

**DPPL**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **Aplikasi Penjualan Tiket Online Berbasis Web**




Dipersiapkan oleh:

<b>Dewa Adji Kusuma</b>	<b>20102087</b>
<b>Naufal Rizqi Arinanda</b>	<b>20102088</b>
<b>Ekarini Lathifah</b>	<b>20102096</b>
<b>Nuriyah Wulandari</b>	<b>20102109</b>

Program Studi S1 Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Jl. DI. Panjaitan No. 128 Purwokerto

	<b>Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto</b>	<b>Identitas Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-Nama Sistem/PL</i></b>		<b>&lt;#&gt;/&lt;jml #</b>
		<b>Revisi</b>	<b>&lt;nomor revisi&gt;</b>	<b>Tgl: &lt;isi tanggal&gt;</b>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								

Disetujui oleh								
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# Daftar Isi

1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Ruang Lingkup	5
1.3 Definisi dan Istilah	5
1.4 Referensi	5
2 . Perancangan Sistem	6
2.1 Perancangan Arsitektur	6
2.2 Perancangan Global	6
2.2.1 Use Case Diagram	6
2.3 Perancangan Rinci	6
2.3.1 <i>Sequence</i> Diagram	6
2.3.2 Diagram Kelas	6
2.3.3 Deskripsi Kelas	6
2.4 Perancangan Data	6
2.4.1 Dekomposisi Data	6
2.4.2 Physical Data Model	6
2.5 Perancangan Antar Muka	6

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak SP yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

## 1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari proyek ini adalah membuat dan mengembangkan website lurizoo.com serta reservasi tiket Kebun Binatang Sanggaluri.

Web ini dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Memberikan edukasi kepada pelanggan terkait informasi ragam satwa dalam kebun binatang tersebut.
2. Memudahkan pengunjung untuk memesan tiket secara online, sehingga pengunjung hanya membayar tiket yang telah dipesan di loket pembayaran.
3. Meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengunjung.
4. Meningkatkan potensi kenaikan jumlah pelanggan dengan strategi pemasaran.
5. Meningkatkan pendapatan perusahaan

## 1.3 Definisi dan Istilah

<i>Keyword/Phrase</i>	<i>Definisi</i>
<i>DPPL</i>	<i>Deskripsi perancangan perangkat lunak disebut software design</i>
<i>use case</i>	<i>komponen gambaran fungsional dalam sebuah sistem.</i>
<i>sequence diagram</i>	<i>diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek</i>

--	--

## 1.4 Referensi

Dokumen acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah :

1. Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak ( DPPL )
2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ( SKPL )

## 2 . Perancangan Sistem

Selama fase desain sistem perlu melalui beberapa pemodelan Unifying Modeling Language (UML) yang diturunkan dari pemodelan USE CASE sudah ditentukan pada langkah sebelumnya. Dalam fase perencanaan sistem, perencanaan kinerja user interface yang akan diimplementasikan ke dalam sistem didefinisikan dalam antarmuka pengguna seperti bentuk tata letak setiap fungsi yang digunakan dalam sistem berbasis aturan model yang ada.

Bagian evaluasi dari perencanaan sistem ini dilakukan dengan Traceability Matrix dan Usability Testing. Evaluasi Traceability Matrix bertujuan untuk mengecek kebutuhan-kebutuhan dalam sistem sudah lengkap dan berjalan dengan baik atau belum dan Evaluasi Usability Testing dilakukan untuk melihat sistem website berjalan dengan baik atau tidak.

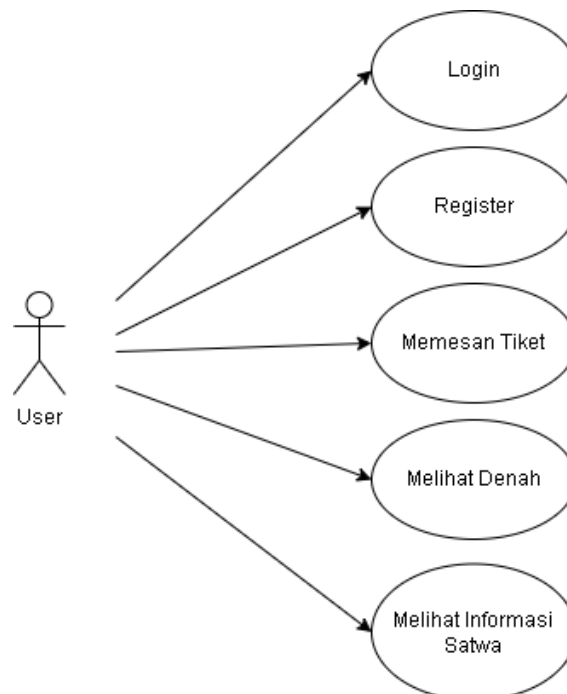
### 2.1 Perancangan Arsitektur

*Tuliskan perancangan arsitektur yang dibutuhkan oleh sistem pada saat tahapan implementasi*

### 2.2 Perancangan Global

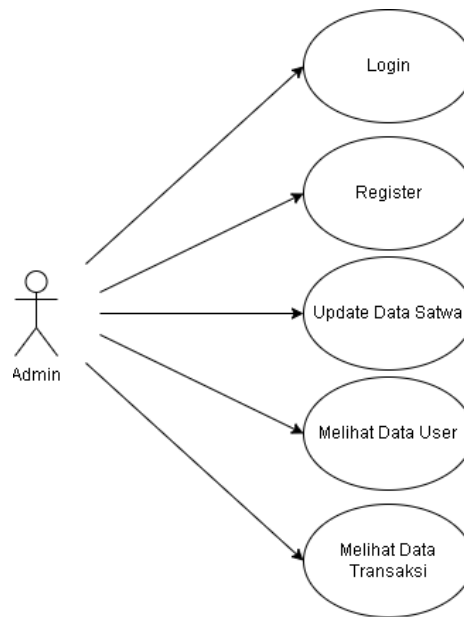
#### 2.2.1 Use Case Diagram

##### a. User





b. Admin

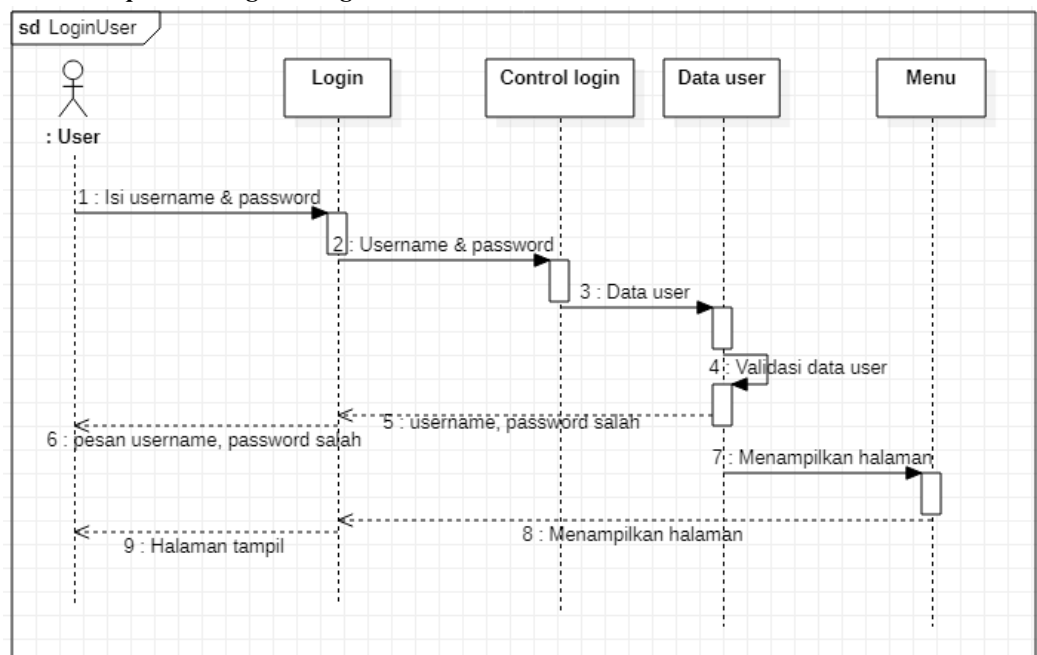


## 2.3 Perancangan Rinci

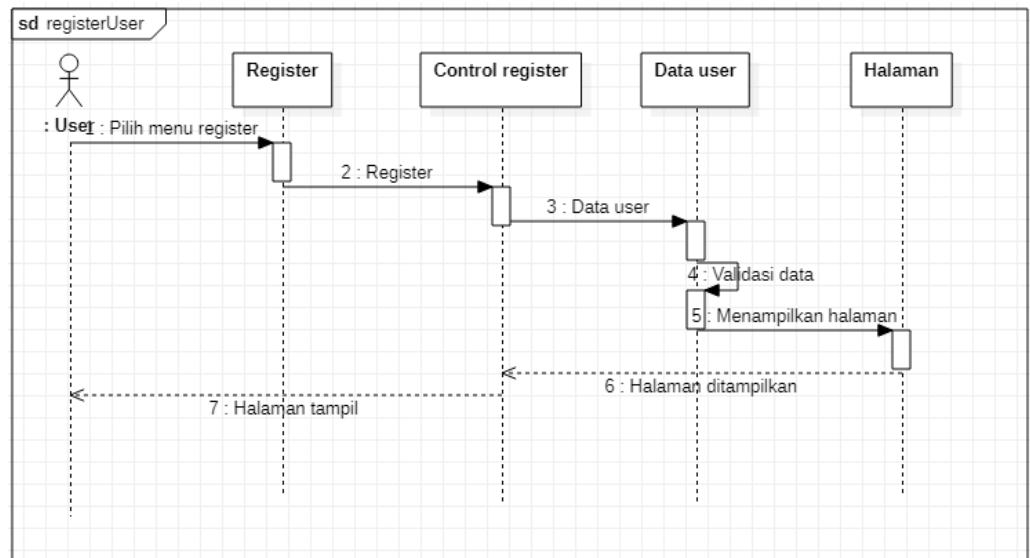
### 2.3.1 Sequence Diagram

a. User

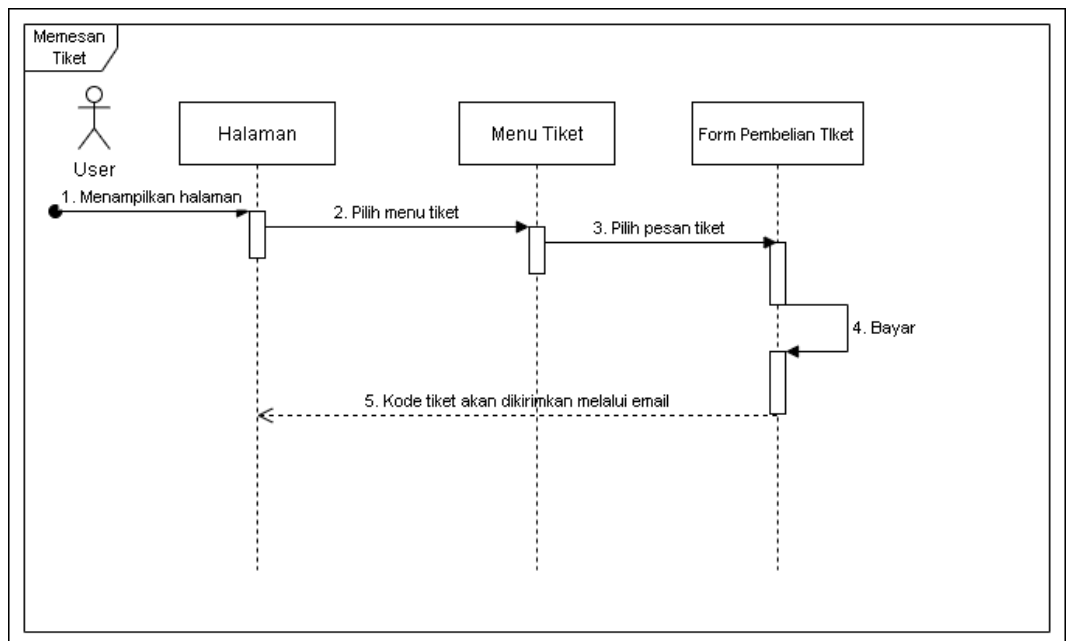
• *Sequence Diagram Login User*



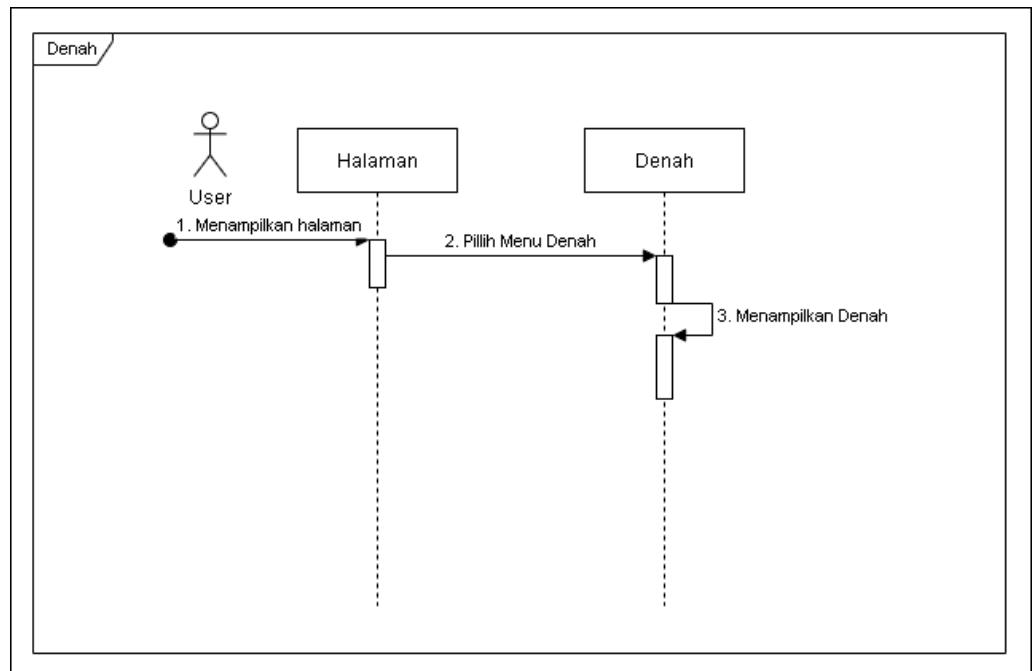
- **Sequence Diagram Register User**



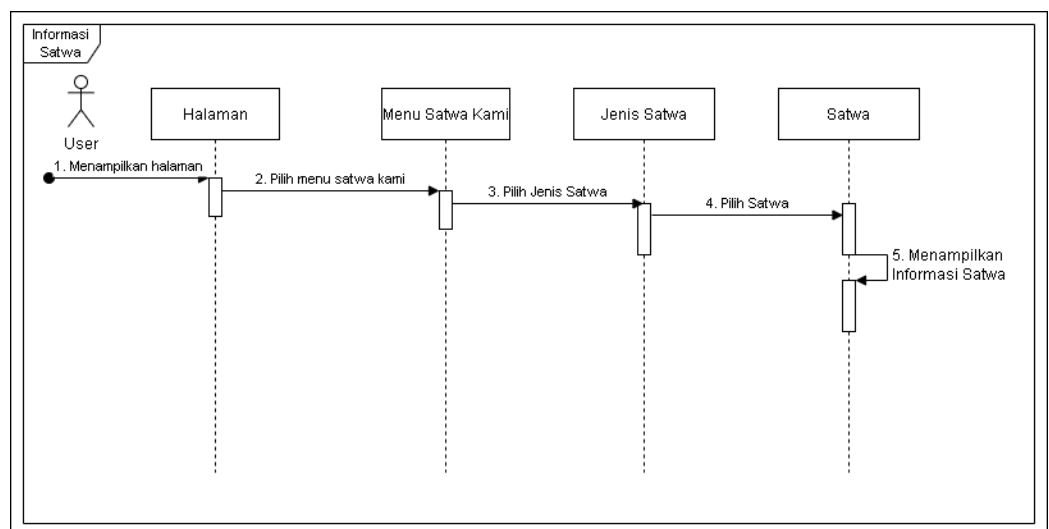
- **Sequence Diagram Pemesanan Tiket**



- **Sequence Diagram Transaksi Melihat Denah**

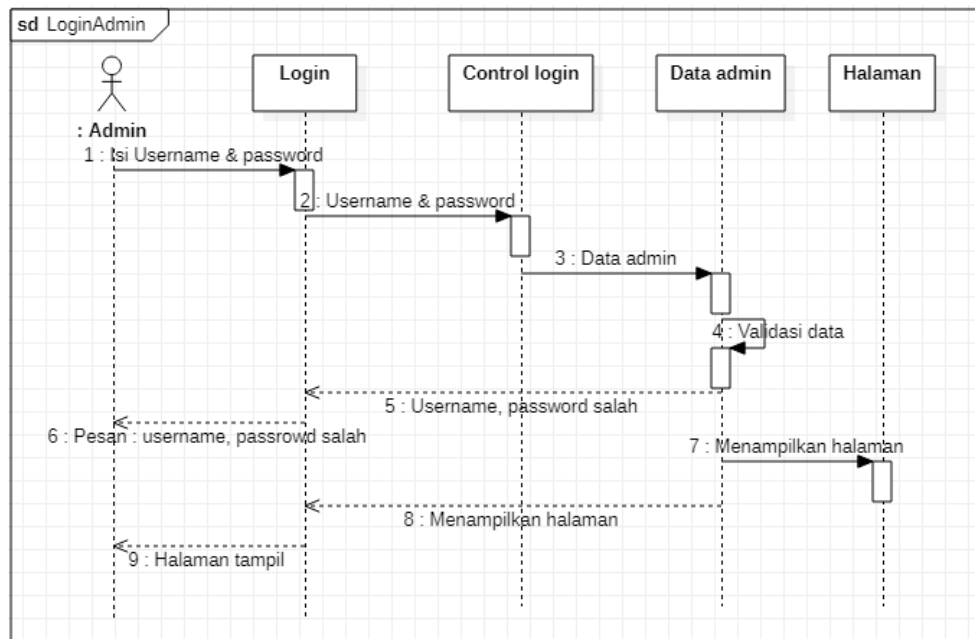


- **Sequence Diagram Informasi Satwa**

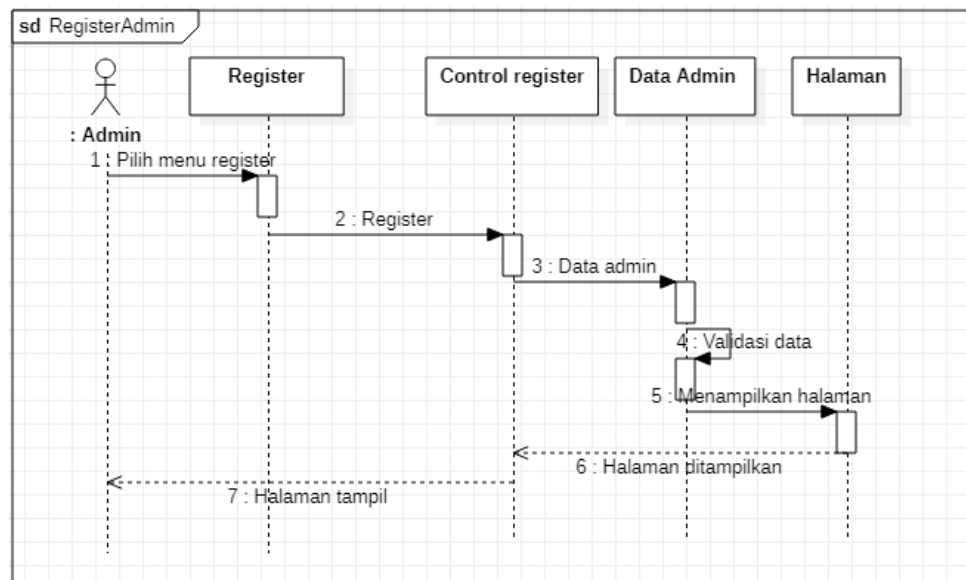


b. Admin

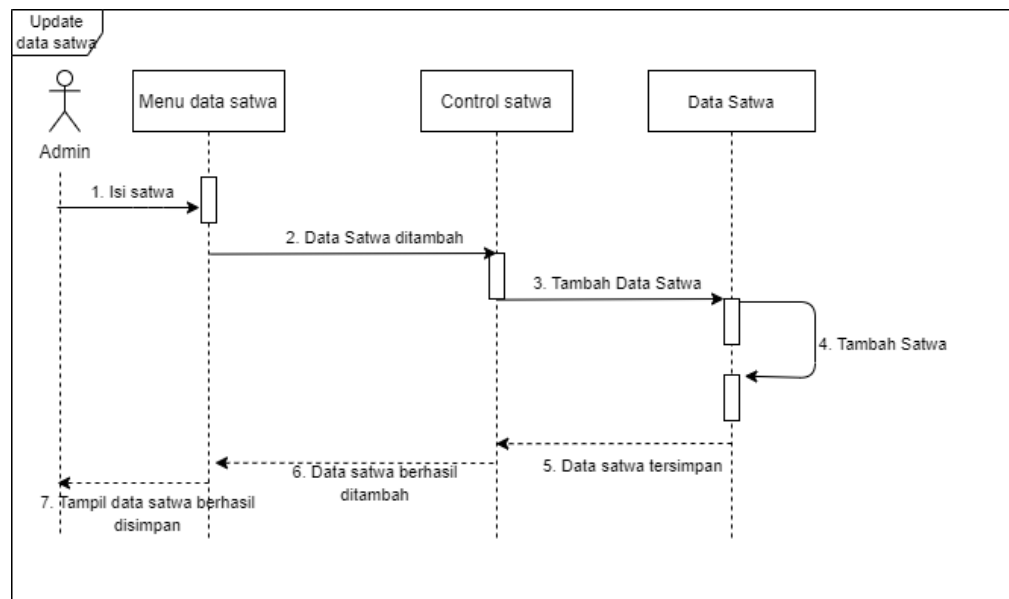
- **Sequence Diagram Login Admin**



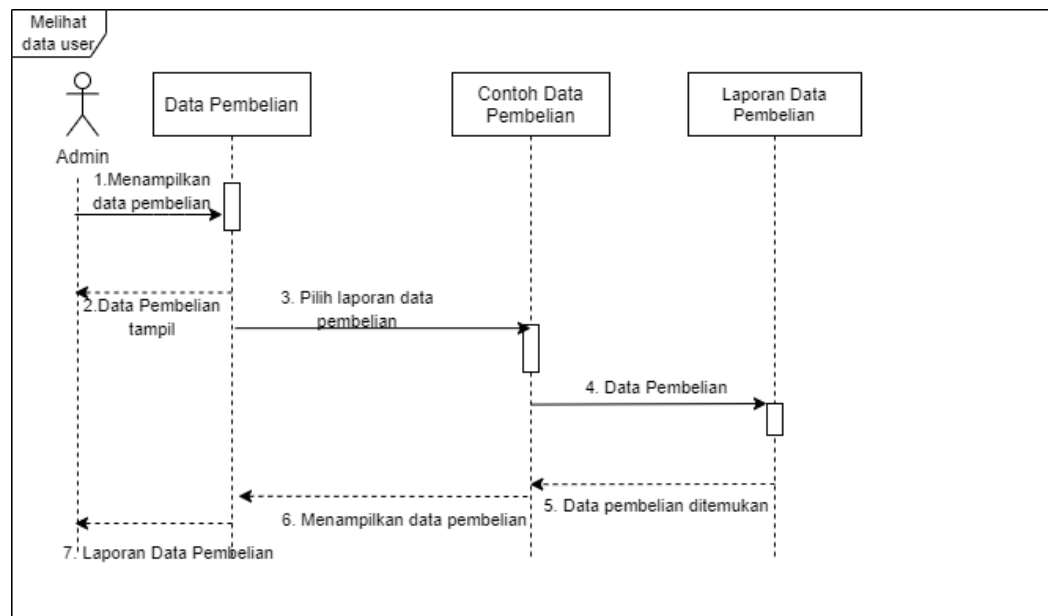
- **Sequence Diagram Register Admin**



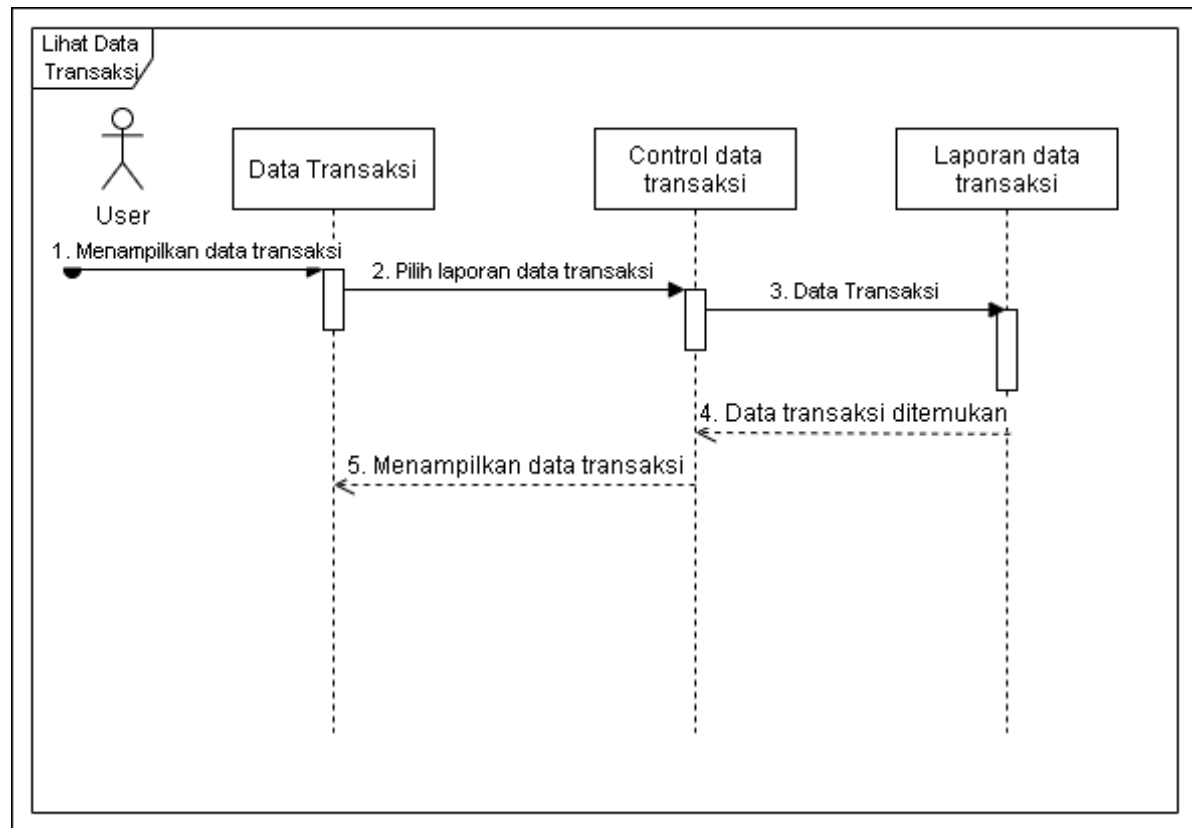
- *Sequence Diagram Update data satwa*



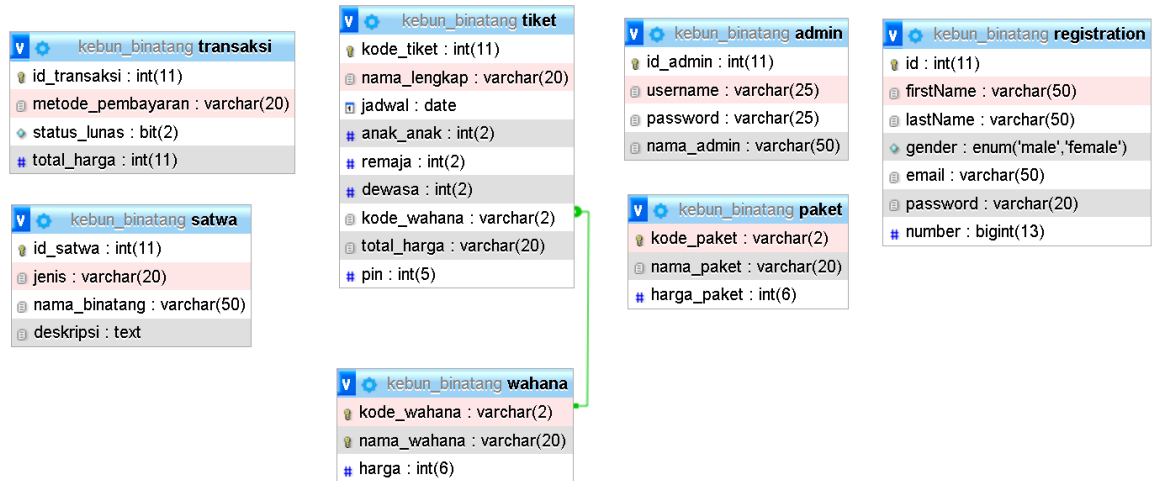
- *Sequence Diagram Melihat Data User*



- *Sequence Diagram Melihat Data Transaksi*



### 2.3.2 Diagram Kelas



### 2.3.3 Deskripsi Kelas

- **Entitas Registrasi**  
Atribut uniknya adalah id dan atribut lainnya adalah firstName, lastName, gender, email, password, number. Entitas registrasi menampung data pengunjung yang melakukan pendaftaran untuk memesan tiket.
- **Relasi Memesan**  
Relasi memesan ini menjembatani antara entitas paket dan tiket.
- **Entitas Satwa**  
Entitas Satwa memiliki atribut unik yaitu id\_satwa dan atribut lainnya adalah jenis, nama\_binatang, dan deskripsi.
- **Entitas Tiket**  
Entitas Tiket memiliki atribut unik yaitu kode\_tiket dan atribut lainnya seperti nama\_lengkap, jadwal, anak\_anak, remaja, dewasa, kode\_wahana, total\_harga, dan pin. Entitas tiket dapat digunakan untuk memesan tiket oleh pengunjung.
- **Entitas Paket**  
Atribut uniknya adalah kode\_paket dan atribut lainnya adalah kode\_paket, nama\_paket dan harga\_paket. Entitas Paket memiliki banyak pilihan paket yang bisa dipilih oleh pengunjung.

- **Entitas Admin**

Entitas Admin memiliki atribut primary yaitu id\_admin dan atribut lainnya adalah username, password, nama\_admin. Entitas Admin dapat mengakses data registrasi, satwa, transaksi, dan tiket.

- **Entitas Wahana**

Entitas wahana memiliki atribut primary key yaitu kode\_wahana dan atribut lainnya ialah nama\_wahana dan harga.

## 2.4 Perancangan Data

### 2.4.1 Dekomposisi Data

Data Tabel Registrasi diambil dari input pengunjung saat mendaftar. Tabel Registrasi memiliki primary key yaitu id, dan memiliki data lainnya sebagai konfirmasi identitas. Tabel Tiket memiliki primary key yaitu kode\_tiket yang berisi kode saat pengunjung memesan tiket. Tabel Admin memiliki primary key yaitu id\_admin yang mengelola Tabel Satwa dan Tabel Transaksi. Tabel Paket memiliki primary key yaitu kode\_paket yang berisi nama dan harga paket yang dipesan pengunjung. Tabel Satwa memiliki primary key yaitu id\_satwa yang berisi tentang satwa yang ada di kebun binatang. Tabel Transaksi memiliki primary key yaitu id\_transaksi yang berisi tentang transaksi yang telah dilakukan pengunjung saat memesan tiket. Tabel Wahana memiliki primary key yaitu kode\_wahana yang berisi tentang wahana yang ada di kebun binatang.

- **Tabel Registrasi**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	id	int	11	Primary
2	first_name	varchar	100	
3	last_name	varchar	11	
4	gender	enum	('male', 'female')	
5	email	varchar	50	
6	password	varchar	20	
7	number	bigint	13	

- **Tabel Tiket**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	kode_tiket	int	11	Primary
2	nama_lengkap	varchar	20	
3	jadwal	date		
4	anak_anak	int	2	



5	remaja	int	2	
6	dewasa	int	2	
7	kode_wahana	varchar	20	index
8	total_harga	int	5	

- **Tabel Admin**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	id_admin	int	11	Primary
2	username	varchar	25	
3	password	varchar	25	
4	nama_admin	varchar	50	

- **Tabel Paket**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	kode_paket	varchar	2	Primary
2	nama_paket	varchar	20	
3	harga_paket	int	6	

- **Tabel Satwa**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	id_satwa	int	11	Primary
2	jenis	varchar	20	
3	nama_binatang	varchar	50	
4	deskripsi	text		

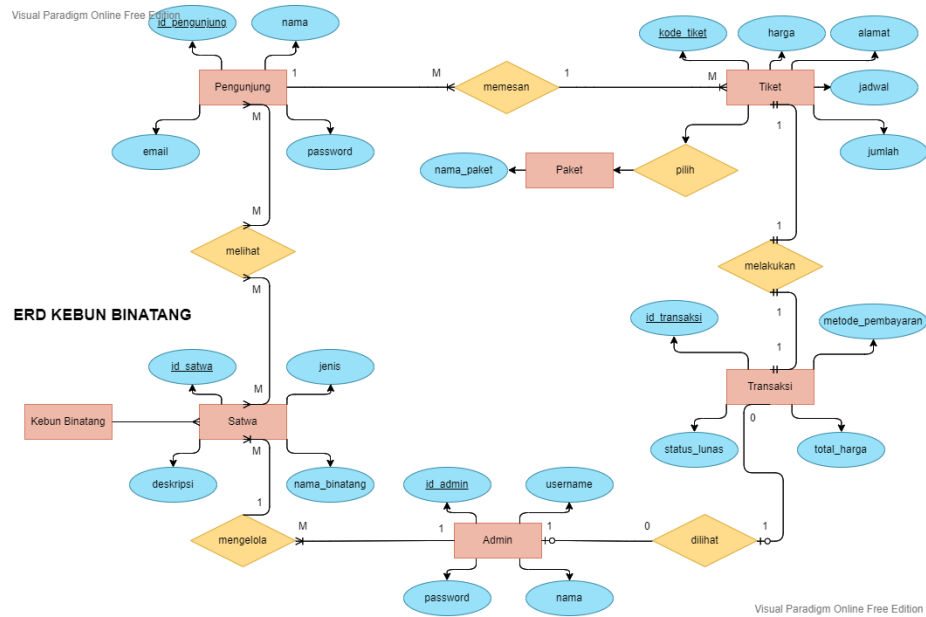
- **Tabel Transaksi**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	id_transaksi	int	11	Primary
2	metode_pembayaran	varchar	20	
3	status_lunas	bit	('male', 'female')	
4	total_harga	int	11	

- **Tabel Wahana**

No	Field	Type	Ukuran	Key
1	kode_wahana	varchar	2	Primary
2	nama_wahana	varchar	20	
3	harga	int	6	

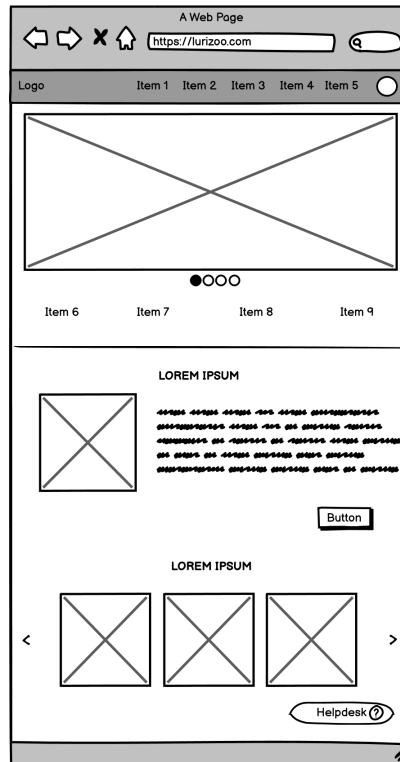
## 2.4.2 Physical Data Model

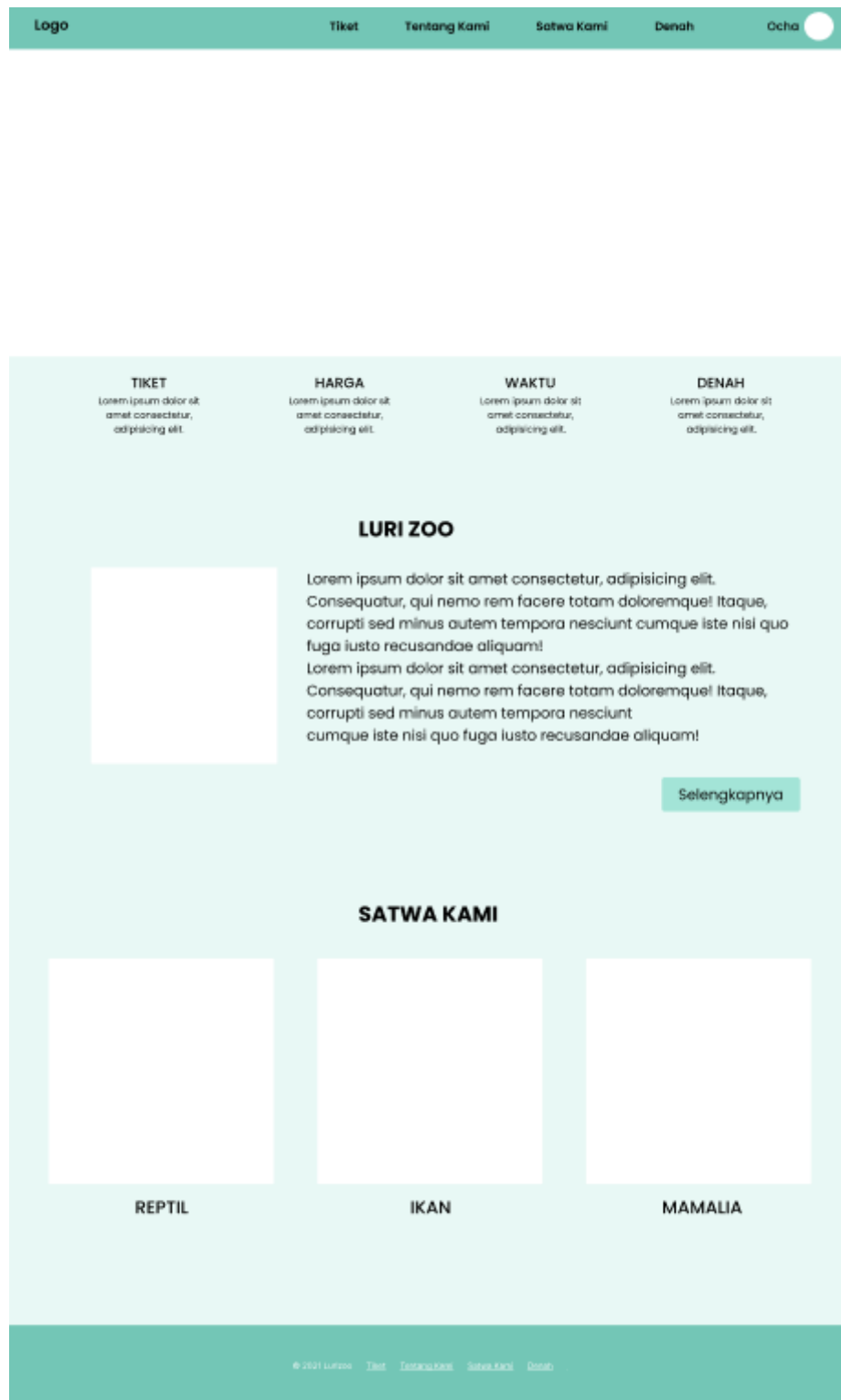


## 2.5 Perancangan Antar Muka

### 2.5.1 Prototype dan Desain Antar Muka

- Homepage





Halaman ini adalah halaman homepage website. Halaman ini akan muncul pertama kali ketika pengguna mengakses URL website.

- Login Pengguna

A Web Page  
https://lurizoo.com


### Login to Your Account


Username/Email

Password

[Forgot Password](#)

Login

Username  
username 

Password  
password 

© 2021 Lurizoo | [Tentang Kami](#) | [Kontak Kami](#) | [Syarat Kami](#) | [Galeri](#)

Halaman ini adalah halaman login pengguna. Pengguna login menggunakan akun yang sudah didaftarkan

- **Signup Pengguna**

A Web Page  
https://lurizoo.com

### Sign Up

Nama Depan

Nama Belakang

Email   
ex : ochptr02@gmail.com

Nomor Telepon   
ex : +62 085 9067 0608

Username   
ex : ochptr

Password

Confirm Password

### Create Account

Anthony Grocery Store

Signup with Google Signup with Facebook

- OR -

Full Name

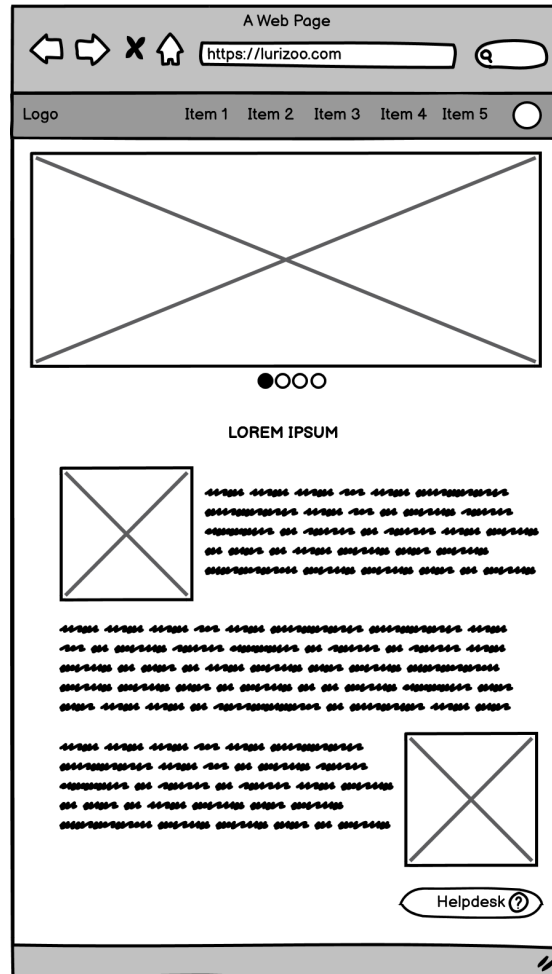
Email

Password

Already have an account? [Login](#)

Halaman ini merupakan halaman signup yang dapat digunakan oleh pengguna / pengunjung untuk membuat akun.

- Tentang Aplikasi

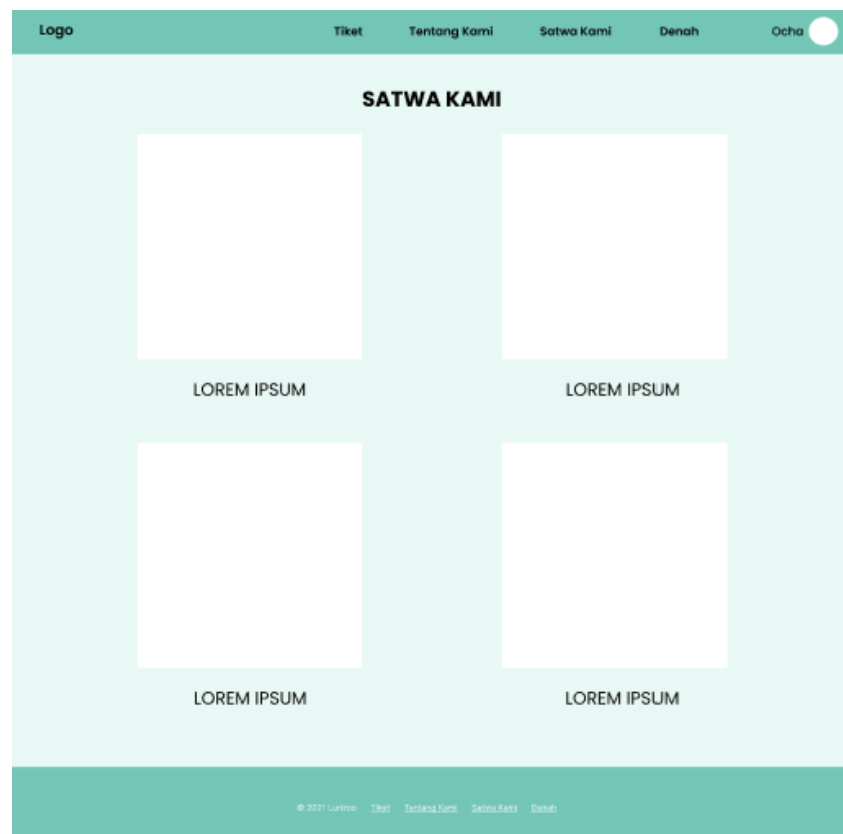
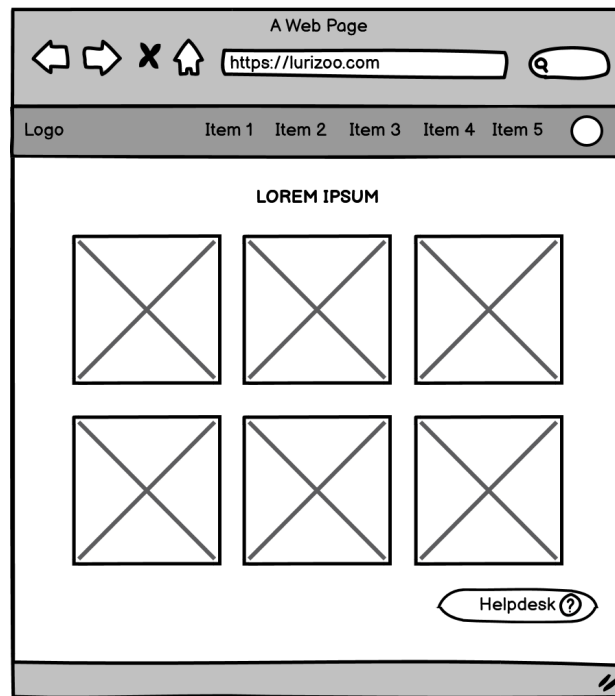




Halaman ini berisi tentang Website kebun binatang Lurizoo

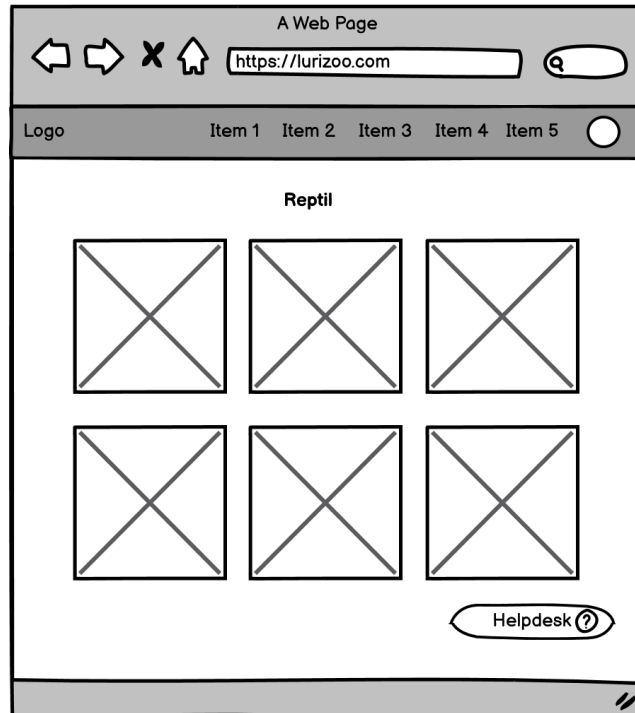


- Satwa kami



Pada halaman ini menunjukkan data jenis satwa apa saja yang ada pada kebun binatang lurizoo.

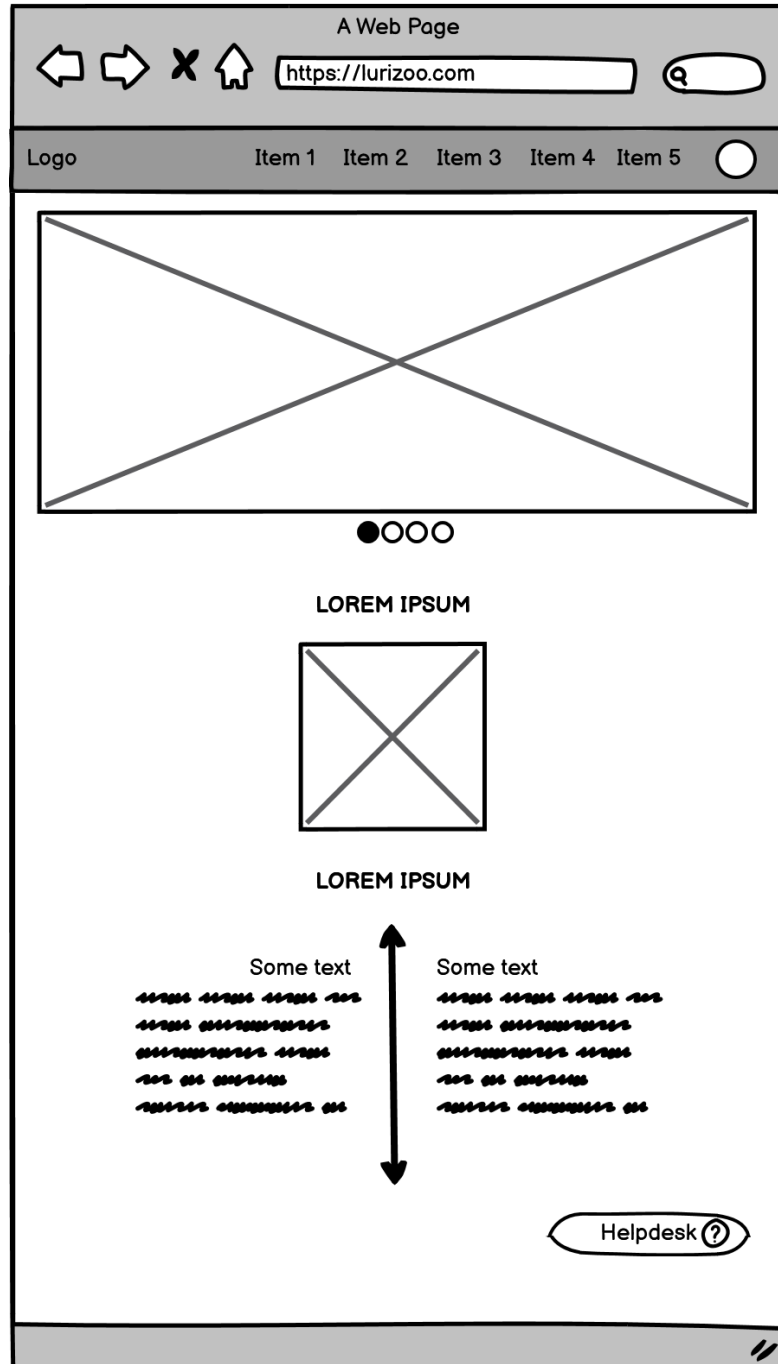
- Satwa berdasarkan jenisnya





Pada halaman ini menunjukkan data satwa apa saja yang ada disetiap jenisnya pada kebun binatang lurizoo.

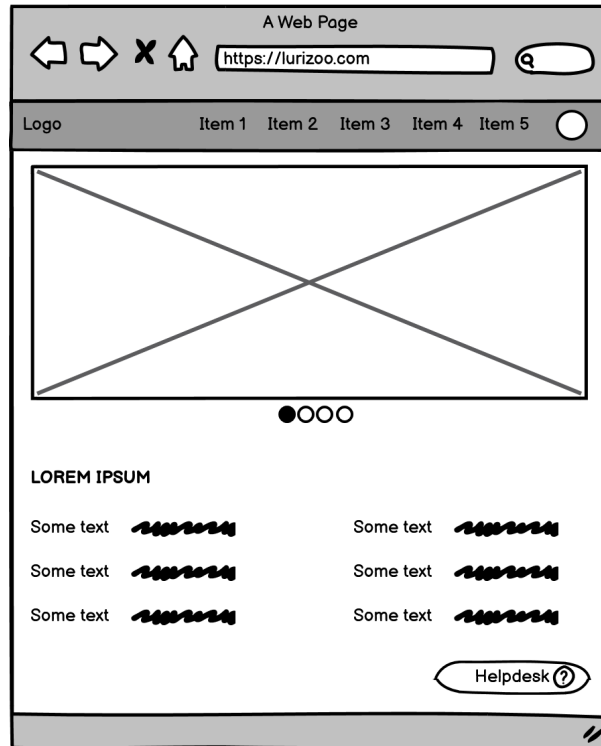
- Satwa





Pada halaman ini berisikan data karakteristik dari masing-masing hewan.

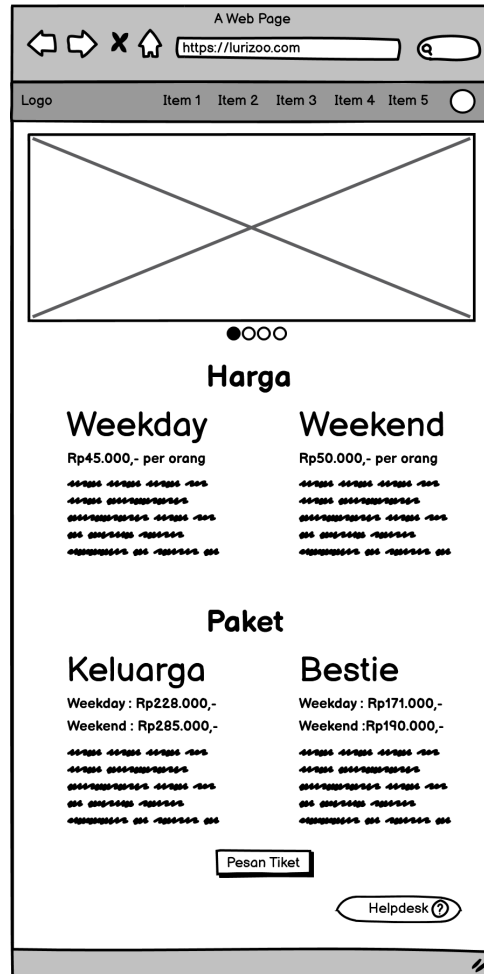
- Denah



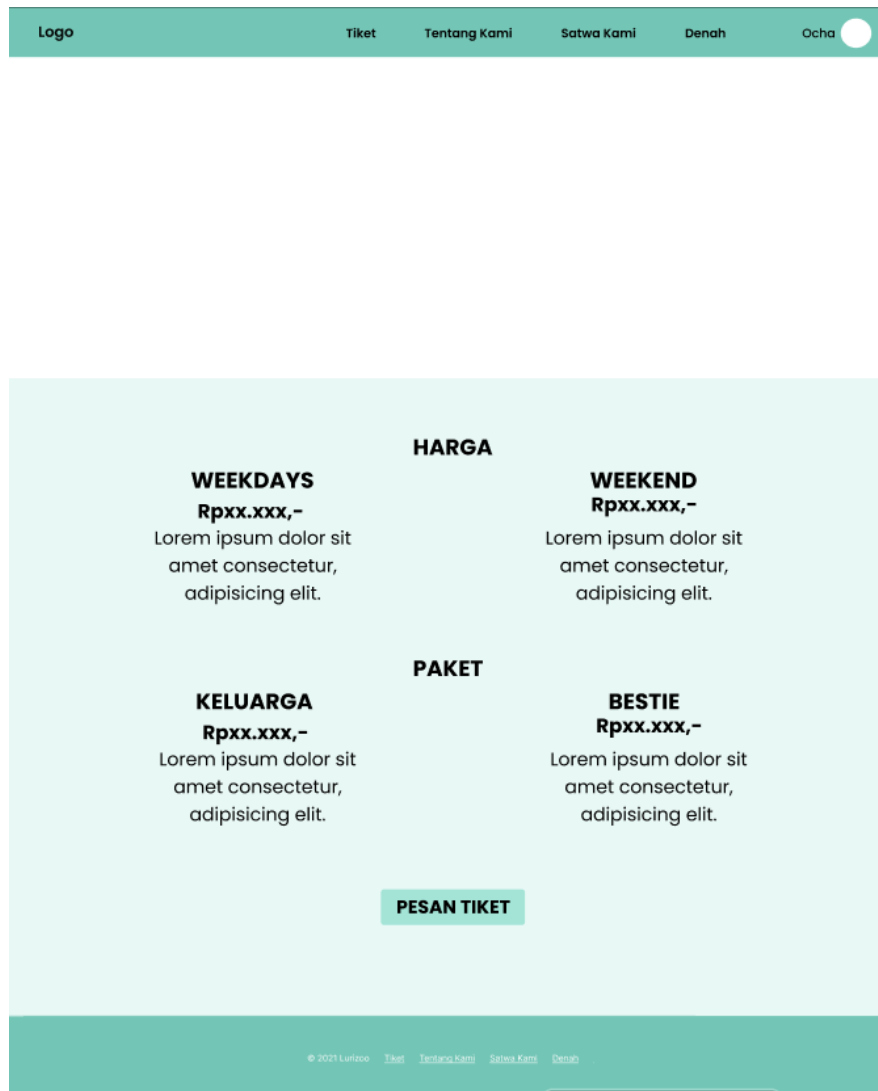


Pada halaman ini berisikan denah dari kebun binatang lurizoo

- Tiket







Pada halaman ini pengguna dapat melihat harga tiket dan dapat menuju halaman pesan tiket.

- Pesan Tiket

[Logo](#)[Tiket](#)[Tentang Kami](#)[Satwa Kami](#)[Denah](#)[Ocha](#)

### PESAN TIKET

Nama

Email

Pilih Paket

Jumlah Tiket

Tanggal

Metode Pembayaran

Total Rpxxx.xxx,-

BAYAR

[© 2021 Larkoo](#)[Tiket](#)[Tentang Kami](#)[Satwa Kami](#)[Denah](#)

A Web Page
https://lurizoo.com

Logo
Item 1
Item 2
Item 3
Item 4
Item 5

### Pesan Tiket

Nama

Email

ex : oclptr02@gmail.com

Pilih Paket

Pilih Paket

Jumlah Tiket

3

exp. dibawah umur 3 tahun & memilih paket individual

Tanggal

/
/
/

Metode Pembayaran

Pilih Paket

**Total Rpxxx.xxx,-**

Bayar

Pada halaman ini pengguna dapat membuat sebuah pesanan tiket