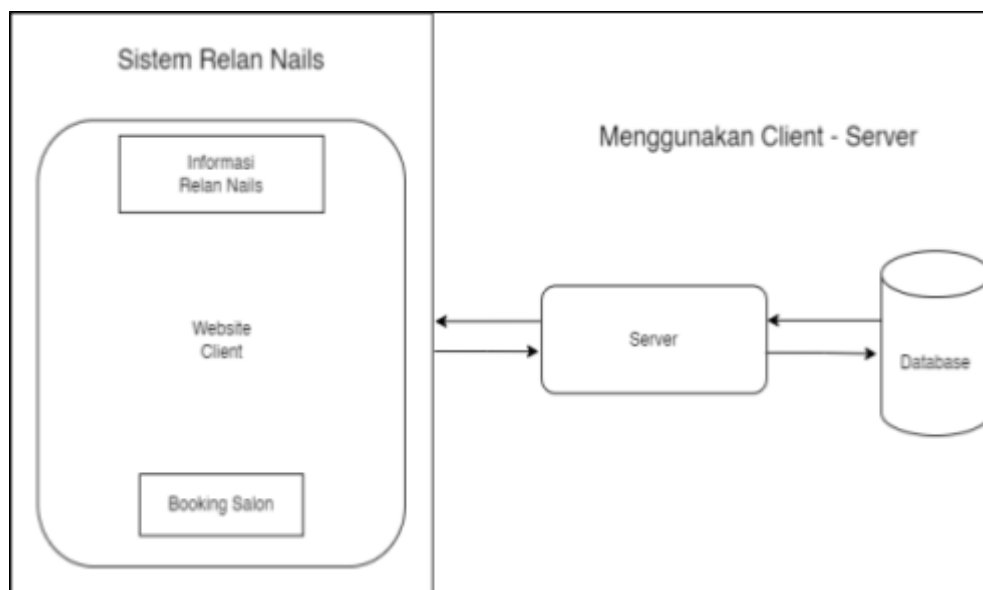
Pada halaman utama user, user dapat melihat layanan yang ditampilkan dan jadwal yang tersedia. User harus melakukan login/registrasi agar dapat melakukan booking atau reservasi pada layanan yang telah ditentukan. Pada halaman admin, admin dapat melihat aktivitas pada website. Aktivitas tersebut meliputi customer yang sudah melakukan booking dan layanan yang telah dipilih oleh customer.

3. ARSITEKTUR SISTEM

Berisi rancangan arsitektur, deskripsi dekomposisi dan alasan rancangan.

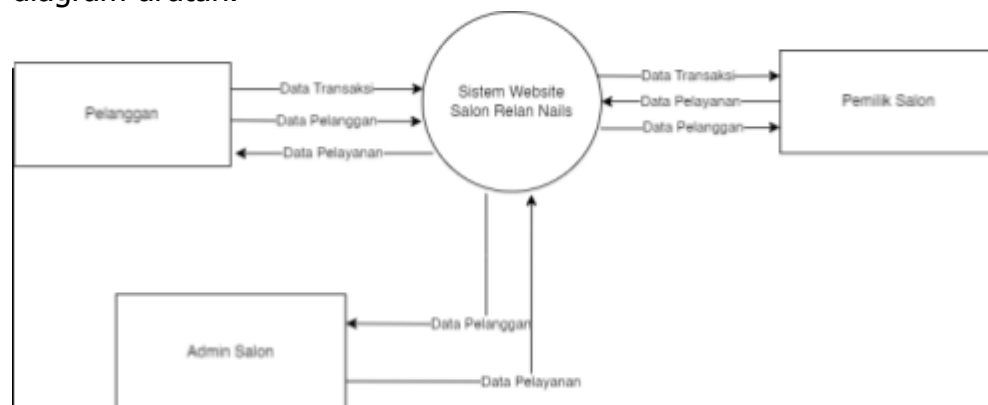
3.1 Rancangan Arsitektur

Kembangkan struktur program modular dan jelaskan hubungan antar modul untuk mencapai fungsionalitas lengkap sistem. Ini adalah ikhtisar tingkat tinggi tentang bagaimana tanggung jawab sistem dipartisi dan kemudian ditugaskan ke subsistem. Identifikasi setiap subsistem tingkat tinggi dan peran atau tanggung jawab yang diberikan padanya. Jelaskan bagaimana subsistem ini berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai fungsionalitas yang diinginkan. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang bagaimana dan mengapa sistem didekomposisi, dan bagaimana bagian-bagian individu bekerja bersama. Berikan diagram yang menunjukkan subsistem utama dan penyimpanan data serta interkoneksiya. Jelaskan diagram jika diperlukan.



3.2 Deskripsi Dekomposisi

Memberikan dekomposisi subsistem dalam desain arsitektur. Lengkapi dengan teks sesuai kebutuhan. Dapat memilih untuk memberikan deskripsi fungsional atau deskripsi berorientasi objek. Untuk deskripsi fungsional, letakkan diagram aliran data tingkat atas (DFD) dan diagram dekomposisi struktural. Masukkan model subsistem, diagram objek, diagram hierarki generalisasi (jika ada), diagram hierarki agregasi (jika ada), spesifikasi antarmuka, dan diagram urutan.



3.3 Alasan Rancangan

Diskusikan alasan untuk memilih arsitektur yang dijelaskan dalam 3.1 termasuk isu-isu kritis dan *trade/off* yang dipertimbangkan. Dapat mendiskusikan arsitektur lain yang dipertimbangkan, asalkan menjelaskan mengapa tidak memilihnya.

Client - Server memiliki keunggulan berikut :

1. Arsitektur client-server memungkinkan pemisahan tugas antara komponen klien dan server. Server mengelola logika bisnis dan data, sementara klien bertanggung jawab untuk menampilkan antarmuka pengguna dan berinteraksi dengan pengguna. Ini memudahkan pengembangan dan pemeliharaan aplikasi karena peran dan tanggung jawab kedua sisi dapat dipisahkan dengan jelas.
2. Dalam arsitektur client-server, server dapat ditingkatkan atau diperluas tanpa memengaruhi antarmuka pengguna (klien). Ini memungkinkan sistem untuk dengan mudah berkembang seiring dengan pertumbuhan kebutuhan atau jumlah pengguna.
3. Dalam arsitektur client-server, data disimpan secara terpusat di server, memudahkan pengelolaan, cadangan, pemulihan, dan penjagaan data. Ini juga meminimalkan risiko data yang tersebar di banyak perangkat klien.

4. RANCANGAN DATA

Meliputi deskripsi data, dan kamus data.

4.1 Deskripsi Data

Jelaskan bagaimana domain informasi sistem diubah menjadi struktur data. Jelaskan bagaimana data utama atau entitas sistem disimpan, diproses, dan diatur. Buat daftar basis data atau item penyimpanan data.

Pelanggan :

- Informasi pelanggan seperti nama, alamat, nomor telepon, alamat email, dan data kontak lainnya.
- Proses: Informasi pelanggan digunakan untuk booking jadwal, konfirmasi pembayaran, dan layanan pelanggan.

Layanan :

- Detail layanan yang ditawarkan oleh salon Relan Nails, meliputi nama layanan, deskripsi, durasi, dan harga.
- Proses: Informasi layanan akan digunakan untuk memberikan daftar layanan yang tersedia.

Pemesanan :

- Data pemesanan meliputi informasi pelanggan, jenis layanan dipilih, dan status jadwal.
- Proses: Informasi pemesanan digunakan untuk mengelola jadwal, layanan yang dipesan, tanggal, dan waktu.

4.2 Kamus Data

Daftar secara alfabetis entitas sistem atau data utama beserta jenis dan deskripsinya. Jika memberikan deskripsi fungsional di Bagian 3.2, buat daftar semua fungsi dan parameter fungsi.

Nama	: Nama depan, nama belakang.
Alamat	: Jalan, kota, kecamatan, kode pos.
Nomor Telepon	: Nomor HP dan WhatsApp aktif.
Pesanan	: Jadwal, layanan, harga, konfirmasi.
Layanan	: Harga, jenis layanan, ketersediaan layanan.

5. RANCANGAN KOMPONEN

Pada bagian ini, melihat lebih dekat apa yang dilakukan setiap komponen dengan cara yang lebih sistematis.

Pelanggan :

- Memberikan data transaksi ke sistem.
- Memberikan data pelanggan ke sistem.
- Menerima data layanan salon dari sistem.

Pemilik Salon :

- Menerima data transaksi pelanggan dari sistem.
- Menerima data pelanggan dari sistem.
- Memberikan data pelayanan ke sistem untuk pelanggan.

Admin Salon :

- Menerima data pelanggan dari sistem.
- Memberikan data layanan ke sistem untuk pelanggan.

6. RANCANGAN ANTARMUKA

Meliputi gambaran umum antar muka, tampilan layar dan objek layar serta tanggapan.

6.1 Gambaran Umum Antarmuka

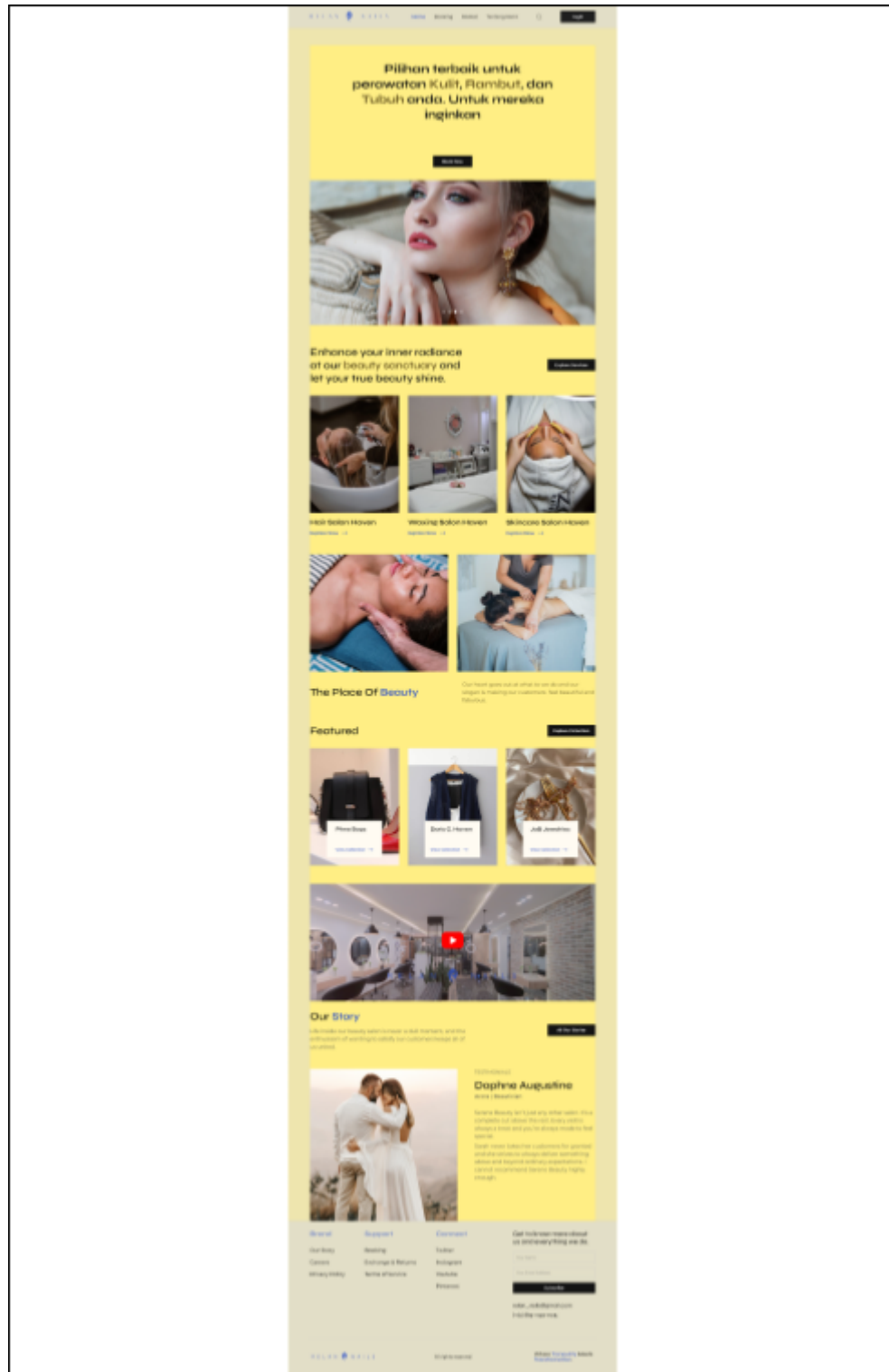
Jelaskan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan dapat menggunakan sistem untuk melengkapi semua fitur yang diharapkan dan informasi umpan balik yang akan ditampilkan untuk pengguna.

Pada halaman utama akan ditampilkan ketika pengguna mengakses website. Halaman ini menampilkan informasi layanan yang ditawarkan pada salon Relan Nails. Pada bagian header terdapat navbar yang meliputi home, booking layanan, alamat, dan login/registrasi.

Pada halaman booking layanan terdapat informasi jadwal reservasi yang tersedia pada salon Relan Nails meliputi layanan yang ditawarkan. Customer dapat memilih tanggal, waktu, dan layanan salon yang diinginkan. Halaman alamat merupakan halaman yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada customer mengenai lokasi dari Salon Relan Nails. Selanjutnya, halaman login/registrasi digunakan untuk melakukan login/registrasi pada user untuk melakukan booking, dan admin login untuk mengelola informasi jadwal dan layanan yang dipesan oleh customer.

6.2 Tampilan Layar

Tampilkan tangkapan layar yang menunjukkan antarmuka dari sudut pandang pengguna. Dapat digambar tangan atau dapat menggunakan alat gambar otomatis. Buat saja tampilan layar seakurat mungkin.



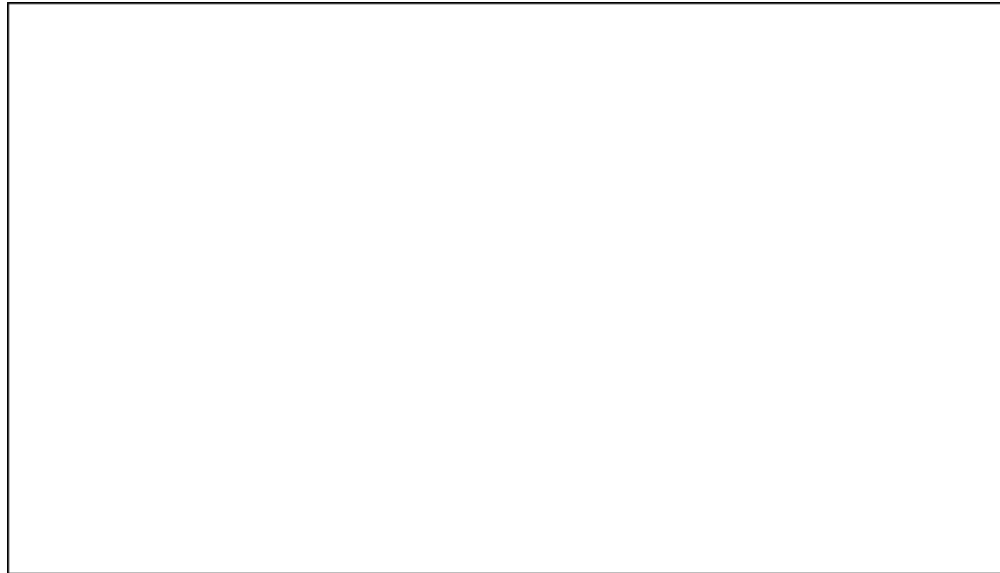
6.3 Objek Layar dan Tindakan

Diskusi tentang objek layar dan tindakan yang terkait dengan objek tersebut.



7. Matriks Persyaratan

Berikan referensi silang yang melacak komponen dan struktur data ke persyaratan dalam dokumen SRS.

A large empty rectangular box with a black border, intended for the Requirements Matrix. It is currently blank.

8. Lampiran (*Bagian ini opsional*)

Lampiran dapat disertakan, baik secara langsung atau dengan referensi, untuk memberikan detail pendukung yang dapat membantu pemahaman Dokumen Desain Perangkat Lunak.