

DPPL-007

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK
SISTEM INFORMASI FOODCOURT
(EAT REPUBLIC)**

untuk:

Pengguna Eat Republic

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 7

Gde Agung Brahmana S. – 1301174462

Ulya Mahsa Anandiwa – 1301170435

Mazaya Zata Dini – 1301174003


M. Rezky Dwiafian – 1301198521

M. Asjad Adna Jihad – 1301170242

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-007</i>		<i>51</i>
		Revisi	-	<i>Tgl :09/05/2019</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

SISTEM INFORMASI FOODCOURT	1
DAFTAR PERUBAHAN	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
Daftar Tabel	6
Daftar Gambar	7
1. Pendahuluan	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2 Lingkup Masalah	8
1.3 Definisi dan Istilah	8
1.4 Referensi	9
1.5 Sistematika Pembahasan	9
2. Deskripsi Perancangan Global	10
2.1 Deskripsi Arsitektural	10
2.2 Deskripsi Komponen	10
3. Perancangan Rinci	12
3.1 Realisasi Use Case	12
3.1.1 Use Case #1 <Login>	12
3.1.2 Use Case #2 <Registrasi Penjual>	15
3.1.3 Use Case #3 <Registrasi Pembeli>	19
3.1.4 Use Case #4 <Memesan Makanan>	23
3.1.5 Use Case #5 <Pembayaran>	27
3.1.6 Use Case #6 <Pencetakan Struk>	30
3.1.7 Use Case #7 <Validasi Akun>	34
3.1.8 Use Case #8 <Mengedit Makanan>	37
4. Perancangan Detil	42
4.1 Perancangan Detil Kelas	42
4.2 Perancangan Kelas Persistensi (Basis Data Skema Tabel)	44
4.3 Perancangan Algoritma	44
4.3.1 Algoritma #1	44
4.3.2 Algoritma #2	45
4.3.3 Algoritma #3	45
4.3.4 Algoritma #4	46
4.3.5 Algoritma #5	46
4.3.6 Algoritma #6	46
4.3.7 Algoritma #7	47
4.3.8 Algoritma #8	47
4.3.9 Algoritma #9	47
4.3.10 Algoritma #10	48
4.3.11 Algoritma #11	48

4.3.12 Algoritma #12	48
4.3.13 Algoritma #13	49
4.3.14 Algoritma #14	49
4.3.15 Algoritma #15	50
4.4 Perancangan Query	50
5. Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)	51

Daftar Tabel

Table 1 - Definisi dan Istilah	9
Table 2 - Sistematika Pembahasan	9
Table 3 - Deskripsi Komponen.....	11
Table 4 – Realisasi Use Case.....	12
Table 5 - Identifikasi Antarmuka UC Login.....	13
Table 6 - Page Menu Login	13
Table 7 - Object Perancangan UC Login.....	13
Table 8 - Identifikasi Antarmuka UC Registrasi Penjual	16
Table 9 - Page Menu Registrasi.....	16
Table 10 - Page Registrasi Penjual	17
Table 11 - Object Perancangan UC Registrasi Penjual	17
Table 12 - Identifikasi Antarmuka UC Registrasi Pembeli	20
Table 13 - Page Menu Registrasi.....	20
Table 14 - Page Registrasi Pembeli	21
Table 15 - Object Perancangan UC Registrasi Pembeli	21
Table 16 - Identifikasi Antarmuka UC Memesan Makanan	25
Table 17 - Page Menu Pemesanan.....	25
Table 18 - Page Daftar Makanan.....	25
Table 19 - Page Detail Makanan	25
Table 20 - Page Info Pembayaran.....	25
Table 21 - Object Perancangan UC Memesan Makanan	25
Table 22 - Identifikasi Antarmuka UC Pembayaran	28
Table 23 - Page Menu Pembayaran	29
Table 24 - Page Bukti Bayar	29
Table 25 - Page Informasi Status.....	29
Table 26 - Object Perancangan UC Pembayaran.....	29
Table 27 - Identifikasi Antarmuka UC Pencetakan Struk	31
Table 28 - Page Menu Admin	31
Table 29 - Page Cetak Struk.....	32
Table 30 - Object Perancangan UC Pencetakan Struk	32
Table 31 - Identifikasi Antarmuka UC Validasi Akun	35
Table 32 - Page Menu Admin	35
Table 33 - Page Daftar Akun	35
Table 34 - Page Validasi.....	35
Table 35 - Object Perancangan UC Validasi Akun	35
Table 36 - Identifikasi Antarmuka UC Mengedit Makanan	38
Table 37 - Page Menu Edit Makanan	38
Table 38 - Page Edit Makanan	39
Table 39 - Page Tambah Makanan	39
Table 40 - Object Perancangan UC Mengedit Makanan	39
Table 41 - Tabel Kelas	43
Table 42 - Perancangan Query	50
Table 43 - Matriks Keruntutan	51

Daftar Gambar

Gambar 1 - Deployment Diagram	10
Gambar 2 - Component Diagram	10
Gambar 3 - Menu Login	13
Gambar 4 - Robustness Diagram UC Login.....	14
Gambar 5 - Class Diagram UC Login	14
Gambar 6 - Sequence Diagram UC Login.....	15
Gambar 7 - Menu Registrasi.....	16
Gambar 8 - Registrasi Penjual.....	16
Gambar 9 - Robustness Diagram UC Registrasi Penjual	18
Gambar 10 - Class Diagram UC Registrasi Penjual.....	19
Gambar 11 - Sequence Diagram UC Registrasi Penjual	19
Gambar 12 - Menu Registrasi.....	20
Gambar 13 - Registrasi Pembeli	20
Gambar 14 - Robustness Diagram UC Registrasi Pembeli	21
Gambar 15 - Class Diagram UC Registrasi Pembeli	22
Gambar 16 - Sequence Diagram UC Registrasi Pembeli	22
Gambar 17 - Menu Pemesanan.....	23
Gambar 18 - Daftar Makanan.....	24
Gambar 19 - Detail Makanan	24
Gambar 20 - Info Pembayaran.....	24
Gambar 21 - Robustness Diagram UC Memesan Makanan	26
Gambar 22 - Class Diagram UC Memesan Makanan.....	26
Gambar 23 - Sequence Diagram UC Memesan Makanan	27
Gambar 24 - Menu Pembayaran.....	27
Gambar 25 - Bukti Bayar	28
Gambar 26 - Informasi Status.....	28
Gambar 27 - Robustness Diagram UC Pembayaran.....	29
Gambar 28 - Class Diagram UC Pembayaran	30
Gambar 29 - Sequence Diagram UC Pembayaran.....	30
Gambar 30 - Menu Admin	31
Gambar 31 - Cetak Struk.....	31
Gambar 32 - Robustness Diagram UC Pencetakan Struk.....	32
Gambar 33 - Class Diagram UC Pencetakan Struk	33
Gambar 34 - Sequence Diagram UC Pencetakan Struk	33
Gambar 35 - Menu Admin	34
Gambar 36 - Daftar Akun Penjual	34
Gambar 37 - Validasi	35
Gambar 38 - Robustness Diagram UC Validasi Akun	36
Gambar 39 - Class Diagram UC Validasi Akun.....	36
Gambar 40 - Sequence Diagram UC Validasi Akun	36
Gambar 41 - Menu Edit Makanan	37
Gambar 42 - Edit Makanan	38
Gambar 43 - Tambah Makanan	38
Gambar 44 - Robustness Diagram UC Mengedit Makanan	40
Gambar 45 - Class Diagram UC Mengedit Makanan.....	40
Gambar 46 - Sequence Diagram UC Mengedit Makanan	41
Gambar 47 - Class Diagram Keseluruhan	42
Gambar 48 - Skema Relasi	44

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dan bertujuan untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengkodean sebuah aplikasi. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk mengembangkan perangkat lunak, dan tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan dan juga memberikan gambaran bagaimana sebuah Eat Republic (Sistem Informasi Foodcourt) dikerjakan secara bertahap, dimulai dari tahap user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mewadahi para penjual makanan untuk mempublikasikan menu-menu makanan mereka ke foodcourt, menghubungkan para penjual makanan dengan pembeli. Proyek ini dikatakan berhasil apabila portal yang dimaksud dapat menangani seluruh kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang terdaftar dalam dokumen ini.

1.2 Lingkup Masalah

Eat Republic merupakan sistem informasi foodcourt berbasis WEB yang berguna untuk memonitoring pembeli, penjual, dan menu makanan yang tersedia agar proses pembelian dapat lebih mudah diproses dan meminimalisir kesalahan yang terjadi pada pembeli dan penjual.

Sistem ini memiliki fungsionalitas antara lain yaitu:

- Website ini dapat melakukan login berdasarkan kebutuhan *user* (penjual atau pembeli).
- Website foodcourt ini dapat menampilkan menu-menu makanan yang tersedia.
- Pembeli harus melakukan proses login terlebih dahulu untuk melakukan pembelian atau pemilihan makanan.
- Setiap Penjual yang registrasi pada aplikasi harus melalui proses validasi terlebih dahulu.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi, singkatan, dan akronim yang digunakan dalam dokumen ini:

No	Kata Kunci atau Frase	Definisi dan atau Akronim
1	user	Pengguna yang memakai atau menggunakan suatu aplikasi.
2	Web browser	Suatu program atau perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi suatu web yang tersimpan di dalam komputer.
3	DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
4	Class Diagram	Diagram yang menggambarkan struktur sistem dari pendefinisian kelas-kelas untuk membangun sebuah sistem.
5	Robustness	Ukuran kemampuan metode analisis untuk tidak

		terpengaruh oleh perubahan kecil, seperti variasi yang sengaja dibuat dalam parameter metode analisis
--	--	---

1.4 Referensi

1. Dokumen SKPL Sistem Informasi Foodcourt (EAT REPUBLIC)

Table 1 - Definisi dan Istilah

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL berisi penjabaran deskripsi rancangan Sistem Informasi Food Court (Eat Republic) perangkat lunak yang akan dikembangkan dan dijelaskan rincian dari rancangan perangkat lunak berdasarkan dokumen SKPL, sehingga sistem yang dibangun nantinya dapat diimplementasikan dengan jelas dalam kehidupan. Dokumen ini secara sistematika pembahasan terdiri dari bab1-bab5 dengan perincian sebagai berikut:

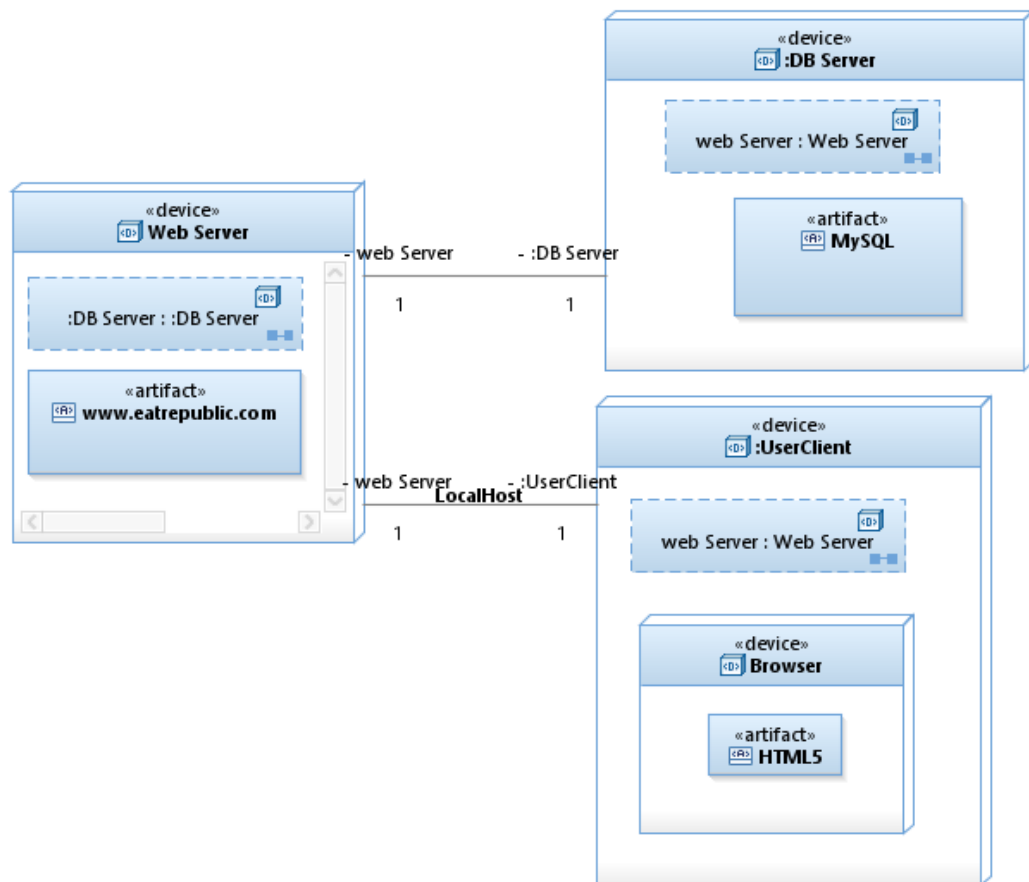
BAB 1	Pendahuluan
	Pendahuluan berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi dan istilah, referensi dan sistematika pembahasan.
BAB 2	Deskripsi Perancangan Global
	Deskripsi perancangan global ini berisi tentang rancangan secara umum mengenai perangkat lunak yang akan dikembangkan meliputi deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.
BAB 3	Perancangan Rinci
	Perancangan rinci berisi penjelasan mengenai realisasi use case, perancangan antarmuka, tabel identifikasi antarmuka, identifikasi objek baru, robustness diagram, diagram kelas, dan sequence diagram.
BAB 4	Perancangan Detil
	Perancangan detil berisi penjelasan mengenai perancangan detil kelas, perancangan kelas peristensi, perancangan algoritma, dan perancangan query.
BAB 5	Matriks Keruntutan
	Matriks keteruntutan berisi tentang hal fungsional yang terdapat pada dokumen SKPL.

Table 2 - Sistematika Pembahasan

2. Deskripsi Perancangan Global

2.1 Deskripsi Arsitektural

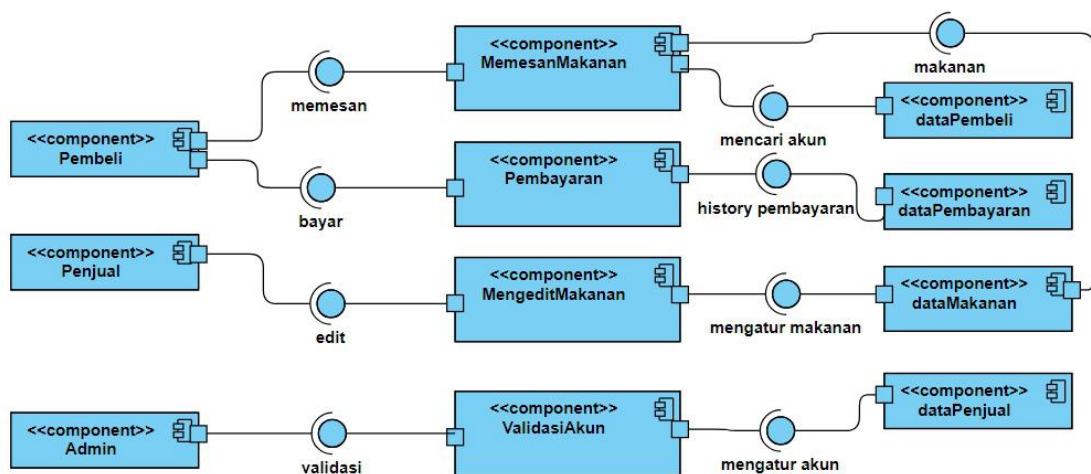
Berikut adalah deployment diagram dari dokumen ini:



Gambar 1 - Deployment Diagram

2.2 Deskripsi Komponen

Berikut adalah komponen diagram dari dokumen ini:



Gambar 2 - Component Diagram

Berikut adalah daftar modul komponen yang ada pada dokumen ini:

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Pembeli	Tampilan interface untuk pembeli
2	Penjual	Tampilan interface untuk penjual
3	Admin	Tampilan interface untuk admin
4	MemesanMakanan	Tampilan semua menu makanan yang tersedia dan dapat dipesan oleh pembeli
5.	Pembayaran	Tampilan menu pembayaran untuk pembeli setelah melakukan pemesanan
6.	MengeditMakanan	Tampilan menu edit makanan
7.	ValidasiAkun	Tampilan menu untuk memvalidasi akun penjual
8.	dataPembeli	Semua data Pembeli yang tersimpan pada database pembeli
9.	dataPembayaran	Semua data Pembayaran yang tersimpan pada database pembayaran
10.	dataMakanan	Semua data Makanan yang tersimpan pada database makanan
11.	dataPenjual	Semua data Penjual yang tersimpan pada database penjual

Table 3 - Deskripsi Komponen

3. Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berikut adalah Use Case yang terdapat pada dokumen ini:

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1	Login	Aktor untuk masuk ke dalam aplikasi Food Court harus login terlebih dahulu agar bisa menggunakan fasilitas yang ada didalam aplikasi.
2	Registrasi Penjual	Aktor penjual jika belum memiliki sebuah akun dapat mendaftarkan dirinya sebagai penjual dalam aplikasi, agar bisa melakukan login dan berjualan dalam Food Court.
3	Registrasi Pembeli	Aktor pembeli jika belum memiliki sebuah akun dapat mendaftarkan dirinya sebagai pembeli dalam aplikasi, agar bisa melakukan login dan memesan makanan dalam aplikasi.
4	Memesan Makanan	Aktor dapat memesan makanan yang diinginkan dalam aplikasi Food Court.
5	Pembayaran	Aktor dapat melakukan pembayaran makanan sesuai dengan pesanan yang dipesan dalam aplikasi Food Court.
6	Pencetakan Struk	Aktor yang telah selesai melakukan pembayaran akan mendapatkan sebuah struk tanda bukti pembayaran yang dilakukan.
7	Validasi akun	Penjual yang melakukan registrasi, nantinya akan di validasi dulu terlebih dahulu oleh admin untuk mendapatkan akun akses untuk berjualan dalam aplikasi.
8	Mengedit Makanan	Aktor dapat melakukan pengeditan makanan sesuai dengan makanan yang terbaru untuk saat itu dalam aplikasi Food Court.

Table 4 – Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case #1 <Login>

Skenario Use Case #1

Aktor: Pembeli dan Penjual

Pre-Condition : - Aktor telah memiliki username dan password untuk melakukan login

- Aktor telah berada pada menu login

Post-Condition : Aktor berhasil melakukan Login

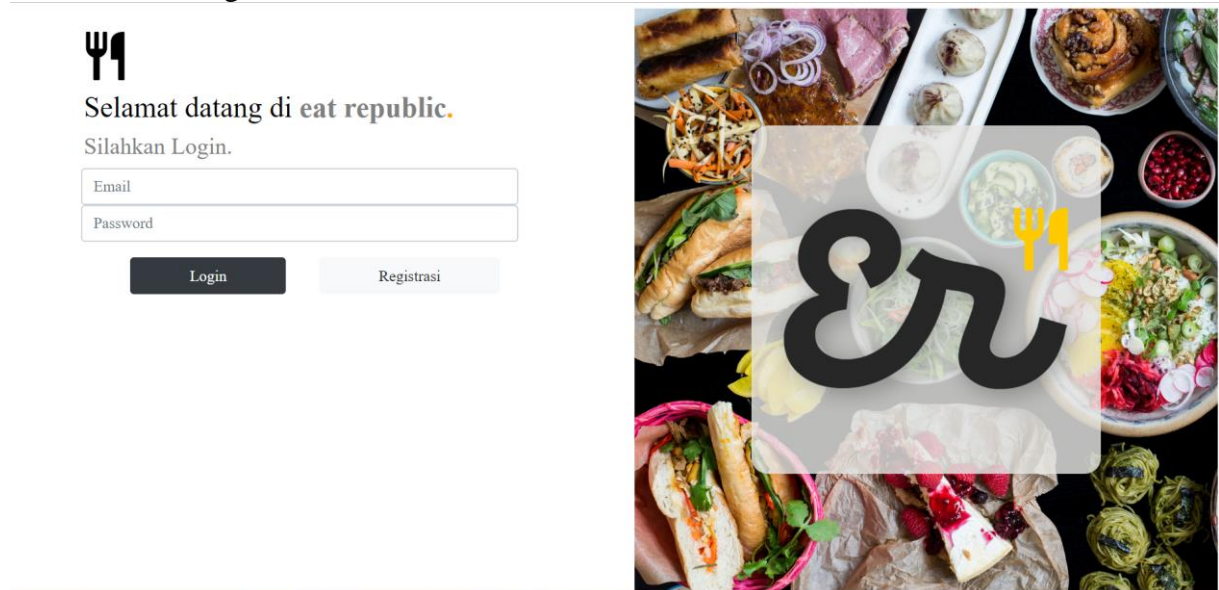
Primary Flow :

1. Aktor membuka menu login
2. Sistem menampilkan menu login
3. Aktor menginputkan username dan password untuk login
4. Jika username dan password benar, maka login berhasil

Alternate Flow:

- Jika aktor belum memiliki username dan password, dapat membuat akun di menu registrasi

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



Gambar 3 - Menu Login

3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 5 - Identifikasi Antarmuka UC Login

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
<i>HLM001</i>	<i>Menu Login</i>	<i>Page ini berisi halaman login dari menu login</i>

Page Menu Login

Table 6 - Page Menu Login

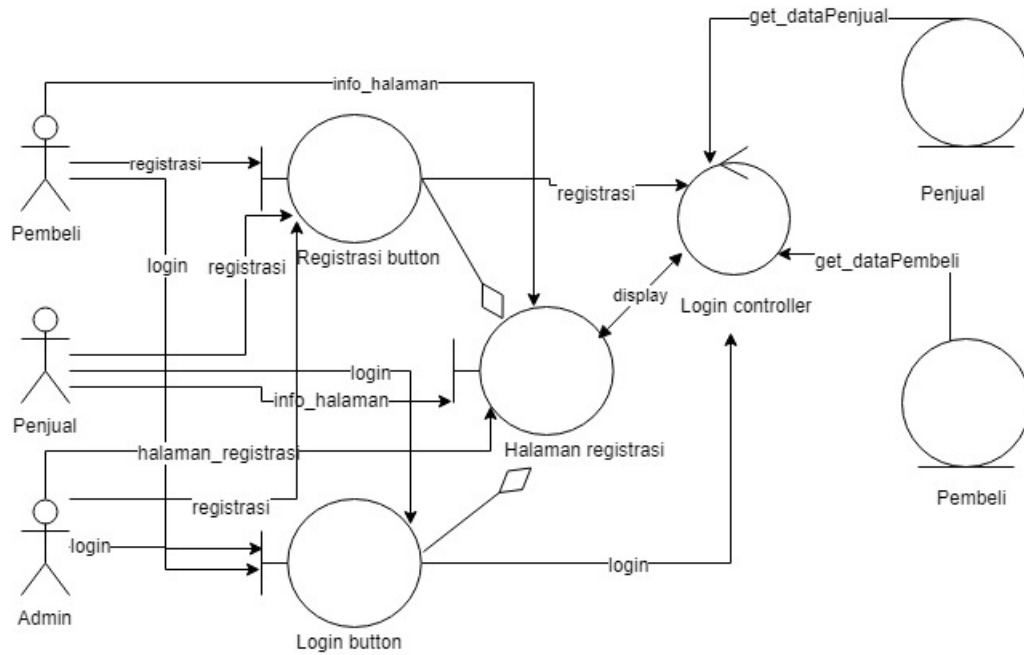
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>btnLogin</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function cekAkun</i>
<i>btnRegistrasi</i>	<i>Button</i>	<i>Registrasi</i>	<i>Jika diklik akan memanggil Menu Registrasi</i>
<i>lusername</i>	<i>Label</i>	<i>username</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label username</i>
<i>lpassword</i>	<i>Label</i>	<i>password</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label password</i>
<i>txtusername</i>	<i>Textbox</i>	<i>username</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setUsername</i>
<i>txtpassword</i>	<i>Textbox</i>	<i>password</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setPassword</i>

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Table 7 - Object Perancangan UC Login

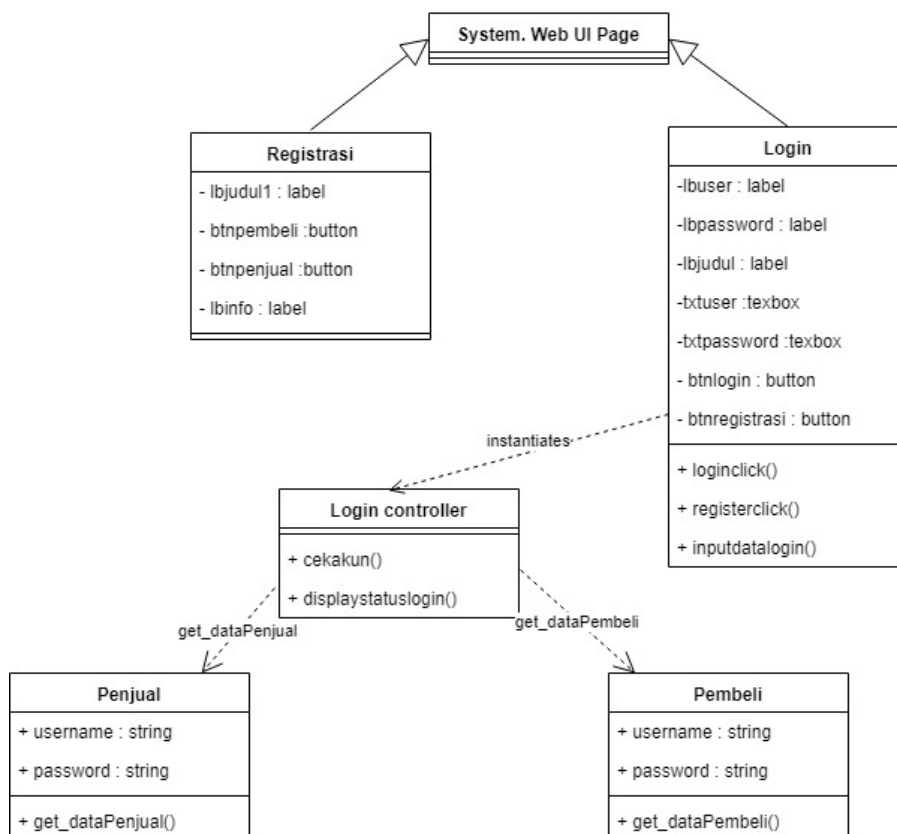
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>Registrasi Button</i>	<i>Boundary</i>
2	<i>Menu Login</i>	<i>Boundary</i>
3	<i>Login Button</i>	<i>Boundary</i>
4	<i>Login Controller</i>	<i>Controller</i>
5	<i>Pembeli</i>	<i>Entity</i>
6	<i>Penjual</i>	<i>Entity</i>

3.1.1.3 Robustness Diagram



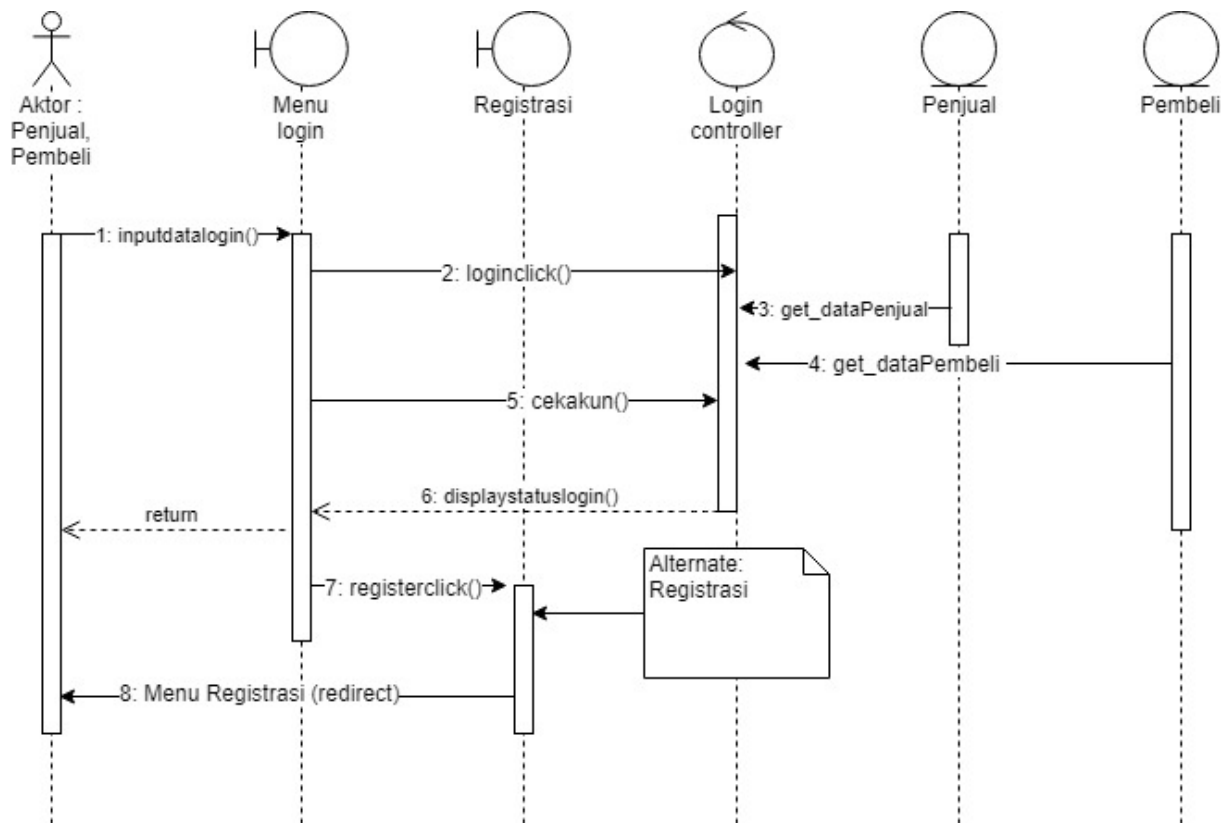
Gambar 4 - Robustness Diagram UC Login

3.1.1.4 Diagram Kelas



Gambar 5 - Class Diagram UC Login

3.1.1.5 Sequence Diagram



Gambar 6 - Sequence Diagram UC Login

3.1.2 Use Case #2 <Registrasi Penjual>

Skenario Use Case #2

Aktor: Penjual

Pre-Condition : - Penjual telah berada di menu registrasi
- Penjual ingin melakukan registrasi

Post-Condition : Penjual telah memiliki username dan password untuk melakukan login, tetapi akun penjual belum tervalidasi.

Primary Flow :

1. Penjual membuka menu registrasi
2. Penjual memilih registrasi sebagai penjual
3. Sistem menampilkan form registrasi penjual
4. Penjual mengisi data sesuai dengan form yang telah tersedia
5. Penjual mengklik tombol submit
6. Sistem memeriksa apakah username penjual telah tersedia
7. Bila username belum tersedia, maka sistem akan memproses dan menyimpan data penjual ke dalam database penjual
8. Proses registrasi penjual telah berhasil

Alternate Flow :

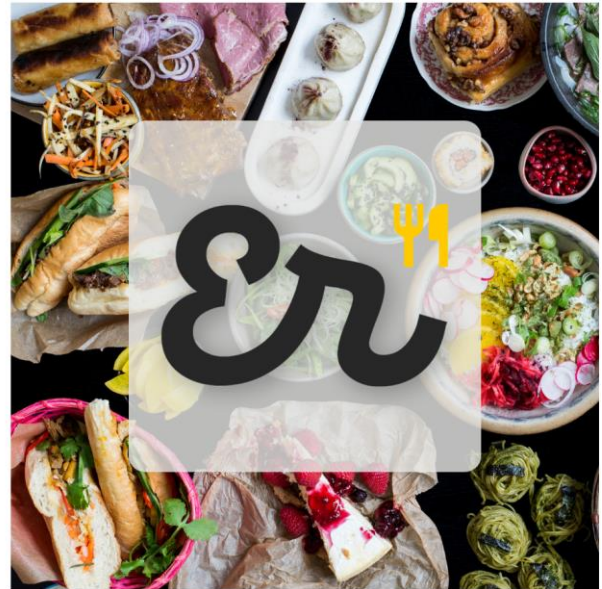
- Bila username telah tersedia, maka sistem tidak akan memproses registrasi dan mengembalikannya ke page registrasi penjual.

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #2



Registrasi sebagai

Pembeli Penjual



Gambar 7 - Menu Registrasi



Registrasi penjual

Silahkan mengisi form dengan lengkap

Nama Lengkap

E-mail

Username

Password

Jenis kelamin

Usia

Choose File No file chosen

Nama Toko

Alamat

No. Handphone

Submit



Gambar 8 - Registrasi Penjual

3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 8 - Identifikasi Antarmuka UC Registrasi Penjual

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
HLM002	Menu Registrasi	Page ini berisi halaman untuk menu registrasi
HLM003	Registrasi Penjual	Page ini berisi halaman form pendaftaran untuk penjual

Page Menu Registrasi


Table 9 - Page Menu Registrasi

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Pembeli	Jika diklik, akan memanggil page Registrasi Pembeli

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Penjual</i>	<i>Jika diklik akan memanggil page Registrasi Penjual</i>

Page Registrasi Penjual

Table 10 - Page Registrasi Penjual

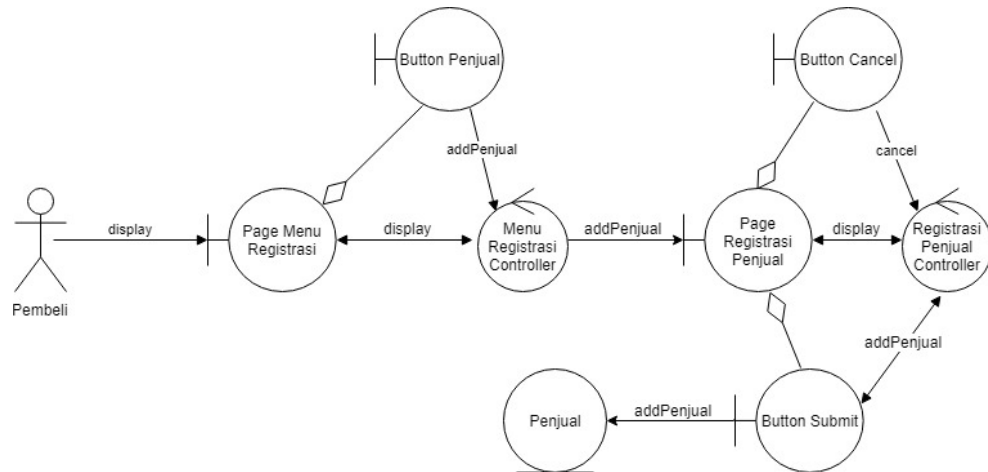
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>btnSubmit</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function registPenjual</i>
<i>btncancel</i>	<i>Button</i>		<i>Jika diklik akan memanggil page Halaman Login</i>
<i>btnFile</i>	<i>Button</i>	<i>Upload File</i>	<i>Jika diklik akan mempop-up file pada device user untuk memilih file</i>
<i>lblnamalengkap</i>	<i>Label</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label nama lengkap</i>
<i>lblemail</i>	<i>Label</i>	<i>Email</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label email</i>
<i>lblusername</i>	<i>Label</i>	<i>Username</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label username</i>
<i>lblpassword</i>	<i>Label</i>	<i>Password</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label password</i>
<i>lblcpassword</i>	<i>Label</i>	<i>Confrim Password</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label confirm password</i>
<i>lblresume</i>	<i>Label</i>	<i>Resume</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label resume</i>
<i>lbltkname</i>	<i>Label</i>	<i>Nama Toko</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label nama toko</i>
<i>lblalamat</i>	<i>Label</i>	<i>Alamat</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label alamat</i>
<i>lblnohp</i>	<i>Label</i>	<i>No. Handphone</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label nomor handphone</i>
<i>txtnamalengkap</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNameLengkap</i>
<i>txtemail</i>	<i>Textbox</i>	<i>Email</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setEmail</i>
<i>txtusername</i>	<i>Textbox</i>	<i>Username</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setUsername</i>
<i>txtpassword</i>	<i>Textbox</i>	<i>Password</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setPassword</i>
<i>txtcpassword</i>	<i>Textbox</i>	<i>Confrim Password</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setConfirmPassword</i>
<i>txtresume</i>	<i>Textbox</i>	<i>Resume</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setResume</i>
<i>txttkname</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama Toko</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNameToko</i>
<i>txtalamat</i>	<i>Textbox</i>	<i>Alamat</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setAlamat</i>
<i>txtnohp</i>	<i>Textbox</i>	<i>No. Handphone</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNoHp</i>

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

Table 11 - Object Perancangan UC Registrasi Penjual

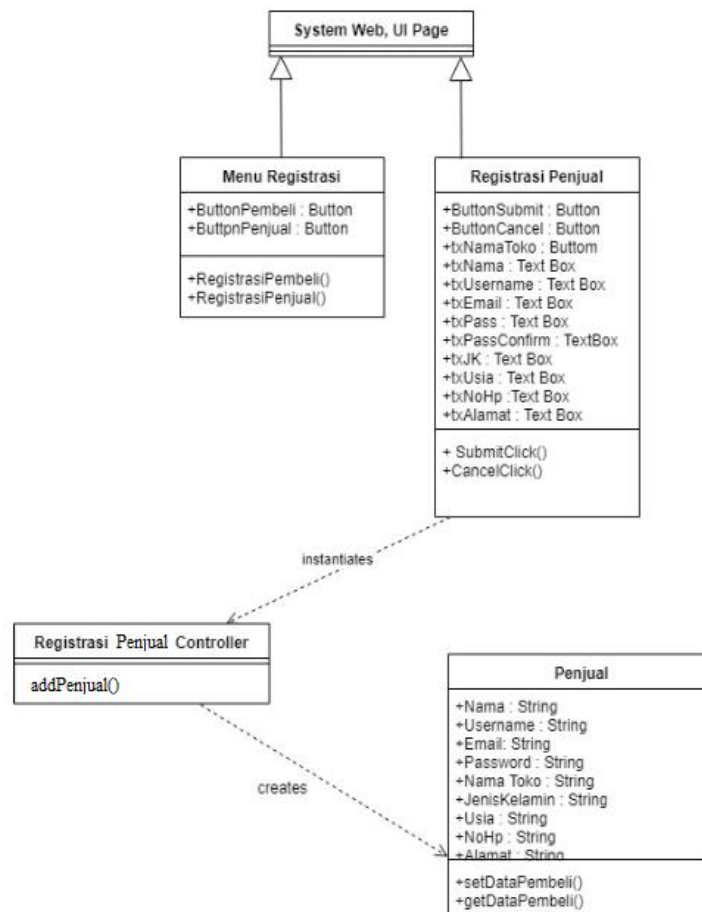
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
<i>1</i>	<i>Page Menu Registrasi</i>	<i>Boundary</i>
<i>2</i>	<i>Page Registrasi Penjual</i>	<i>Boundary</i>
<i>3</i>	<i>Button Penjual</i>	<i>Boundary</i>
<i>4</i>	<i>Button Submit</i>	<i>Boundary</i>
<i>5</i>	<i>Button Cancel</i>	<i>Boundary</i>
<i>6</i>	<i>Menu Registrasi Controller</i>	<i>Controller</i>
<i>7</i>	<i>Registrasi Penjual Controller</i>	<i>Controller</i>
<i>8</i>	<i>Penjual</i>	<i>Entity</i>

3.1.2.3 Robustness Diagram

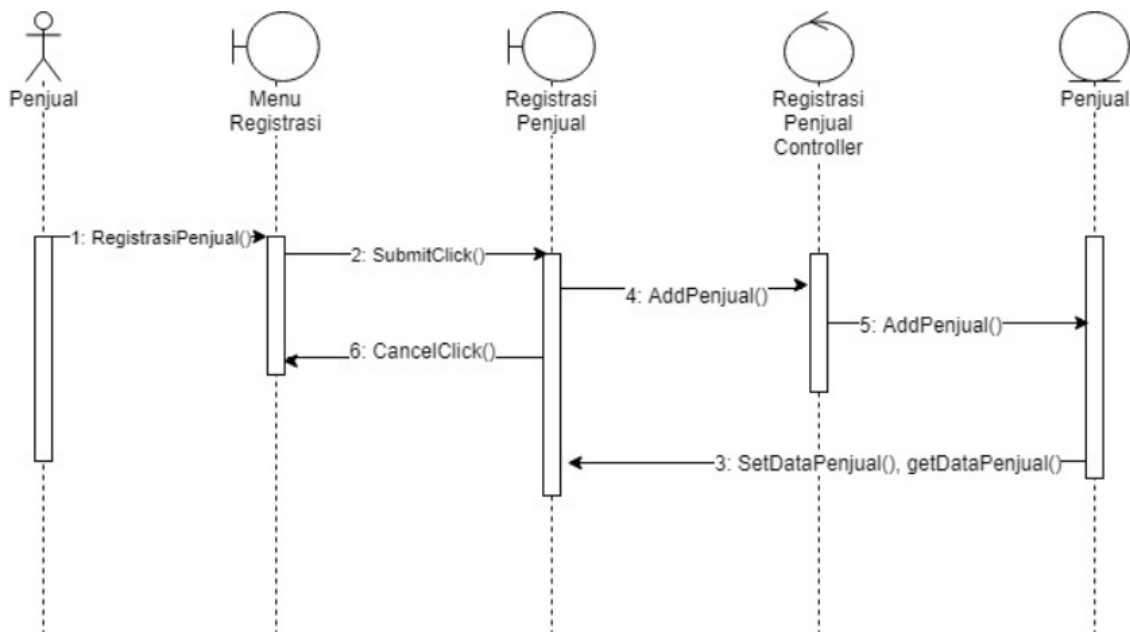


Gambar 9 - Robustness Diagram UC Registrasi Penjual

3.1.2.4 Diagram Kelas



3.1.2.5 Sequence Diagram



Gambar 11 - Sequence Diagram UC Registrasi Penjual

3.1.3 Use Case #3 <Registrasi Pembeli>

Skenario Use Case #3

Aktor: Pembeli

Pre-Condition : - Pembeli telah berada di menu registrasi
- Pembeli ingin melakukan registrasi

Post-Condition : Pembeli telah memiliki username dan password untuk melakukan login ke dalam aplikasi

Primary Flow :

1. Pembeli membuka menu registrasi
2. Pembeli memilih registrasi sebagai pembeli
3. Sistem menampilkan form registrasi pembeli
4. Pembeli mengisi data sesuai dengan form yang telah tersedia
5. Pembeli mengklik tombol submit
6. Sistem memeriksa apakah username pembeli telah tersedia
7. Bila username belum tersedia, maka sistem akan memproses dan menyimpan data penjual ke dalam database penjual
8. Proses registrasi pembeli telah berhasil

Alternate Flow :

- Bila username telah tersedia, maka pembeli tidak bisa mendaftar dengan username tersebut.

3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Usecase #3



Registrasi sebagai

Pembeli

Penjual



Gambar 12 - Menu Registrasi



Registrasi pembeli

Silahkan mengisi form dengan lengkap

Nama Lengkap
 E-mail
 Username
 Password
 Jenis kelamin
 Usia
 No. Handphone

Submit



Gambar 13 - Registrasi Pembeli

3.1.3.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 12 - Identifikasi Antarmuka UC Registrasi Pembeli

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
<i>HLM003</i>	<i>Menu Registrasi</i>	<i>Page ini berisi halaman untuk menu registrasi</i>
<i>HLM004</i>	<i>Registrasi Pembeli</i>	<i>Page ini berisi halaman form pendaftaran untuk pembeli</i>

Page Menu Registrasi

Table 13 - Page Menu Registrasi

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Pembeli</i>	<i>Jika diklik, akan memanggil page Registrasi Pembeli</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Penjual</i>	<i>Jika diklik akan memanggil page Registrasi Penjual</i>

Page Registrasi Pembeli

Table 14 - Page Registrasi Pembeli

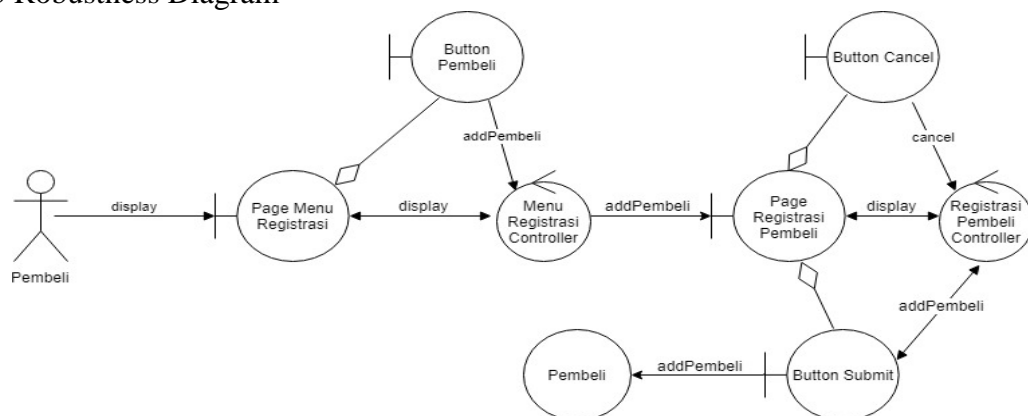
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>btnSubmit</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function registPembeli</i>
<i>btncancel</i>	<i>Button</i>		<i>Jika diklik akan memanggil page Halaman Login</i>
<i>lblnamalengkap</i>	<i>Label</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label nama lengkap</i>
<i>lblemail</i>	<i>Label</i>	<i>Email</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label email</i>
<i>lblusername</i>	<i>Label</i>	<i>Username</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label username</i>
<i>lblpassword</i>	<i>Label</i>	<i>Password</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label password</i>
<i>lblcpassword</i>	<i>Label</i>	<i>Confrim Password</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label confrim password</i>
<i>lblusia</i>	<i>Label</i>	<i>Usia</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label usia</i>
<i>lblnohp</i>	<i>Label</i>	<i>No. Handphone</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label nomor handphone</i>
<i>lblalamat</i>	<i>Label</i>	<i>Alamat</i>	<i>Isi Teks sebagai penanda label alamat</i>
<i>txtnamalengkap</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNameLengkap</i>
<i>txtemail</i>	<i>Textbox</i>	<i>Email</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setEmail</i>
<i>txtusername</i>	<i>Textbox</i>	<i>Username</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setUsername</i>
<i>txtpassword</i>	<i>Textbox</i>	<i>Password</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setPassword</i>
<i>txtcpassword</i>	<i>Textbox</i>	<i>Confrim Password</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setConfirmPassword</i>
<i>txtusia</i>	<i>Textbox</i>	<i>Usia</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setUsia</i>
<i>txtnohp</i>	<i>Textbox</i>	<i>No. Handphone</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNoHp</i>
<i>txtalamat</i>	<i>Textbox</i>	<i>Alamat</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function setAlamat</i>

3.1.3.2 Identifikasi Object Baru

Table 15 - Object Perancangan UC Registrasi Pembeli

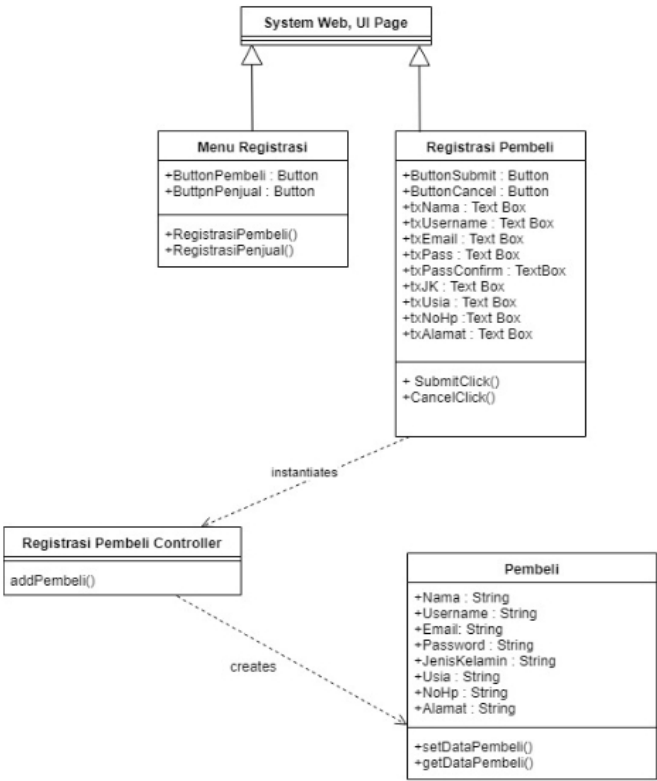
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>Page Menu Registrasi</i>	<i>Boundary</i>
2	<i>Page Registrasi Pembeli</i>	<i>Boundary</i>
3	<i>Button Pembeli</i>	<i>Boundary</i>
4	<i>Button Submit</i>	<i>Boundary</i>
5	<i>Button Cancel</i>	<i>Boundary</i>
6	<i>Menu Registrasi Controller</i>	<i>Controller</i>
7	<i>Registrasi Pembeli Controller</i>	<i>Controller</i>
8	<i>Pembeli</i>	<i>Entity</i>

3.1.3.3 Robustness Diagram



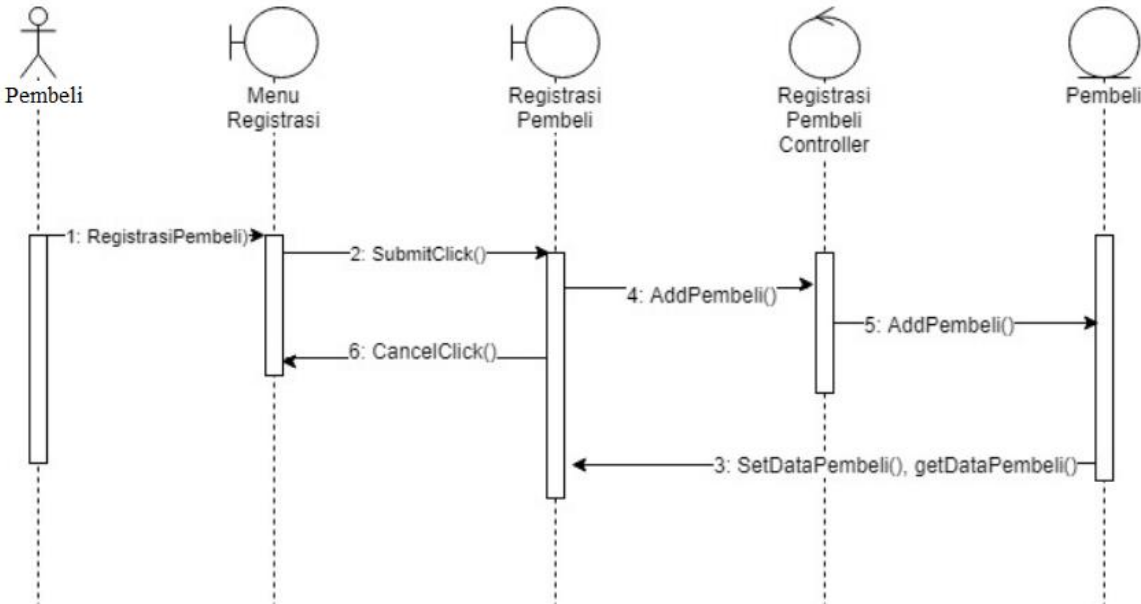
Gambar 14 - Robustness Diagram UC Registrasi Pembeli

3.1.3.4 Diagram Kelas



Gambar 15 - Class Diagram UC Registrasi Pembeli

3.1.3.5 Sequence Diagram



Gambar 16 - Sequence Diagram UC Registrasi Pembeli

3.1.4 Use Case #4 < Memesan Makanan >

Skenario Use Case #4

Aktor: Pembeli

Pre-Condition : - Pembeli sudah berhasil login
- Pembeli berada di menu pemesanan

Post-Condition : Pembeli mendapatkan kode pembayaran

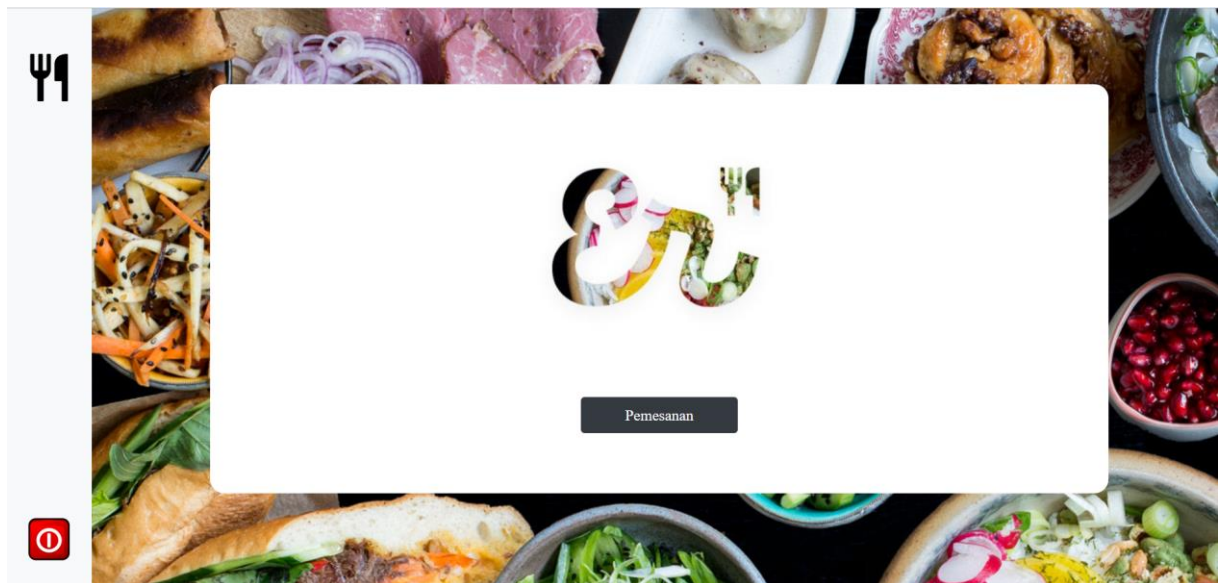
Primary Flow :

1. Pembeli mengklik tombol pemesanan
2. Sistem mengambil data makanan dari database makanan
3. Sistem menampilkan daftar makanan
4. Pembeli melihat daftar makanan
5. Pembeli memilih makanan yang akan dipesan
6. Pembeli menekan tombol selesai
7. Sistem menghitung tagihan dan memproses pemesanan
8. Pembeli mendapatkan rincian pemesanan
9. Pembeli menekan tombol bayar
10. Pembeli mendapat kode pembayaran

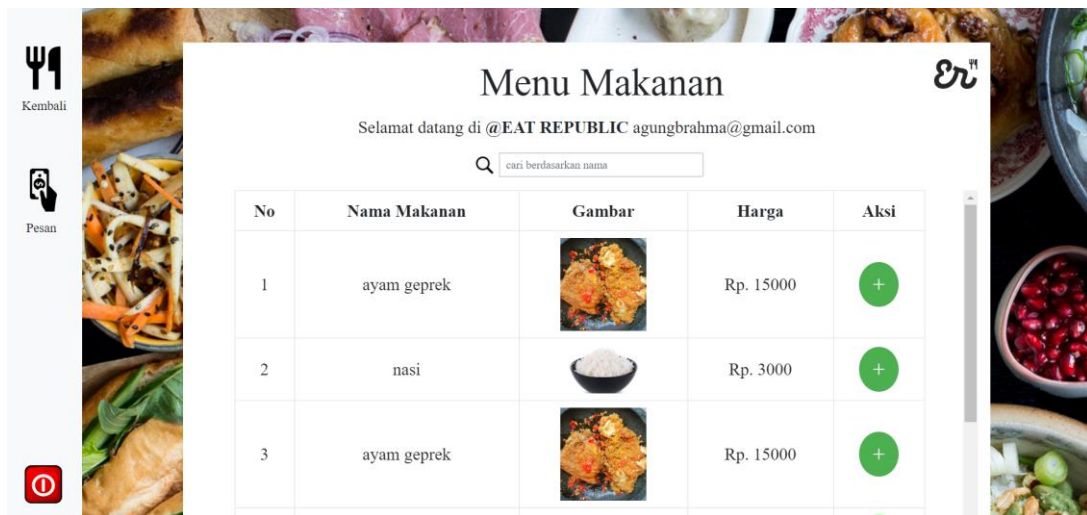
Alternate Flow :

- Pembeli bisa membatalkan pesanan sebelum menekan tombol bayar dan kembali ke page daftar makanan.

3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Usecase #4



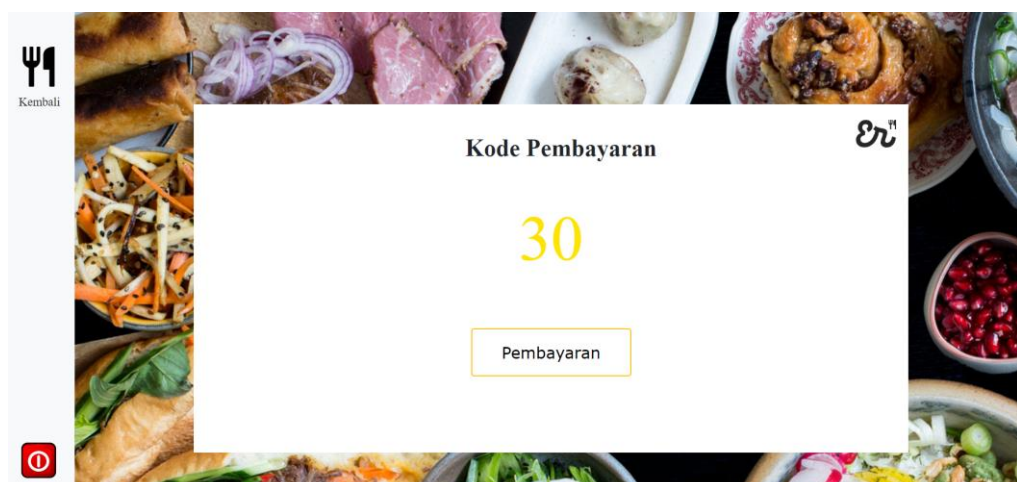
Gambar 17 - Menu Pemesanan



Gambar 18 - Daftar Makanan



Gambar 19 - Detail Makanan



Gambar 20 – Info Pembayaran

3.1.4.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 16 - Identifikasi Antarmuka UC Memesan Makanan

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
HLM005	Menu Pemesanan	page ini berisi homepage menu pemesanan
HLM006	Daftar Makanan	Page ini berisi list daftar makanan yang tersedia pada database makanan
HLM007	Detail Makanan	Page ini berisi informasi detail makanan yang dipilih
HLM008	Info pembayaran	Page ini berisi info pembayaran untuk makanan yang dipesan

Page Menu Pemesanan

Table 17 - Page Menu Pemesanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Pemesanan	Jika diklik, akan memanggil page Daftar Makanan

Page Daftar Makanan

Table 18 - Page Daftar Makanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
btnPilih	Button	Pilih	Jika diklik, akan mengaktifkan function pilihmakanan
btnSelesai	Button	Selesai	Jika diklik, akan mengaktifkan function hitungtagihan dan prosespesanan

Page Detail Makanan

Table 19 - Page Detail Makanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	NamaMakanan	Akan mengaktifkan Function getNamaMakanan
TextBox2	Textbox	HargaMakanan	Akan mengaktifkan Function getHarga
TextBox3	Textbox	TotalHarga	Akan mengaktifkan Function getTotalHarga
Button1	Button	Bayar	Jika diklik, akan mengaktifkan Function addMakanan
Button2	Button	Cancel	Jika diklik, akan kembali ke page DaftarMakanan

Page Info Pembayaran

Table 20 - Page Info Pembayaran

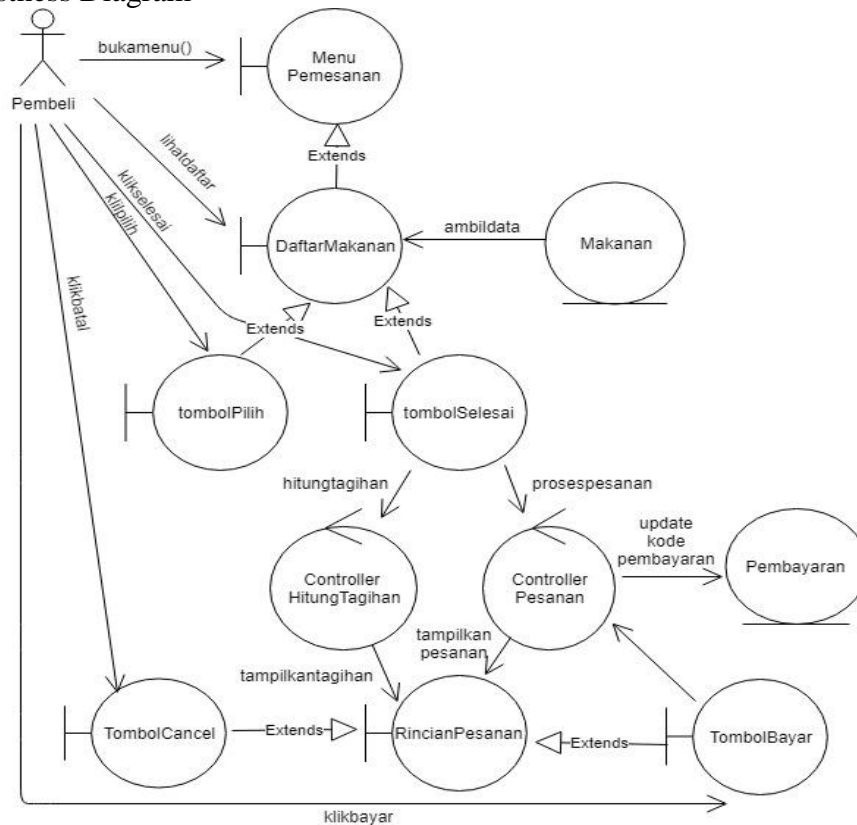
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	kodePembayaran	Akan mengaktifkan Function getCodePembayaran
Button1	Button	Bayar	Jika diklik, akan mengaktifkan controller pesanan untuk update kode pembayaran

3.1.4.2 Identifikasi Object Baru

Table 21 - Object Perancangan UC Memesan Makanan

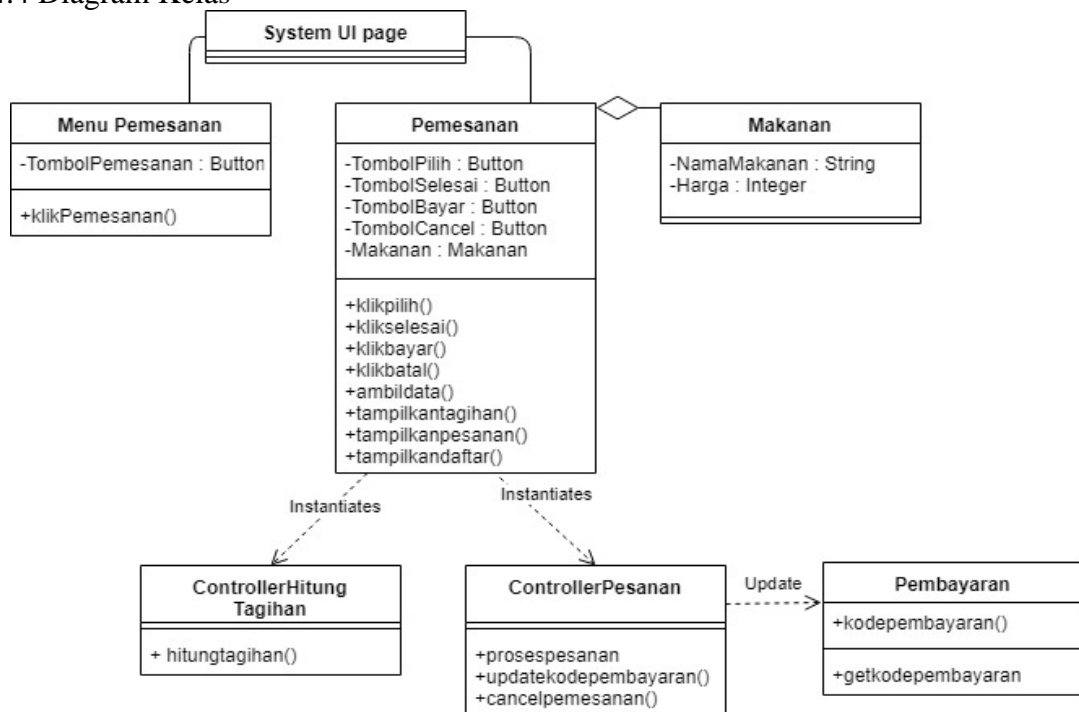
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Tombol Pemesanan	Boundary
2	Tombol Batal	Boundary
3	Tombol Pilih	Boundary
4	Tombol Bayar	Boundary
5	Makanan	Entity
6	Controller HitungTagihan	Controller
7	Controller Pemesanan	Controller
8	Pembayaran	Entity
9	Tombol Selesai	Boundary

3.1.4.3 Robustness Diagram



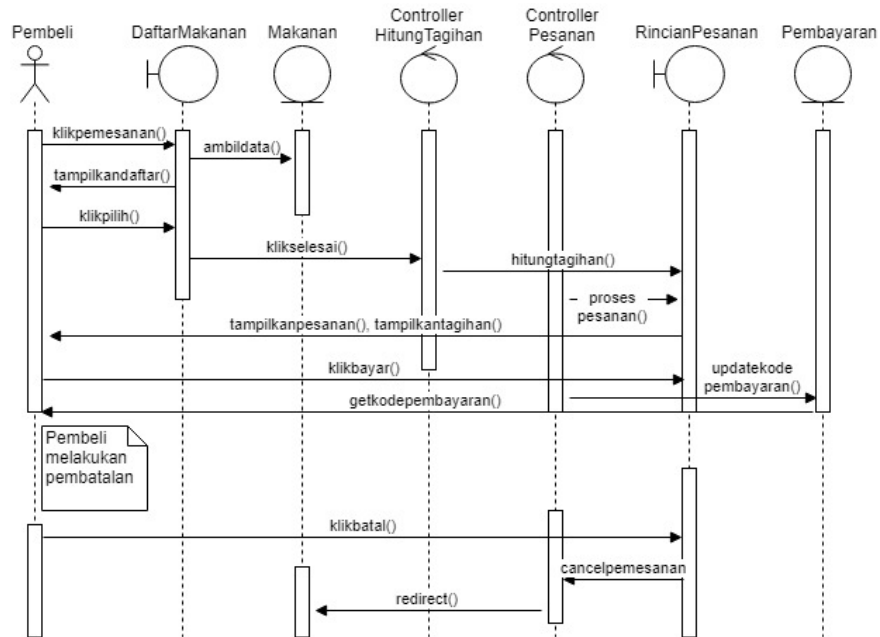
Gambar 21 - Robustness Diagram UC Memesan Makanan

3.1.4.4 Diagram Kelas



Gambar 22 - Class Diagram UC Memesan Makanan

3.1.4.5 Sequence Diagram



Gambar 23 - Sequence Diagram UC Memesan Makanan

3.1.5 Use Case #5 <Pembayaran>

Skenario Use Case #5

Aktor: Pembeli

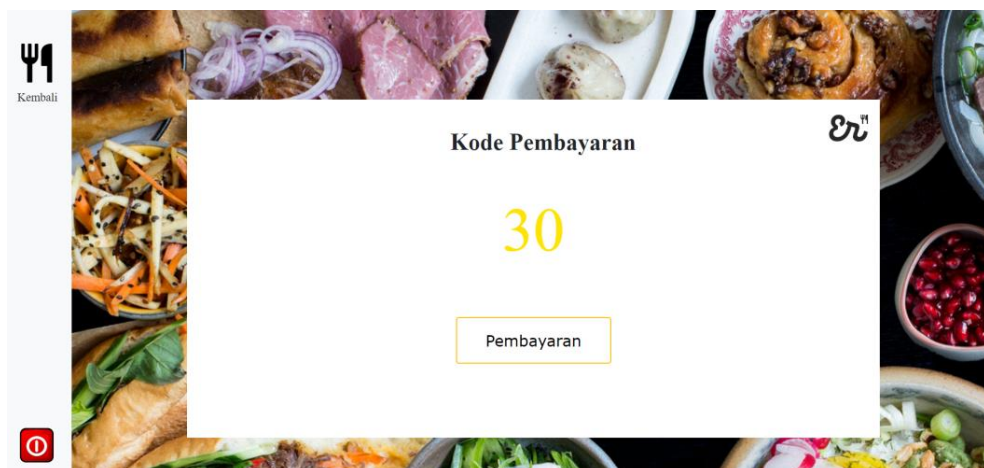
Pre-Condition : Pembeli sudah mendapatkan kode pembayaran

Post-Condition : Status kode pembayaran berubah dari pending menjadi diproses

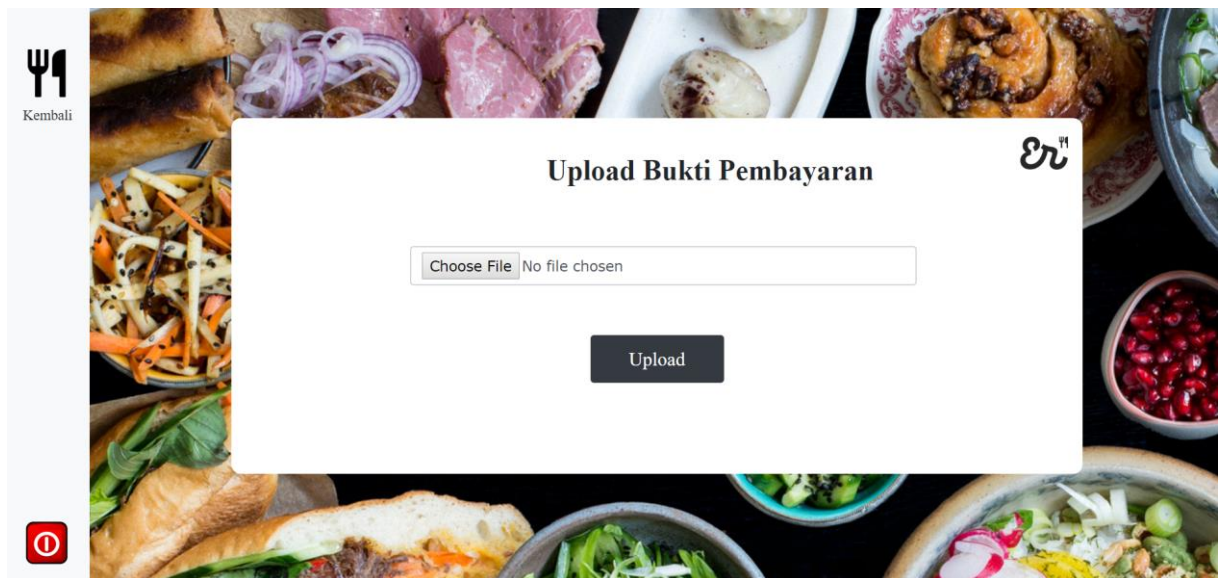
Primary Flow :

1. Pembeli menekan tombol pembayaran
2. Pembeli meng-upload bukti pembayaran
3. Pembeli akan ditampilkan informasi status pembayaran

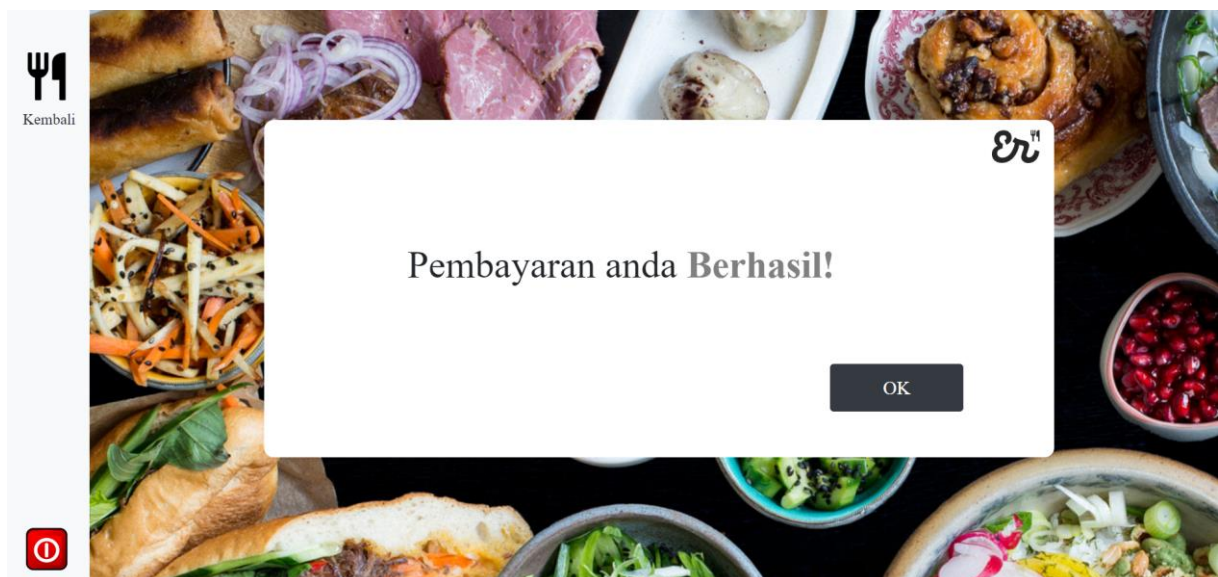
3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Usecase #5



Gambar 24 - Menu Pembayaran



Gambar 25 - Bukti Bayar



Gambar 26 - Informasi Status

3.1.5.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 22 - Identifikasi Antarmuka UC Pembayaran

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
HLM003	Menu Pembayaran	Menampilkan kode pembayaran yang telah didapat pada menu pemesanan
HLM004	Bukti Bayar	Menampilkan halaman untuk mengupload bukti pembayaran
HLM005	Informasi Status	Menampilkan informasi status pembayaran dan informasi selanjutnya terkait pemesanan

Page Menu Pembayaran

Table 23 - Page Menu Pembayaran

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Pembayaran</i>	<i>Jika diklik, akan memanggil page Bukti Bayar</i>

Page Bukti Bayar

Table 24 - Page Bukti Bayar

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>btnFile</i>	<i>Button</i>	<i>Browse</i>	<i>Jika diklik akan mempop-up file pada device user untuk memilih file</i>
<i>btnOk</i>	<i>Button</i>	<i>Ok</i>	<i>Jika diklik akan memanggil page Informasi Status dan mengaktifkan function proses_cetak()</i>

Page Informasi Status

Table 25 - Page Informasi Status

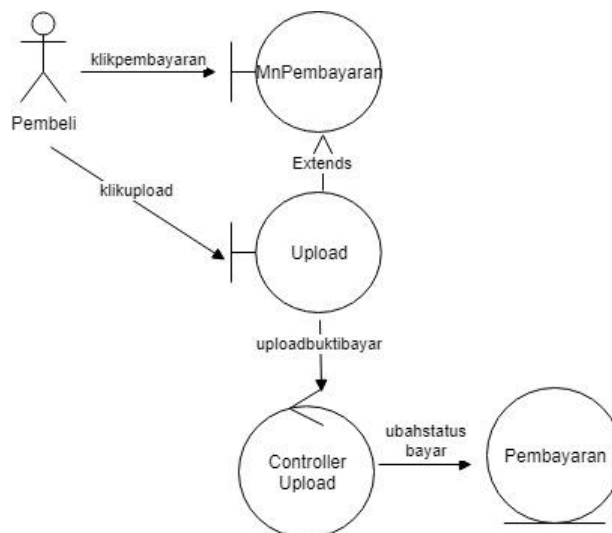
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>button1</i>	<i>Button</i>	<i>Ok</i>	<i>Jika diklik akan memanggil page Menu Pemesanan</i>

3.1.5.2 Identifikasi Object Baru

Table 26 - Object Perancangan UC Pembayaran

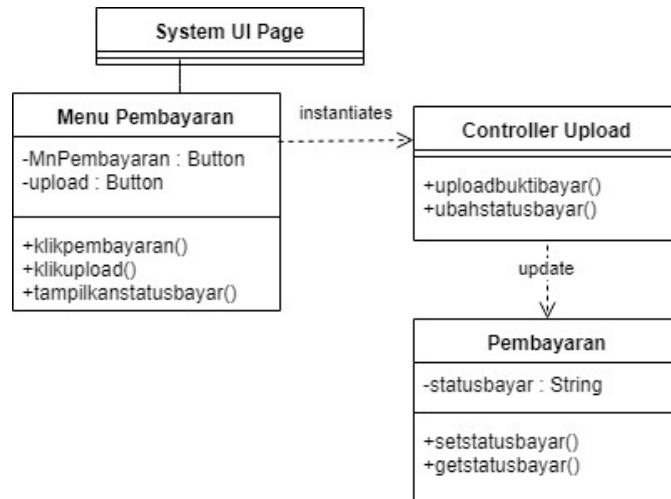
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>MenuPembayaran</i>	<i>Boundary</i>
2	<i>Page Bukti Bayar</i>	<i>Boundary</i>
3	<i>Page InformasiStatus</i>	<i>Boundary</i>
4	<i>ControllerUpload</i>	<i>Controller</i>
5	<i>Pembayaran</i>	<i>Entity</i>

3.1.5.3 Robustness Diagram



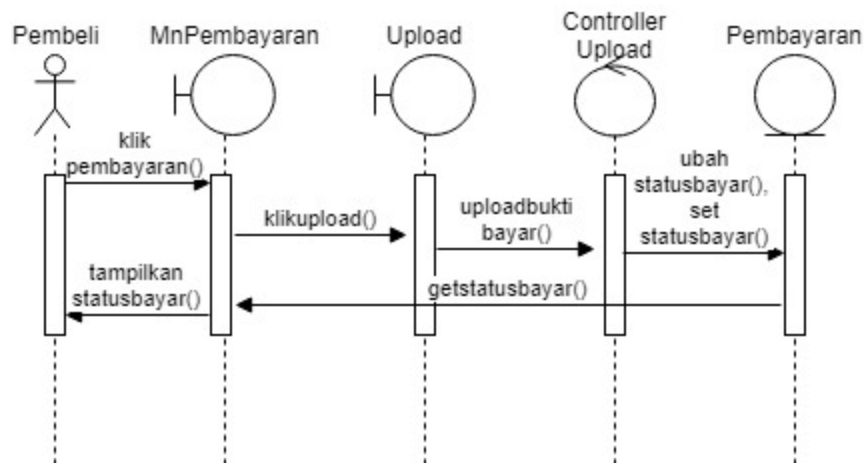
Gambar 27 - Robustness Diagram UC Pembayaran

3.1.5.4 Diagram Kelas



Gambar 28 - Class Diagram UC Pembayaran

3.1.5.5 Sequence Diagram



Gambar 29 - Sequence Diagram UC Pembayaran

3.1.6 Use Case #6 <Pencetakan Struk>

Skenario Use Case #6

Aktor: Admin

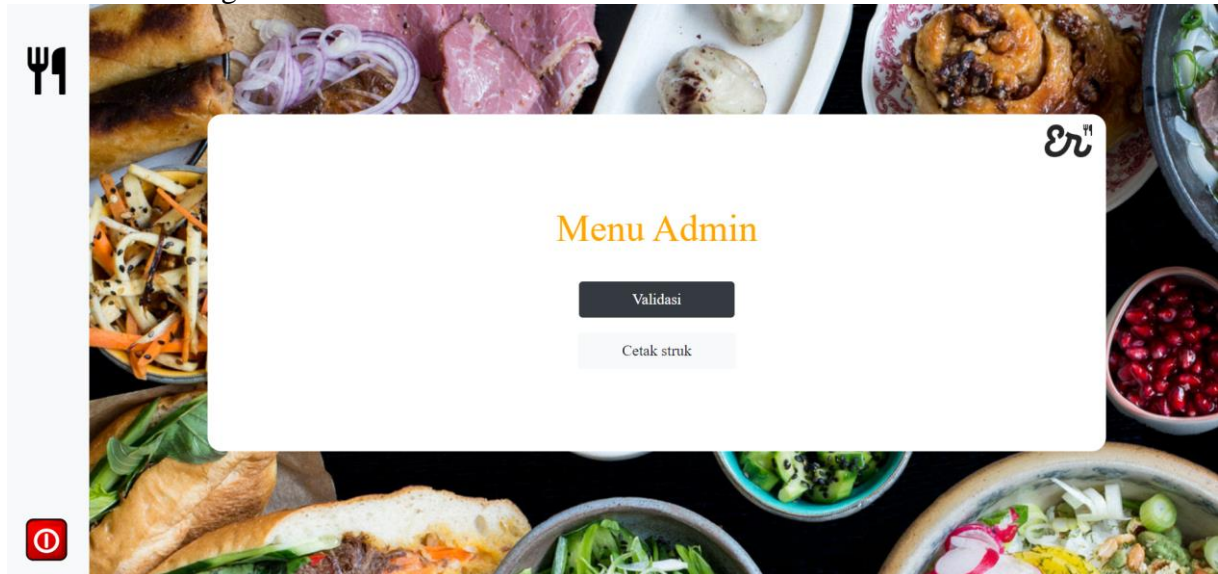
Pre-Condition : Admin berada pada menu Admin

Post-Condition : Admin mengirim informasi pemesanan pembeli berupa struk pembayaran ke email pembeli

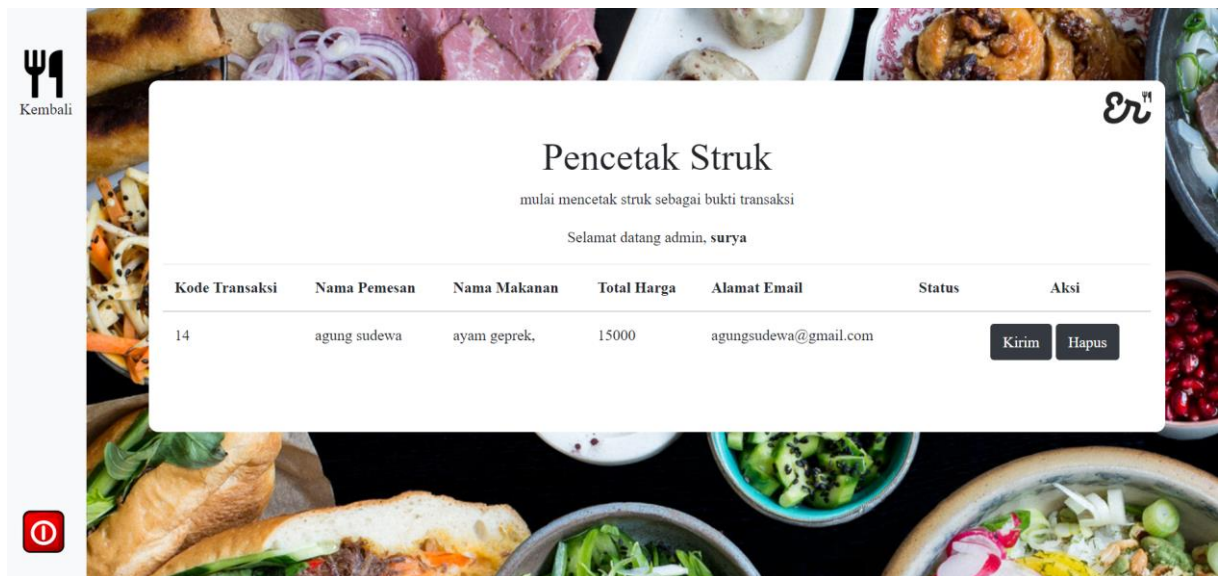
Primary Flow :

1. Admin memilih menu cetak struk
2. Sistem menampilkan data pemesanan pembeli yang telah melakukan pembayaran
3. Admin memilih data pembeli yang ingin dikirimkan struk pembayarannya
4. Admin mengklik tombol pilih
5. Admin mengirim struk pembayaran ke email pembeli

3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Usecase #6



Gambar 30 - Menu Admin



Gambar 31 - Cetak Struk

3.1.6.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 27 - Identifikasi Antarmuka UC Pencetakan Struk

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
HLM003	Menu Admin	Menampilkan kode pembayaran yang telah didapat pada menu pemesanan
HLM004	Cetak Struk	Menampilkan list pembeli yang telah melakukan transaksi pembayaran

Page Menu Admin

Table 28 - Page Menu Admin

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Validasi	Jika diklik, akan memanggil page Validasi Akun
Button2	Button	Cetak Struk	Jika diklik, akan memanggil page Cetak Struk

Table 29 - Page Cetak Struk

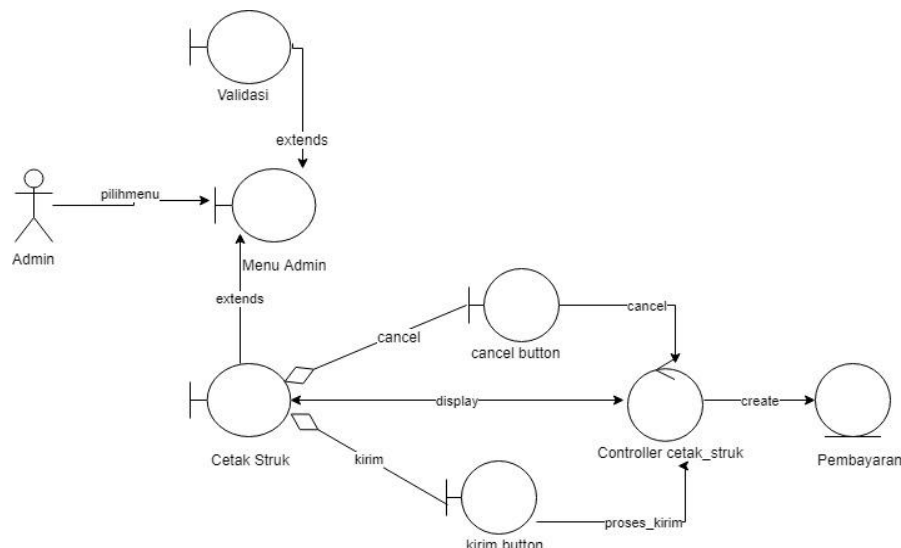
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
lbidpesanan	label	ID Pesanan	Isi Teks sebagai penanda label ID Pesanan
lbnamapemesan	label	Nama Pemesan	Isi Teks sebagai penanda label Nama Pemesanan
lbjenismakanan	label	Jenis Makanan	Isi Teks sebagai penanda label Jenis Makanan
lbtotharga	label	Total Harga	Isi Teks sebagai penanda label Total Harga
lbemail	label	Alamat Email	Isi Teks sebagai penanda label Email
txtidpesanan	Textbox	id_pesanan	akan mengambil data dari pembayaran di pesanan
txtnamapemesan	Textbox	nama_pemesan	akan mengambil data dari pembayaran nama_pemesana
txtjenismakanan	Textbox	jenis_makanan	akan mengambil data dari pembayaran di jenis_makanan
txttotalharga	Textbox	total_harga	akan mengambil data dari pembayaran di total_harga
txtemail	Textbox	email	akan mengambil data dari pembayaran di email
btnCancel	Button	Cancel	Jika diklik akan memanggil page Menu Admin
btnKirim	Button	Kirim	Jika diklik akan mengaktifkan Function kirimStruk

3.1.6.2 Identifikasi Object Baru

Table 30 - Object Perancangan UC Pencetakan Struk

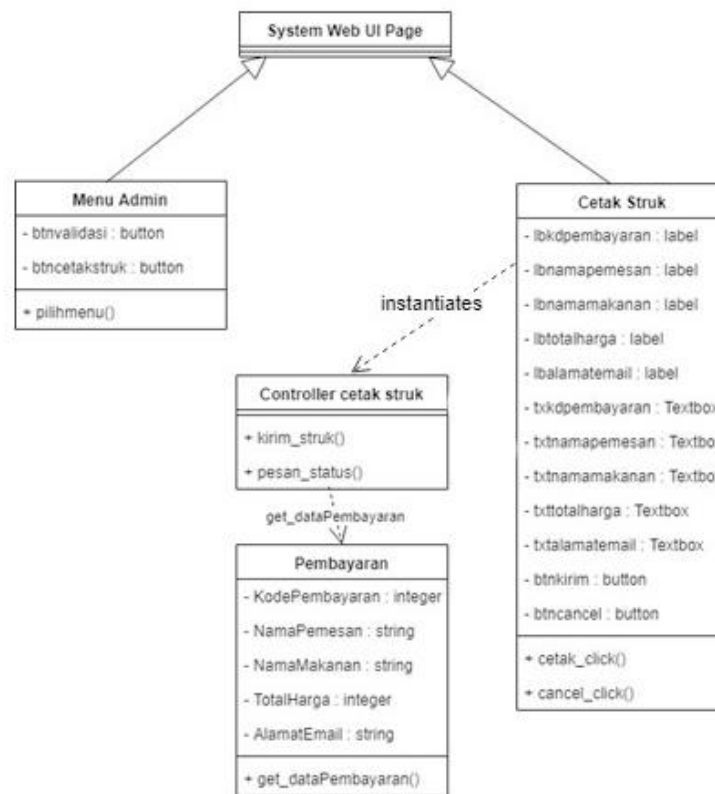
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Menu Admin	Boundary
2	kirim button	Boundary
3	cetak struk	Boundary
4	cancel button	Boundary
5	validasi	Boundary
6	kirim button	Boundary
7	Controller cetak_Struk	Controller
8	Pembayaran	Entity

3.1.6.3 Robustness Diagram



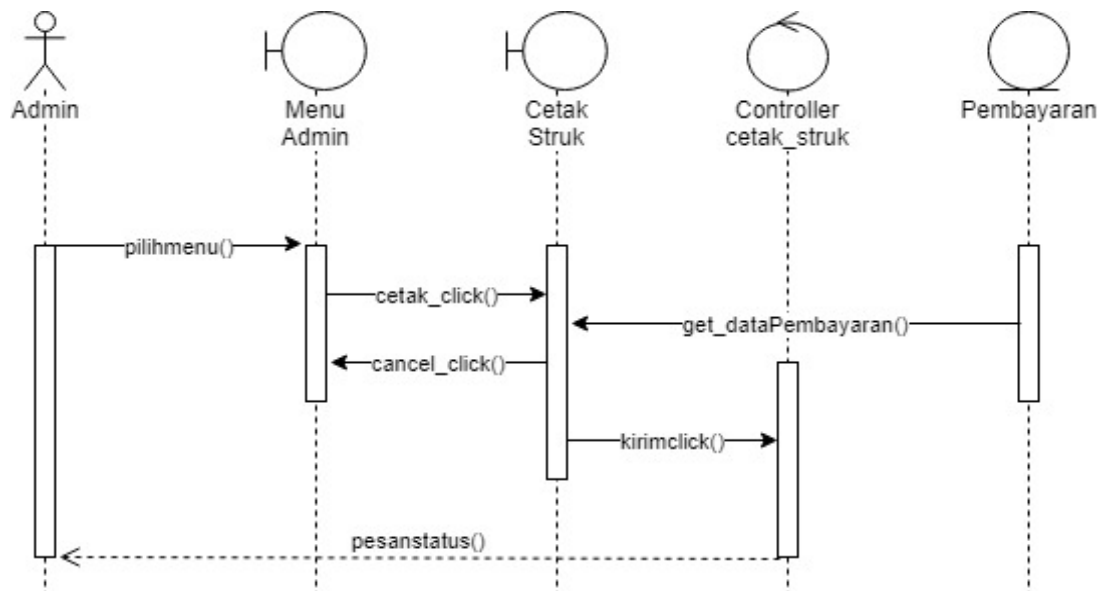
Gambar 32 - Robustness Diagram UC Pencetakan Struk

3.1.6.4 Diagram Kelas



Gambar 33 - Class Diagram UC Pencetakan Struk

3.1.6.5 Sequence Diagram



Gambar 34 - Sequence Diagram UC Pencetakan Struk

3.1.7 Use Case #7 <Validasi Akun>

Skenario Use Case #7

Aktor: Admin

Pre-Condition : Admin berada pada menu Admin

Post-Condition : Admin berhasil memvalidasi akun penjual

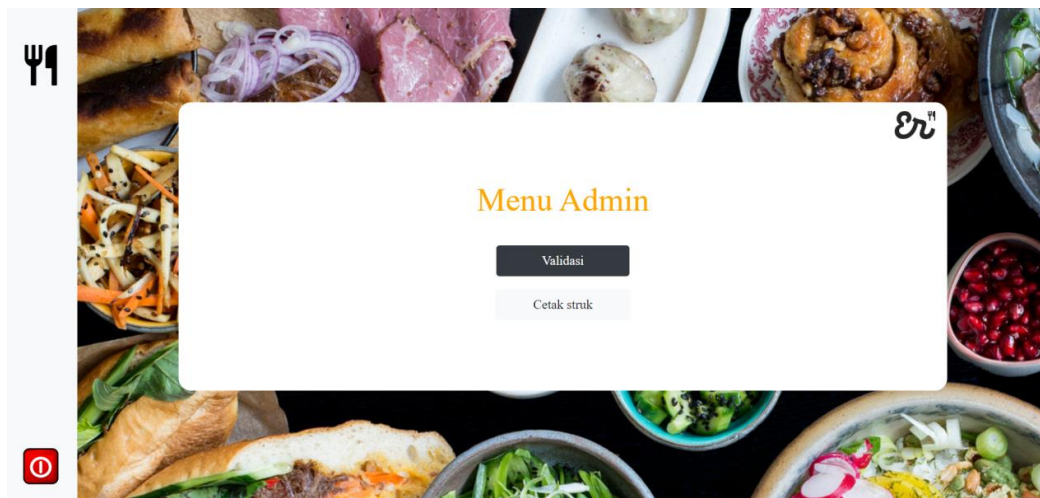
Primary Flow :

1. Admin memilih menu validasi akun
2. Sistem menampilkan informasi akun penjual dari database penjual
3. Admin memilih akun penjual yang akan divalidasi
4. Sistem mengubah status akun penjual menjadi valid, dan menyimpannya ke database penjual

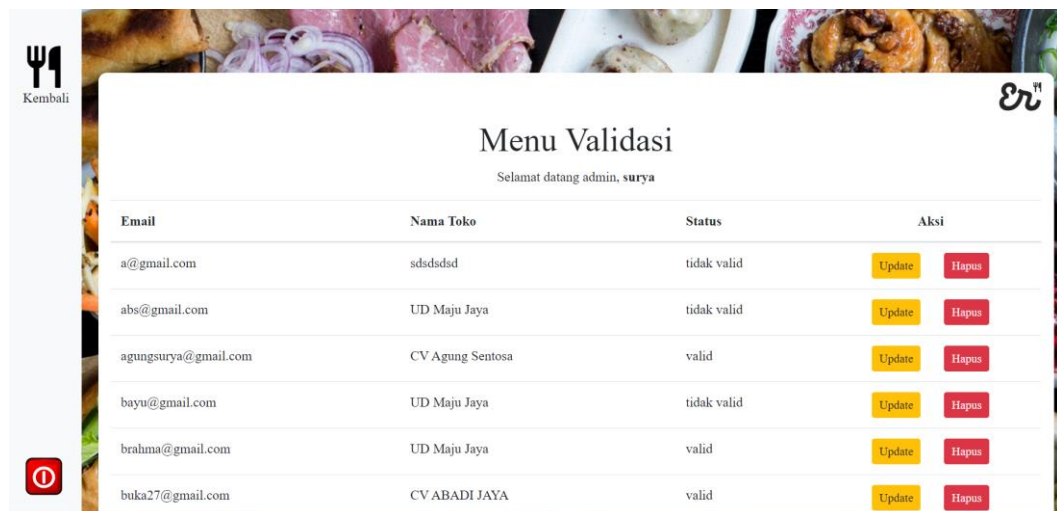
Alternate Flow :

- Status akun penjual yang tidak valid, akan dihapus dari database penjual

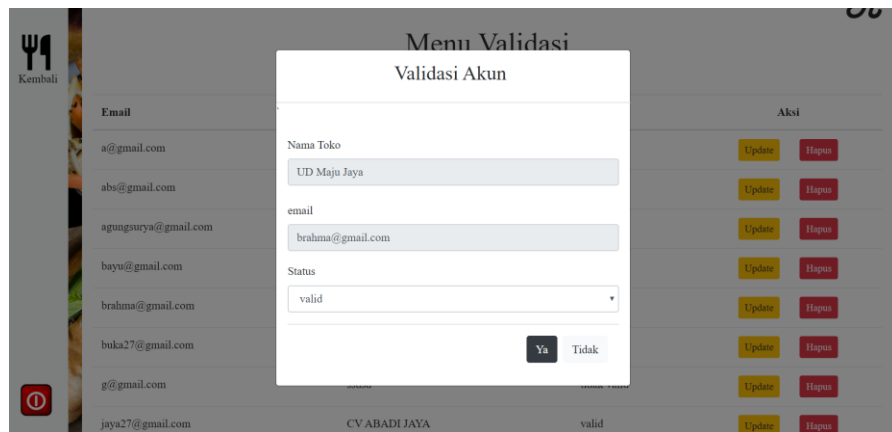
3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Usecase #7



Gambar 35 - Menu Admin



Gambar 36 – Daftar Akun Penjual



Gambar 37- Validasi

3.1.7.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 31 - Identifikasi Antarmuka UC Validasi Akun

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
HLM003	Menu Admin	Menampilkan kode pembayaran yang telah didapat pada menu pemesanan
HLM004	Daftar Akun Penjual	Menampilkan halaman yang berisi list akun penjual yang terdapat dalam database penjual
HLM005	Validasi	Menampilkan pop-up untuk memvalidasi salah satu akun penjual

Page Menu Admin

Table 32 - Page Menu Admin

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Validasi	Jika diklik, akan memanggil page Validasi Akun
Button2	Button	Cetak Struk	Jika diklik, akan memanggil page Cetak Struk

Page Daftar Akun

Table 33 - Page Daftar Akun

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Label1	Label	Nama Akun	Isi Teks sebagai penanda label nama akun
Label2	Label	Status	Isi Teks sebagai penanda label status
Button1	Button	Pilih	Jika diklik, akan memanggil page Validasi
Button2	Button	Back	Jika diklik, akan kembali ke page Menu Admin

Page Validasi

Table 34 - Page Validasi

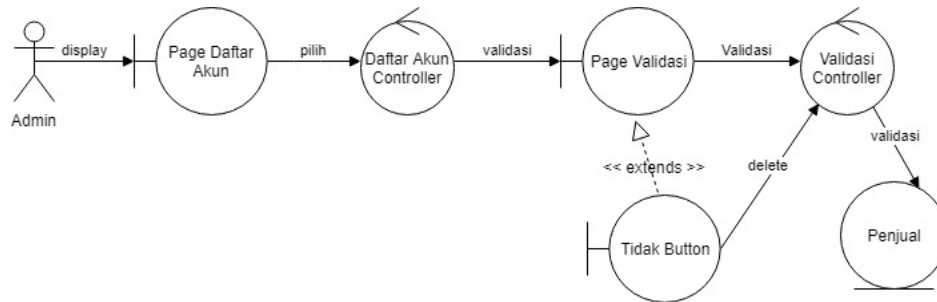
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Ya	Jika diklik, akan mengaktifkan function validasiAkun
Button2	Button	Tidak	Jika diklik, akan mengaktifkan function deleteAkun

3.1.7.2 Identifikasi Object Baru

Table 35 - Object Perancangan UC Validasi Akun

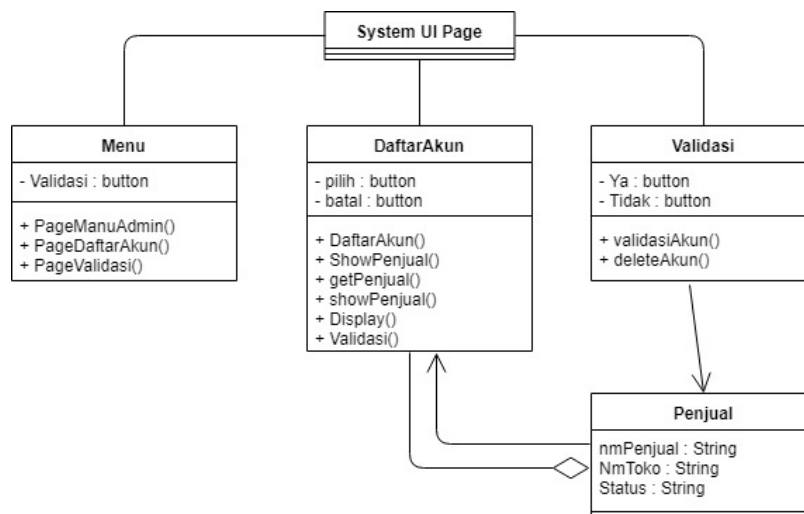
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Page Daftar Akun	Boundary
2	Page Validasi	Boundary
3	Tidak Button	Boundary
4	Daftar Akun Controller	Controller
5	Validasi Controller	Controller
6	Penjual	Entity

3.1.7.3 Robustness Diagram



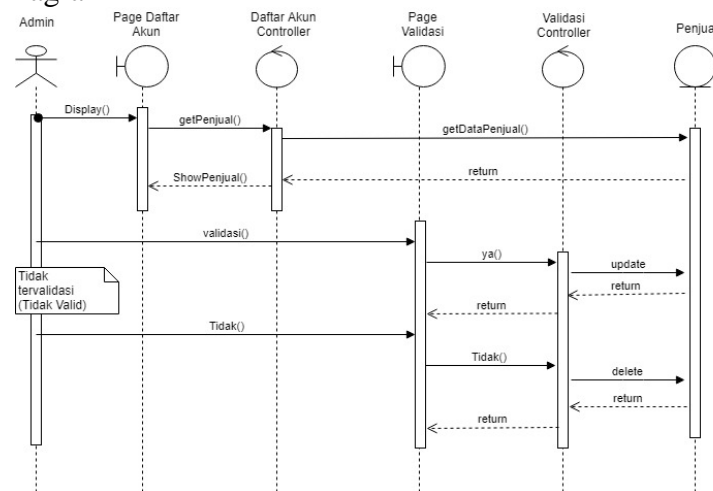
Gambar 38 - Robustness Diagram UC Validasi Akun

3.1.7.4 Diagram Kelas



Gambar 39 - Class Diagram UC Validasi Akun

3.1.7.5 Sequence Diagram



Gambar 40 - Sequence Diagram UC Validasi Akun

3.1.8 Use Case #8 <Mengedit Makanan>

Skenario Use Case #8

Aktor: Penjual

Pre-Condition : - Telah tersedia list makanan yang ada pada database makanan
- Penjual Telah berada pada page Edit Makanan
- Makanan yang baru akan ditambahkan, tidak boleh memiliki idMakanan yang telah tersedia

Post-Condition : - Makanan berhasil diedit
- Berhasil menambahkan menu makanan baru

Primary Flow :

1. Sistem menampilkan semua data makanan yang ada dari database makanan
2. Penjual memilih makanan yang ingin diedit
3. Penjual meng-klik button edit
4. Penjual melakukan pengeditan data makanan
5. Penjual meng-klik button simpan
6. Data makanan yang berhasil di edit akan disimpan perubahannya ke dalam database makanan

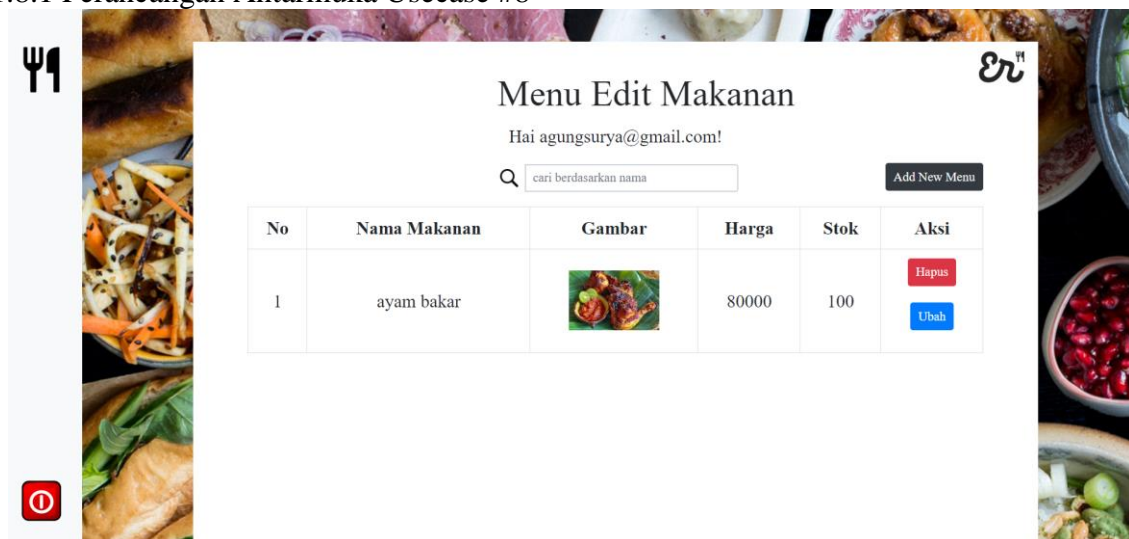
Alternate Flow :

1. Penjual meng-klik button add new menu
2. Penjual memasukkan idMakanan yang ingin ditambahkan
3. Sistem mengecek idMakanan, apakah telah tersedia atau belum tersedia
4. Apabila telah tersedia maka tidak bisa menambahkan menu baru
Apabila belum tersedia, maka dapat menambahkan menu baru ke dalam database makanan

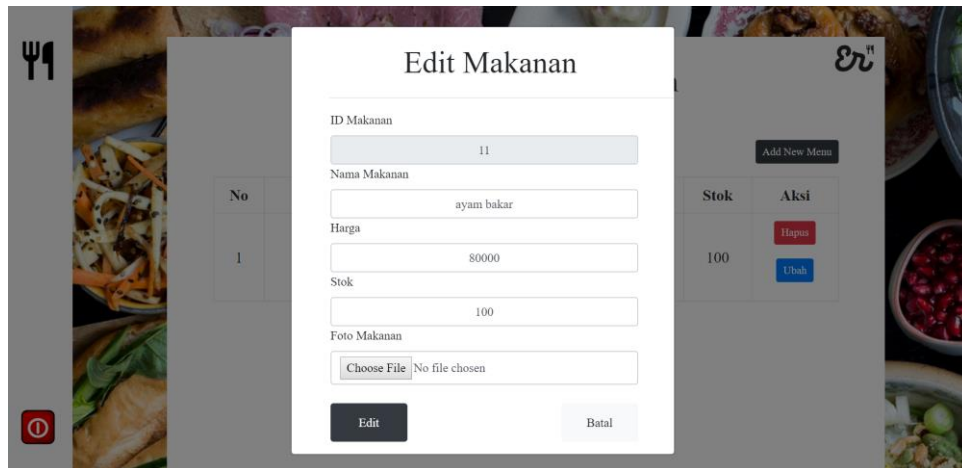
Alternate Flow :

1. Penjual meng-klik button hapus
2. Menu makanan akan terhapus dari database makanan

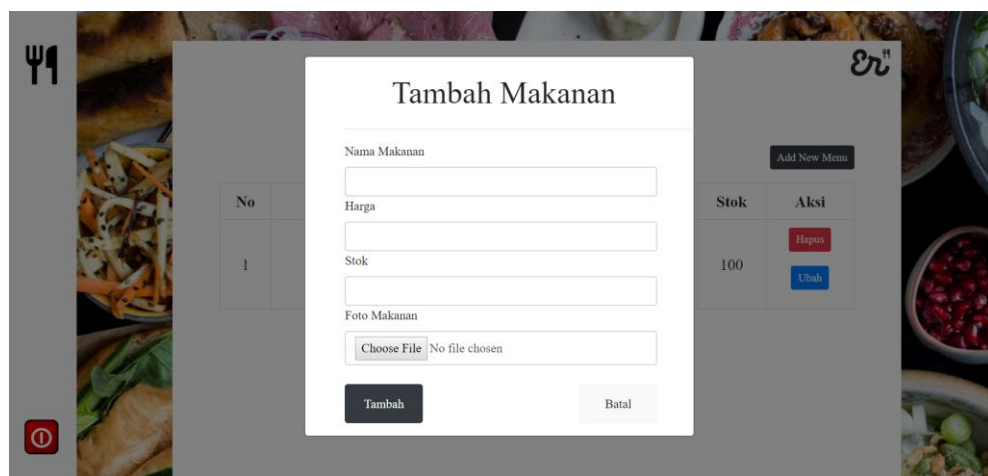
3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Usecase #8



Gambar 41 - Menu Edit Makanan



Gambar 42 - Edit Makanan



Gambar 43 - Tambah Makanan

3.1.8.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Table 36 - Identifikasi Antarmuka UC Mengedit Makanan

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
page1	Menu Edit Makanan	page ini berisi homepage menu edit makanan
page2	Edit Makanan	Page ini berisi form pengeditan makanan
page3	Tambah Makanan	Page ini berisi form untuk menambahkan menu makanan baru

Page Menu Edit Makanan

Table 37 - Page Menu Edit Makanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	search bar	Akan mengaktifkan Function cariMakanan
lblIdMkn	Label	ID Makanan	Isi Teks sebagai penanda label id makanan
lblnmMkn	Label	Nama Makanan	Isi Teks sebagai penanda label nama makanan
lblHrg	Label	Harga	Isi Teks sebagai penanda label harga
lblStk	Label	Stok	Isi Teks sebagai penanda label stok
Button1	Button	Edit	Jika diklik, akan memanggil page Edit Makanan
Button2	Button	hapus	Jika diklik, akan mengaktifkan Function deleteMakanan
Button3	Button	Add New Menu	Jika diklik, akan memanggil page Tambah Makanan
Button4	Button	Back	Jika diklik, akan memanggil page Login

Page Edit Makanan

Table 38 - Page Edit Makanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Textfield1	Textfield	ID Makanan	Akan mengaktifkan Function getIdMakanan
TextBox1	Textbox	NamaMakanan	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setName
TextBox2	Textbox	Harga	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setHarga
TextBox3	Textbox	Stok	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setStok
TextBox4	Textbox	Foto	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setFoto
Button1	Button	Select File	Jika diklik, akan mengaktifkan Function AddFotoMakanan
Button2	Button	Simpan	Jika diklik, akan mengaktifkan Function editMakanan
Button3	Button	Batal	Jika diklik, akan memanggil Page Menu Edit Makanan

Page Tambah Makanan

Table 39 - Page Tambah Makanan

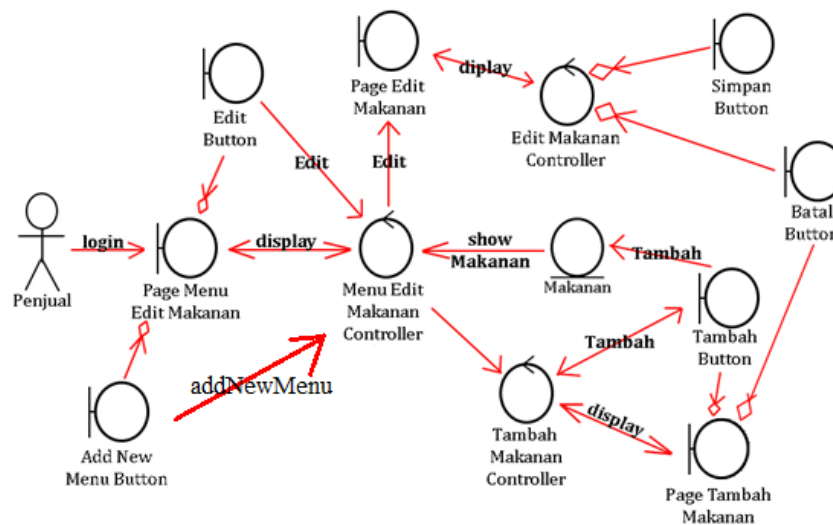
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	IdMakanan	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setIdMakanan
TextBox2	Textbox	NamaMakanan	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setName
TextBox3	Textbox	Harga	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setHarga
TextBox4	Textbox	Stok	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setStok
TextBox5	Textbox	Foto	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setFoto
Button1	Button	Select File	Jika diklik, akan mengaktifkan Function AddFotoMakanan
Button2	Button	Tambah	Jika diklik, akan mengaktifkan Function AddMakanan
Button3	Button	Batal	Jika diklik, akan memanggil Page Menu Edit Makanan

3.1.8.2 Identifikasi Object Baru

Table 40 - Object Perancangan UC Mengedit Makanan

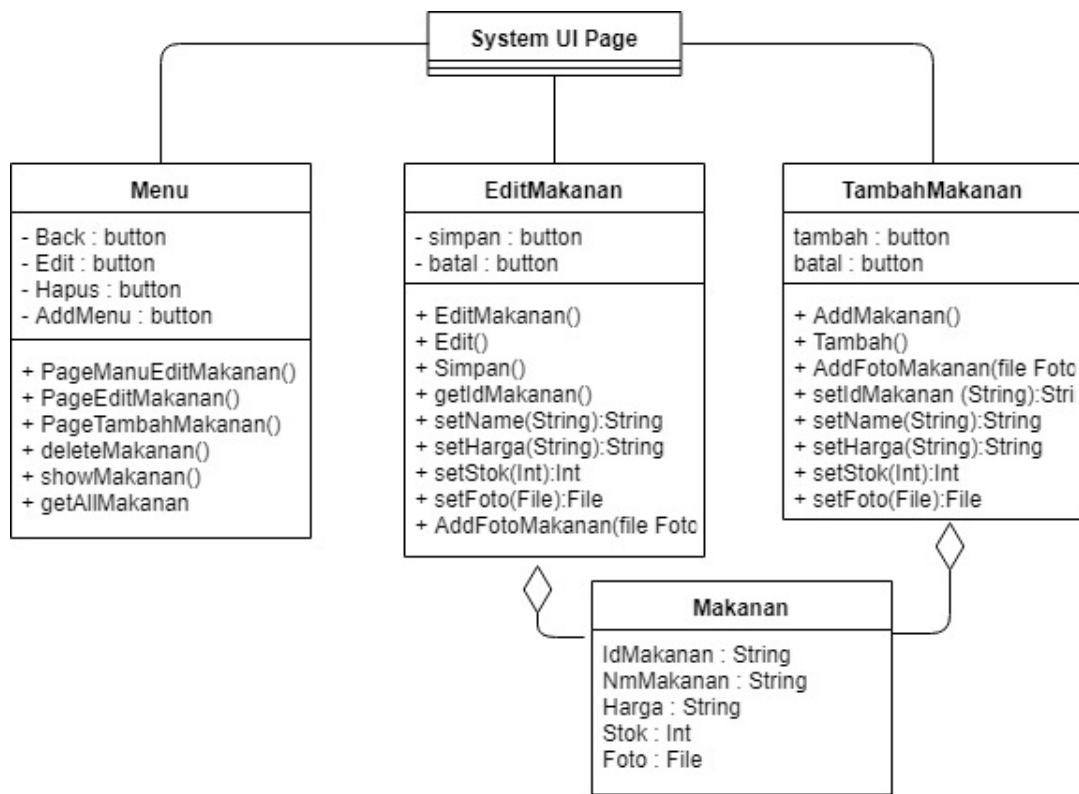
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Page Menu Edit Makanan	Boudary
2	Page Edit Makanan	Boudary
3	Page Tambah Makanan	Boudary
4	Edit Button	Boudary
5	Add New Menu Button	Boudary
6	Batal Button	Boudary
7	Tambah Button	Boudary
8	Simpan Button	Boudary
9	Menu Edit Makanan Controller	Controller
10	Edit Makanan Controller	Controller
11	Tambah Makanan Controller	Controller
12	Makanan	Entity

3.1.8.3 Robustness Diagram



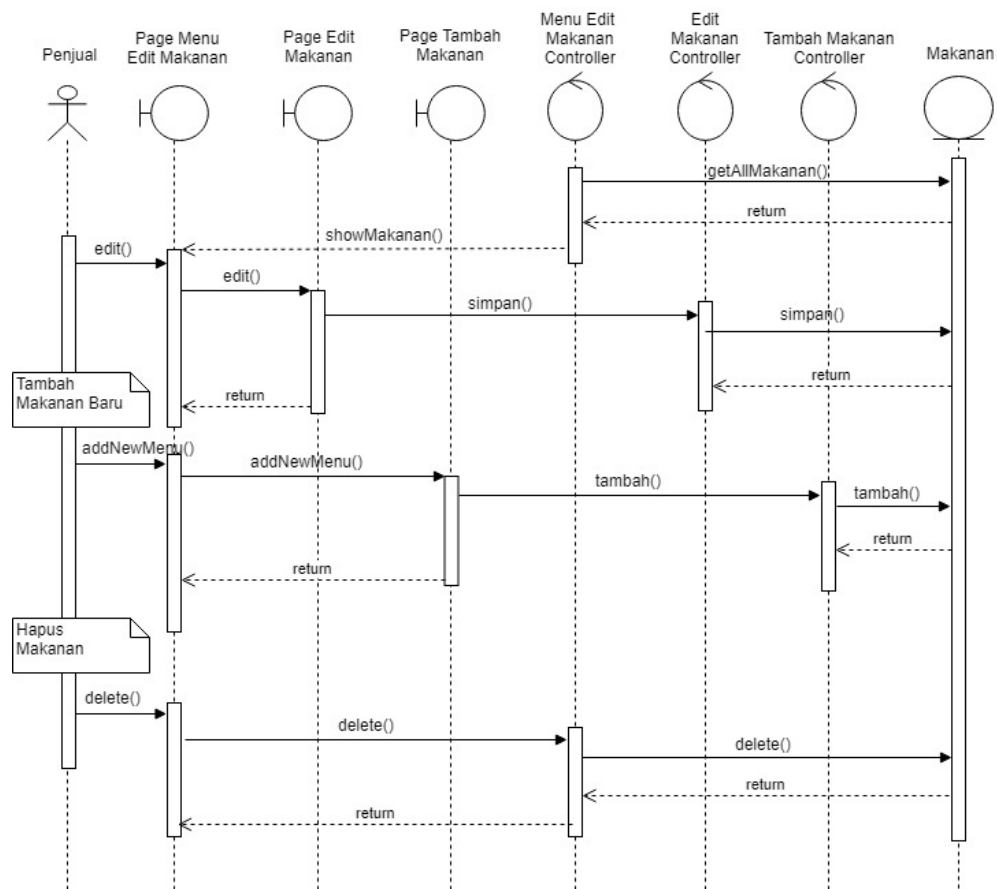
Gambar 44 - Robustness Diagram UC Mengedit Makanan

3.1.8.4 Diagram Kelas



Gambar 45 - Class Diagram UC Mengedit Makanan

3.1.8.5 Sequence Diagram



Gambar 46 - Sequence Diagram UC Mengedit Makanan

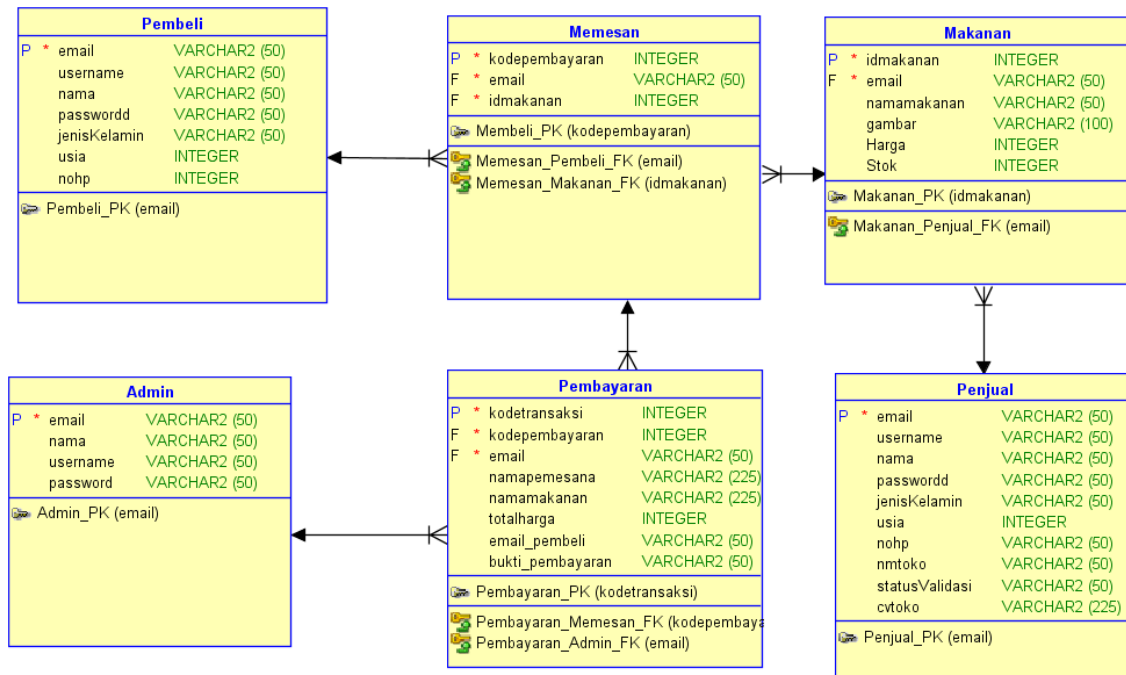
TABEL KELAS :

Table 41 - Tabel Kelas

ID KELAS	Nama Kelas Perancangan	Atribute(visibility)	Method/ Operation
1	Pembeli	-Nama (private) -Username (private) -Password (private) -Email(private) -Usia(private) -NoHP(private) -Alamat (private)	+setDataPembeli() +getDataPembeli()
2	Penjual	-Nama (private) -NamaToko (private) -Username (private) -Password (private) -Email(private) -Usia(private) -NoHP(private) -Alamat (private)	+setDataPenjual() +getDataPenjual()
3	Makanan	-idMakanan (private) -NamaMakanan (private) -Harga (private) -Stok(private)	+setDataMakanan() +getDataMakanan()
4	Admin	-Username (private) -Password (private)	+setDataAdmin() +getDataAdmin()
5	Pemesanan	-tombolPemesanan (private) -tombolBatal (private)	+KlikPesan() +KlikBatal() +Pemesanan()
6	Informasi Makanan	-tombolBayar (private) -tombolBatal (private) -Makanan (private)	+getInfo() +KlikBayar() +KlikBatal)_ +ViewInfo()
7	ControllerCek	-	cekPembayaran()
8	CetakStruk	-lbidpesanan (private) -lbnamapemesan (private) -lbjenismakanan (private) -lbtoharga (private) -txtidpesanan (private) -txtnamapemesan (private) -txtjenismakanan (private) -txttotalharga (private) -txtemail (private) -btnkirim (private) -btncancel (private)	+cancelclick() +kirimclick() +proses_cetak()
9	Validasi	-tombolpilih (private) -tombolBatal (private) -Akun (private)	+tombolPilihClick() +tombolBatalClick() +PilihAkunClick() +TampilkanDetilAkun() +Validasi()

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (Basis Data Skema Tabel)

Berikut Skema Relasi database yang digunakan:



Gambar 48 - Skema Relasi

4.3 Perancangan Algoritma

4.3.1 Algoritma #1

Nama Kelas : Login Controller

Nama Operasi : cekAkun()

Algoritma :

```

Function cekAkun()
Kamus
    uname : String;
    pw : String;
Algoritma
Begin
    Q-005
    Q-006
    pw1 = Q-005
    pw2 = Q-006
    if ($password == pw1){
        MenuPemesananan(); //login sebagai pembeli
    } else if ($password == pw2){
        if (status == 'valid'){
            MenuEditMakanan(); //login sebagai penjual dan akun telah tervalidasi
        }
    } else if (isAdmin){
        MenuAdmin(); //login sebagai admin
    } else {
        MenuLogin()
    }
}
    
```

End;

4.3.2 Algoritma #2

Nama Kelas : *RegistrasiPenjualController*

Nama Operasi : *registPenjual()*

Algoritma :

```
Function registPenjual()
Kamus
Algoritma
Begin
    Input(nama);
    Input(email);
    Input(username);
    Input(password);
    Input(confirmpassword);
    Input(usia);
    Input(no_hp);
    Input(alamat);
    Input(nama_toko);
    Q-004
End;
```

4.3.3 Algoritma #3

Nama Kelas : *RegistrasiPembeliController*

Nama Operasi : *registPembeli()*

Algoritma :

```
Function registPenjual()
Kamus
Algoritma
Begin
    Input(nama);
    Input(email);
    Input(username);
    Input(password);
    Input(confirmpassword);
    Input(usia);
    Input(no_hp);
    Input(alamat);
    Input(resume);
    Q-003
End;
```

4.3.4 Algoritma #4

Nama Kelas : Pemesanan
Nama Operasi : pilihmakanan()
Algoritma :

```
Function pilihmakanan()
Kamus
    Id : String;
    total, i : integer;
    cart[] : Makanan[]
Algoritma
Begin
    Id = getMakanan();
    cart = null;
    total = 0;

    Repeat
        if (btnPilih == true) {
            getIdMakanan();
            Q-008
            $Stok = $Stok -1;
            total = total + $harga;
            cart[i] = $idMakanan
            i++;
        }
    Until (btnSelesai)
    return cart
End;
```

4.3.5 Algoritma #5

Nama Kelas : ControllerPesanan
Nama Operasi : hitungtagihan()
Algoritma :

```
Function hitungtagihan()
Kamus
    hitung[] : Makanan[];
    total : integer;
Algoritma
Begin
    hitung[] = pilihmakanan()
    Q-008;
    total = $total;
    return total;
End;
```

4.3.6 Algoritma #6

Nama Kelas : ControllerPesanan
Nama Operasi : prosespesanan()
Algoritma :

```

Function prosespesanan()
Kamus
    pesanan[] : Makanan[];
Algoritma
Begin
    pesanan[] = pilihmakanan()
    Q-008;
    return pesanan[]
End;

```

4.3.7 Algoritma #7

Nama Kelas : *ControllerPesan*
Nama Operasi : *addMakanan()*
Algoritma :

```

Function addmakanan()
Kamus
    temp[] : Pembayaran[] ;
    total : integer;
Algoritma
Begin
    total = hitungtagihan();
    temp[] = prosespesanan()
    $total = total
    return temp;
End;

```

4.3.8 Algoritma #8

Nama Kelas : *Pembayaran*
Nama Operasi : *getKodePembayaran()*
Algoritma :

```

Function getKodePembayaran()
Kamus
    temp[] : Pembayaran[] ;
Algoritma
Begin
    Q-002
    temp = addMakanan();
    if (temp != null){
        $kodePembayaran = rand_String;
    }
End;

```

4.3.9 Algoritma #9

Nama Kelas : *CetakStruk*
Nama Operasi : *proses_cetak()*
Algoritma :

```

Function proses_cetak()
Kamus
Algoritma
Begin
    Q-010
    if ($kodePembayaran == true){
        status = true
    } else {
        status = false
    }
End;

```

4.3.10 Algoritma #10

Nama Kelas : cetakStrukController
Nama Operasi : kirimStruk()
Algoritma :

```

Function kirimStruk($email , $kodePembayaran)
Algoritma
Begin
    if (kirim== true)then
        $email = email;
        $cetak=cetakStruk($email,$kodePembayaran )
        if($cetak){
            output( "berhasil terkirim");
        }else{
            output( "gagal terkirim");
        }
    }
End;

```

4.3.11 Algoritma #11

Nama Kelas : ValidasiController
Nama Operasi : validasiAkun()
Algoritma :

```

Function validasiAkun()
Kamus
Algoritma
Begin
    if (btnYa == true){
        Q-009
        $status = true;
    }
End;

```

4.3.12 Algoritma #12

Nama Kelas : ValidasiController
Nama Operasi : deleteAkun()
Algoritma :


```

Function deleteAkun()
Kamus
Algoritma
Begin
    if (btnTidak == true){
        Q-009
        $status = false;
        delete;
    }
End;

```

4.3.13 Algoritma #13

Nama Kelas : *MenuEditMakanan*

Nama Operasi : *deleteMakanan()*

Algoritma :

```

Function deleteMakanan()
Kamus
Algoritma
Begin
    getIdMakanan()
    Q-008
    delete;
End;

```

4.3.14 Algoritma #14

Nama Kelas : *EditMakananController*

Nama Operasi : *editMakanan()*

Algoritma :

```

Function editMakanan()
Kamus
    namaMknNew =String;
    hargaNew = String;
    stokNew = integer;
    fotoNew = file;
Algoritma
Begin
    input(namaMakanan);
    Q-007
    if (btnAddNewMenu){
        tambahMakanan();
    } else {
        if (namaMakanan == true) {
            if (btnEdit){
                $idMakanan;
                $namaMakanan = namaMknNew;
                $harga = hargaNew;
                $foto = fotoNew;
            } else {
                hapusMakanan($idMakanan)
            }
        } else {
            output("makanan tidak tersedia");
        }
    }
}

```

```

    }
End;

```

4.3.15 Algoritma #15

Nama Kelas : TambahMakananController

Nama Operasi : AddMakanan()

Algoritma :

```

Function AddMakanan()
Kamus
    idMakanan = String;
Algoritma
Begin
    input (idMakanan);
    Q-008
    if (idMakanan == true){
        output("Makanan dengan idMakanan telah tersedia");
    } else {
        $idMakanan = idMakanan;
        $namaMakanan = namaMkn;
        $harga = harga;
        $foto = foto;
    }
End;

```

4.4 Perancangan Query

Table 42 - Perancangan Query

No Query	Query	Keterangan
Q-001	<i>Select * from Makanan</i>	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar makanan yang ada.
Q-002	<i>Select * from pembayaran where kodePembayaran = '\$kodePembayaran'</i>	Deskripsi query untuk mengecek kodePembayaran
Q-003	<i>Select * from pembeli where email= '\$Email'</i>	Deskripsi query untuk mengecek apakah email pembeli tersebut sudah terdaftar sebelumnya di dalam database
Q-004	<i>Select * from penjual where email= '\$Email'</i>	Deskripsi query untuk mengecek apakah email penjual tersebut sudah terdaftar sebelumnya di dalam database
Q-005	<i>Select password from pembeli where username</i>	Deskripsi query untuk mengecek apakah

	= '\$Username'	username pembeli cocok dengan password yang dimiliki
Q-006	Select password from penjual where username = '\$Username'	Deskripsi query untuk mengecek apakah username penjual cocok dengan password yang dimiliki
Q-007	Select * from makanan where namaMakanan = \$namaMakanan	Deskripsi query untuk mengambil informasi/data makanan pada nama makanan tertentu
Q-008	Select * from makanan where idMakanan = \$idMakanan	Deskripsi query untuk mencari informasi makanan berdasarkan idMakanan, apakah telah tersedia atau belum
Q-009	Select status from penjual where username = \$username	Deskripsi query untuk mengambil informasi status akun penjual
Q-010	Select idPembayaran, nama, namaMakanan, total from pembayaran join pembeli using (username)	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar pembayaran yang ada beserta nama pembeli yang membeli makanannya

5. Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Table 43 - Matriks Keruntutan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Melakukan Login	Login
FR-02	Memesan Makanan	Mengedit Makanan
FR-03	Melakukan Pembayaran	Pembayaran
FR-04	Melakukan Pencetakan Struk	Pencetakan Struk
FR-05	Melakukan Registrasi Pembeli	Registrasi Pembeli
FR-06	Melakukan Registrasi Penjual	Registrasi Penjual
FR-07	Pengeditan Makanan	Mengedit Makanan