

# DPPL-05

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi Jasa Titip Online (JasTip)

untuk:

Masyarakat


Dipersiapkan oleh:

DECKY FAJAR SIDIQ	1301160784
YUDITYA ANDRIADI F.	1301164673
KEVIN GIOVANNI PRADANA	1301164677
CHRISTIAN BANGARNA S.	1301164692

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Informatika – Telkom University

2018

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-05</b> <05:no grp>		<#>/<jml #
		Revisi	<02i>	Tgl: <isi tanggal>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Robustness Diagram</li> <li>- Class Diagram</li> <li>- Algoritma</li> <li>- Query</li> <li>- Diagram kelas keseluruhan</li> </ul>
<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 Lingkup Masalah .....	5
1.3 Definisi dan Istilah .....	5
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran .....	5
1.5 Referensi .....	6
1.6 Sistematika Dokumen .....	6
Dokumen DPPL untuk Piranti Lunak Penitipan Barang Online ini berisi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam empat bagian, yaitu : .....	6
1. Bab 1 Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani pada perangkat lunak yang akan dibangun, definisi dan istilah dalam perancangan aplikasi, dan deskripsi umum dokumen. ....	6
2. Bab 2 Deskripsi Perancangan Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan perangkat lunak yang akan diimplementasikan di lingkungan pengguna secara global. Bagian ini terdiri dari struktur software, deskripsi arsitektur, deskripsi komponen serta batasan-batasan dan asumsi .....	6
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Perancangan Aplikasi, berisi hasil analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak secara terperinci. ....	6
4. Bab 4 Merupakan Tabel Matriks Ketenurutan .....	6
2 Deskripsi Perancangan Global .....	7
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi .....	7
2.2 Deskripsi Arsitektural .....	8
2.3 Deskripsi Komponen .....	8
3 Perancangan Rinci .....	9
3.1 Realisasi Use Case .....	9
3.1.1 USE CASE #1 <Menitipkan barang > .....	9
3.1.2 USE CASE #2 <Melihat barang > .....	9
3.2 Perancangan Antarmuka .....	11
3.2.1 ANTAR MUKA USE CASE #1 <Menitipkan barang> .....	12
3.2.2 ANTAR MUKA USE CASE #2 <Melihat barang> .....	12
3.2.3 ANTAR MUKA USE CASE #3 <Login > .....	12
3.2.4 ANTAR MUKA USE CASE #4 <Memperbarui data transaksi> .....	13
3.2.5 ANTAR MUKA USE CASE #5 <Konfirmasi pembayaran> .....	13
3.2.6 ANTAR MUKA USE CASE #6 <Registrasi> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Identifikasi Object / Kelas Baru .....	14
<i>Diagram Kelas untuk USECASE #1</i> .....	14
<i>Diagram Kelas untuk USECASE #2</i> .....	14
3.4 Sequence Diagram .....	17
3.4.1 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #1 .....	17
3.4.2 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #2 .....	19
3.5 Perancangan Detil Kelas .....	22
3.5.1 Kelas <K001 / Login> .....	23
3.5.2 Kelas <K002 / view_menitip_barang > .....	23
3.5.3 Kelas <K003 / view_lihat_barang> .....	23
3.5.4 Kelas <K004 / registrasi> .....	23
3.6 Diagram Kelas Keseluruhan .....	25
3.7 Perancangan Representasi Database .....	25
3.8 Perancangan Algoritma dan Query .....	26
4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix) .....	27

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Tujuan dari dibuatnya aplikasi ini adalah, untuk memudahkan pelanggan dalam menitipkan barang agar lebih aman. memudahkan pelanggan untuk membayar barang titipan dengan berbagai macam metode pembayaran. Serta memberi kemudahan bagi para penyedia jasa barang titip untuk memajukan usaha mereka.

## 1.2 Lingkup Masalah

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk membantu manusia mengolah data, termasuk memproses, menyusun, menyimpan, menyebarkan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Dengan kemajuan teknologi informasi setiap tahunnya semakin banyak kemudahan bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, dan kebutuhan tersier. Tiap kebutuhan itu dapat berupa barang dan jasa, terutama jasa pada jaman sekarang memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang mulai dari jasa penitipan barang, jasa perawatan untuk wanita, jasa antar makanan, dan lain sebagainya.

Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap jasa yang mereka butuhkan adalah dengan cara membuat sebuah sistem. Melihat peluang saat ini banyak orang yang sebenarnya membutuhkan tempat penitipan barang untuk berbagai jenis barang, secara aman dan terpercaya. Selain keamanan, harga dan lokasi juga menjadi faktor utama.

Sistem penitipan barang yang umum digunakan adalah secara manual, penjaga memberikan kartu sebagai tanda bukti penitipan barang. Apabila tanda bukti hilang atau ditemukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab maka akibatnya akan fatal. Hal ini dapat di tanggulangi dengan menggunakan teknologi informasi.

Karena hal tersebut, maka dari itu, penulis muncul ide untuk memudahkan penitipan barang berbasis aplikasi yang diharapkan dapat memberi masyarakat kemudahan untuk menitipkan barang berharga mereka.

## 1.3 Definisi dan Istilah

- DPPL adalah 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 aplikasi
- ERD adalah Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.
- UML adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek.
- IEEE adalah Institute of Electrical and Electronics Engineering Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
- OOP (Object Oriented Programming) adalah jenis pemrograman dengan metode enkapsulasi dengan membuat kelas-kelas dalam pendefinisian suatu kasus
- Perangkat Lunak merupakan konstruksi atau bangunan program yang telah disusun dan diatur sedemikian rupa, demi peruntukkan sebuah sistem kerja yang dijalankannya.

## 1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

- Penomoran menggunakan angka latin 1,2,3...dst dari bab 1 sampai bab 4.
- Penamaan file setiap point menggunakan Italic.
- Kode Interface

Kode Interface	Keterangan
L001	Interface Registrasi
L002	Interface Login Pelanggan
L003	Interface Menu Home
L004	Interface Titip barang
L005	Interface Pembayaran
L006	Interface lihat barang untuk pelanggan

## 1.5 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah :

- 1) Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (DPPL), Jurusan Teknik Informatika, Telkom University.
- 2) Kartono, Schmidt. “contoh SKPL-MK-RKPL-(2017-1)”.  
<https://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2017/12/contoh-SKPL-MK-RKPL-2017-1.pdf>

## 1.6 Sistematika Dokumen

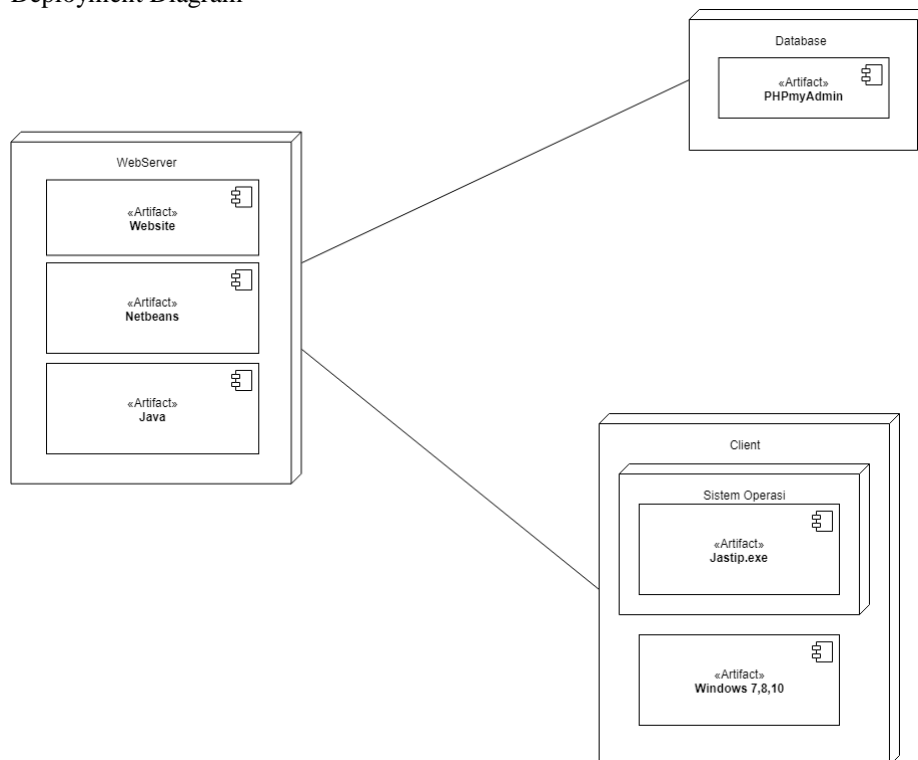
Dokumen DPPL untuk Piranti Lunak Penitipan Barang Online ini berisi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam empat bagian, yaitu :

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani pada perangkat lunak yang akan dibangun, definisi dan istilah dalam perancangan aplikasi, dan deskripsi umum dokumen.
2. Bab 2 Deskripsi Perancangan Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan perangkat lunak yang akan diimplementasikan di lingkungan pengguna secara global. Bagian ini terdiri dari struktur software, deskripsi arsitektur, deskripsi komponen serta batasan-batasan dan asumsi.
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Perancangan Aplikasi, berisi hasil analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak secara terperinci.
4. Bab 4 Merupakan Tabel Matriks Ketenurutan

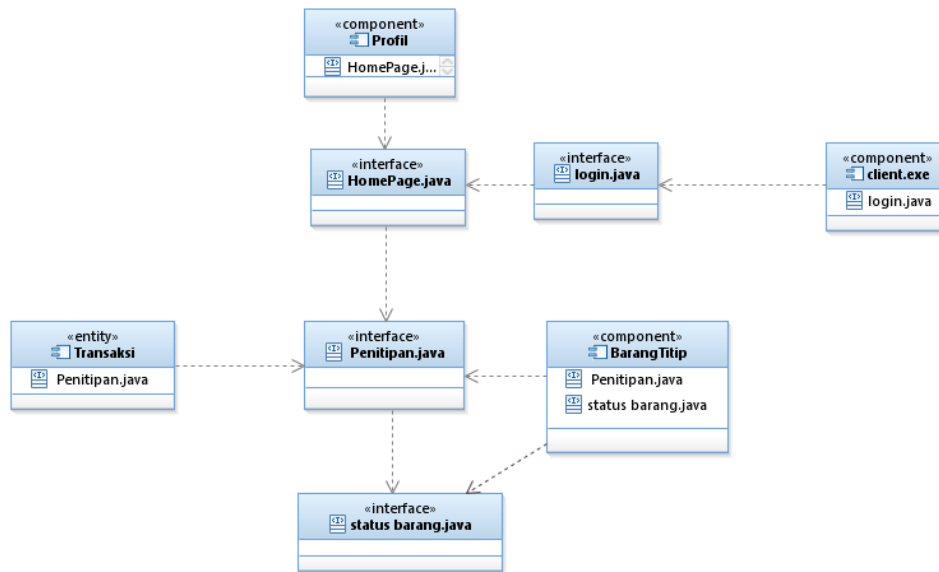
## 2 Deskripsi Perancangan Global

### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

- Spesifikasi kebutuhan Hardware
  - Hard Disk  
Untuk menyimpan (backup) segala data- data penting. SQL server membutuhkan storage minimal 8 GB. Kebutuhan storage bergantung pada variasi atau jumlah server yang kami inginkan nantinya.
  - RAM  
Untuk mendukung performa aplikasi. Dibutuhkan minimal 8 GB
  - Monitor  
SQL server membutuhkan monitor dengan resolusi yang tinggi. Dengan lebar 32 inch
  - Router  
Menggunakan WIFI dengan kecepatan internet 10 Mbps
  - Processor  
Processor intel i5 gen 7 untuk peforma yang cepat.
- Spesifikasi kebutuhan Software
  - OS (Windows 7,8,10)  
Digunakan untuk mengontrol fungsi perangkat keras dan perangkat lunak.
  - Java  
Digunakan untuk membuat program.
  - Development Tools  
Notepad++, Netbeans, XAMPP
  - PHPmyAdmin  
Untuk basis data.
- Deployment Diagram



## 2.2 Deskripsi Arsitektural



## 2.3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan / Deskripsi Detil
1	Registrasi	Modul ini dapat dilakukan oleh pelanggan untuk syarat mengakses aplikasi
2	Login	Modul ini dapat dilakukan pelanggan untuk mengakses aplikasi
3	Menitipkan Barang	Modul ini dapat dilakukan oleh pelanggan untuk mendaftarkan barang untuk dititipkan
4	Pembayaran	Modul ini dapat dilakukan oleh pelanggan untuk melakukan pembayaran terhadap barang yang telah di titipkan
5	Lihat Barang Titip	Modul ini dapat dilakukan oleh admin dan pelanggan untuk melihat barang apa saja yang telah di titipkan



### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut

No	Nama UseCase	Deskripsi UseCase
#1	Menitipkan Barang	Merupakan proses bisnis utama dari aplikasi kami untuk pelanggan menitipkan barang serta membayar biaya penitipan barang.
#2	Melihat barang	Proses bisnis untuk pelanggan dapat melihat data barang yang telah dititipkan
#3	Login	Proses untuk mengakses aplikasi
#4	Pembayaran	Merupakan proses pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan.
#5	Registrasi	Merupakan proses untuk membuat akun baru dan berlaku hanya untuk pelanggan dan penyedia jasa

##### 3.1.1 USE CASE #1 <Menitipkan barang >

*Skenario Use Case #1*

*Deskripsi : proses utama dalam aplikasi kami, untuk menitipkan barang*

*Aktor : pelanggan*

*Precondition :*

- Pelanggan telah masuk ke menu utama

*Postconditions*

- Pelanggan telah menginputkan data barang

*Primary Flow*

- Pelanggan memilih menu penitipan
- Sistem menampilkan menu penitipan
- Pelanggan input data barang, waktu penitipan

*Alternate Flow*

- Pelanggan dapat menggagalkan proses penitipan barang dan kembali ke menu utama

##### 3.1.2 USE CASE #2 <Pembayaran >

*Skenario Use Case #2*

*Deskripsi : untuk melakukan pembayaran*

*Aktor : pelanggan*

*Precondition:*

- Pelanggan telah menginputkan data barang

*Postconditions :*

- Pelanggan telah membayar tagihan

*Primary Flow*

- Pelanggan memilih lihat harga
- Sistem menampilkan harga penitipan
- Pelanggan melakukan pembayaran
- Sistem memberikan nota pembayaran

*Alternate Flow*

- Pelanggan melakukan cancel pembayaran
- Pelanggan tidak melakukan pembayaran maka transaksi di gagalkan dalam jangka waktu tertentu

### 3.1.5 USE CASE #3 <Lihat barang titip>

*Skenario Use Case #3*

*Deskripsi : untuk melihat data barang yang telah ditipkan*

*Aktor : pelanggan dan penyedia jasa*

*Precondition:*

- *Pelanggan telah membayar tagihan*

*Postconditions :Pelanggan telah melihat data barang miliknya*

*Primary Flow*

- *Pelanggan memilih menu lihat barang*
- *Sistem menampilkan menu lihat barang*
- *Sistem mengakses database barang titip*
- *Sistem menampilkan data barang titip milik pelanggan*

*Alternate Flow*

- *Sistem menampilkan data barang titip walaupun kosongd*

### 3.1.6 USE CASE #4 <Registrasi>

*Usecase skenario #4*

*Deskripsi : pelanggan ingin melakukan registrasi akun baru*

*Aktor : Pelanggan*

*Pre-Condition :*

- *pelanggan belum melakukan registrasi*

*Post-Condition :*

- *pelanggan telah melakukan registrasi*

*Primary Flow*

- *Aktor memilih tombol buat akun*
- *Sistem menampilkan menu registrasi*
- *Aktor mengisi data registrasi*
- *Sistem memvalidasi data registrasi yang telah dibuat berhasil*
- *Aktor berhasil melakukan proses registrasi*

*Alternate Flow*

- *Akun sudah terdaftar*
- *Sistem memberi info bahwa akun sudah ada dan diminta untuk registrasi ulang*

### 3.1.7 USE CASE #5 <Login>

*Usecase skenario #5*

*Deskripsi : Pelanggan melakukan login*

*Aktor : Pelanggan*

*Pre-Condition : Pelanggan telah melakukan registrasi*

*Post-Condition : Pelanggan telah masuk ke menu utama*

*Primary Flow*

- *Pelanggan melakukan input username dan password*
- *Sistem melakukan validasi berdasarkan data yang terdaftar*
- *Sistem menampilkan menu utama*

*Alternate Flow*

- *Data belum terdaftar dalam database*

### 3.2 Perancangan *Antarmuka*

berikut adalah prototipe awal *antarmuka*

**REGISTRASI**

email

Nama

username

password

konfirmasi password

nomor telepon

alamat

L001

**LOGIN**

username

password

L002

MENU UTAMA

**LOGO**

Selamat Datang Pelanggan JASTIP

L003

nama barang

jenis barang

pemilik

lama waktu

L004

total harga

metode pembayaran

L005

GAMBAR BARANG

Nama Barang

Pemilik Barang

Jenis Barang

Sisa Waktu ☐ Day

ID Barang

L006

NAMA PENYEDIA JASA :

**LIST BARANG TITIP**

Nama Barang	Jenis Barang	Lama Waktu	ID_Barang

L007

### 3.2.1 ANTAR MUKA USE CASE #1 <Menitipkan barang>

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #1

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
L006	Home menitip barang	Antarmuka utama menitip

#### Antarmuka L004

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Text field 1	Text field	Nama barang	Di isi dengan nama barang titip
Text field 2	Text field	Jenis barang	Di isi dengan jenis barang titip
Text field 3	Text field	Pemilik	Di isi dengan nama pemilik barang yang dititip
Combobox 4	Combo box	Lama waktu	Di isi dengan lama waktu dalam bentuk hari
Button1	Button	Back	Jika diklik, akan kembali ke halaman sebelumnya L003
Button2	Button	Titip	Jika diklik, akan mengaktifkan method menitip_barang pada pelanggan

### 3.2.2 ANTAR MUKA USE CASE #2 <Pembayaran>

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #2

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
L005	Tampilan Pembayaran	Antarmuka pembayaran untuk pelanggan

#### Antarmuka L008

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Textfield1	Text field	Nama barang	Menampilkan nama barang
Combobox1	Combo box	Pemilik Barang	Menampilkan pemilik barang

### 3.2.3 ANTAR MUKA USE CASE #3 <Lihat barang titip >

TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #3

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
L006	Halaman lihat barang untuk pelanggan	Interface berisi halaman lihat barang titip
L007	Halaman lihat barang untuk admin	Interface berisi halaman lihat barang titip

#### Antarmuka L006

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Text Area1	TextArea	Nama barang	Menampilkan dengan nama barang
Text Area2	TextArea	Pemilik barang	Menampilkan pemilik barang
Text Area3	TextArea	Jenis barang	Menampilkan jenis barang
Text Area4	TextArea	Sisa waktu	Menampilkan sisa waktu penitipan
Text Area5	TextArea	Id_barang	Menampilkan id barang

<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika diklik akan kembali ke halaman L003</i>
----------------	---------------	-------------	---

#### Antarmuka L007

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Table1</i>	<i>Table</i>	<i>Basis data transaksi</i>	<i>Menampilkan segala transaksi barang titip yang telah tersimpan untuk dilihat admin</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Back</i>	<i>Jika diklik akan kembali ke halaman L003</i>

### 3.2.4 ANTAR MUKA USE CASE #4 <Registrasi>

#### TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #4

<b>ID. LAYAR</b>	<b>NAMA LAYAR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
<i>L001</i>	<i>Halaman Registasi</i>	<i>Menampilkan text field untuk registrasi pelanggan</i>

#### Antarmuka L001

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Text field 1</i>	<i>Text field</i>	<i>Email</i>	<i>Untuk menginputkan email</i>
<i>Text field 2</i>	<i>Text field</i>	<i>Nama</i>	<i>Untuk menginputkan nama pelanggan</i>
<i>Text field 3</i>	<i>Text field</i>	<i>username</i>	<i>Untuk menginputkan username pelanggan</i>
<i>Text field 4</i>	<i>Text field</i>	<i>Password</i>	<i>Untuk menginputkan password pelanggan</i>
<i>Text field 5</i>	<i>Text field</i>	<i>Konfirmasi password</i>	<i>Untuk konfirmasi password</i>
<i>Text field 6</i>	<i>Text field</i>	<i>Nomor telepon</i>	<i>Untuk menginputkan nomor telepon</i>
<i>Text field 7</i>	<i>Text field</i>	<i>Alamat</i>	<i>Untuk menginputkan alamat pelanggan</i>
<i>Button 1</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik maka data yang telah diinputkan akan tersimpan di database pelanggan</i>
<i>Button 2</i>	<i>Button</i>	<i>Sudah punya akun</i>	<i>Jika diklik, akan berpindah ke antarmuka L002</i>

### 3.2.5 ANTAR MUKA USE CASE #5 <Login>

#### TABEL IDENTIFIKASI ANTARMUKA / LAYAR/ PAGE USE CASE #5

<b>ID. LAYAR</b>	<b>NAMA LAYAR</b>	<b>DESKRIPSI</b>
<i>L002</i>	<i>Halaman Login</i>	<i>Menampilkan field untuk menginputkan username dan password</i>

#### Antarmuka L002

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Text field 1</i>	<i>Text field</i>	<i>Username</i>	<i>Untuk menginput username pelanggan</i>
<i>Text field 2</i>	<i>Text field</i>	<i>Password</i>	<i>Untuk menginput password pelanggan</i>
<i>Button 1</i>	<i>Button</i>	<i>Buat akun</i>	<i>Jika diklik akan masuk ke halaman L001</i>
<i>Button 2</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika diklik akan masuk ke halaman L003</i>

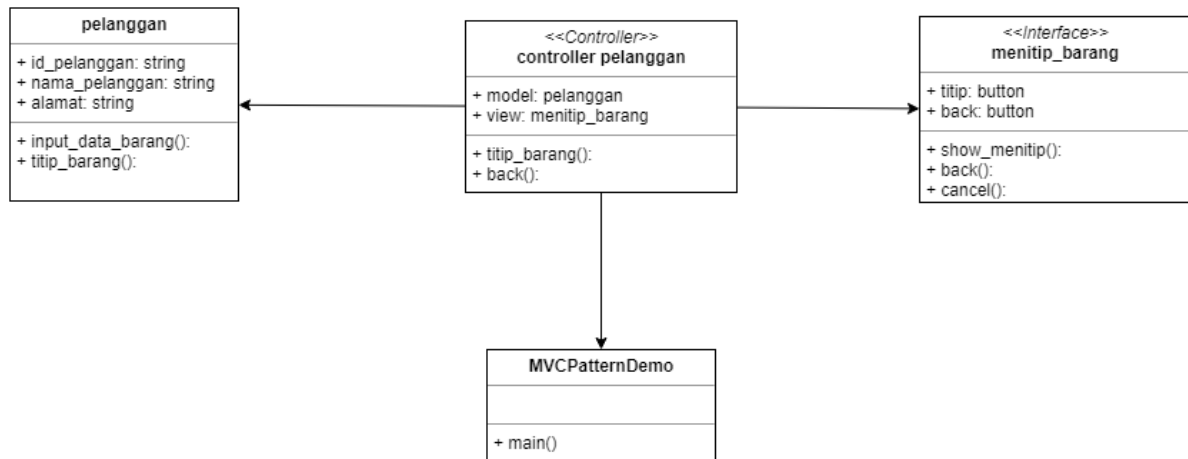
### 3.3 Identifikasi Object / Kelas Baru

#### 3.3.1 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #1

**TABEL KELAS PERANCANGAN USE CASE #1**

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1	Halaman menitipkan barang	<i>Interface</i>
2	Back	<i>Controller</i>
3	Titip	<i>Controller</i>

#### Diagram Kelas untuk USECASE #1<menitipkan barang>

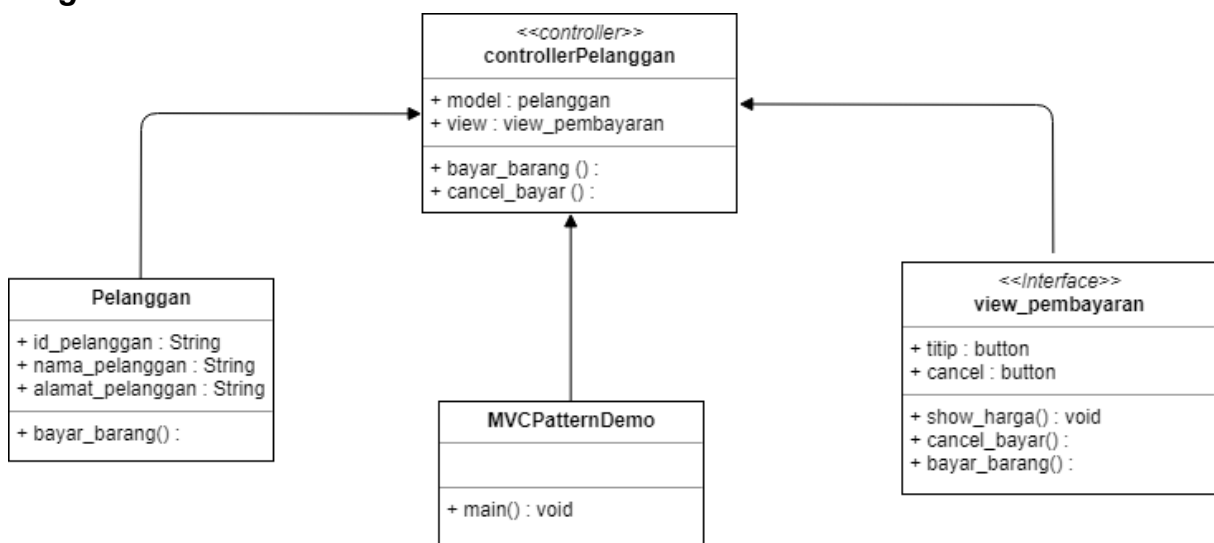


#### 3.3.2 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #2<pembayaran>

**TABEL KELAS PERANCANGAN#2**

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1	Halaman pembayaran	<i>Interface</i>
2	Cancel	<i>Controller</i>
3	Titip	<i>Controller</i>

#### Diagram Kelas untuk USECASE #2

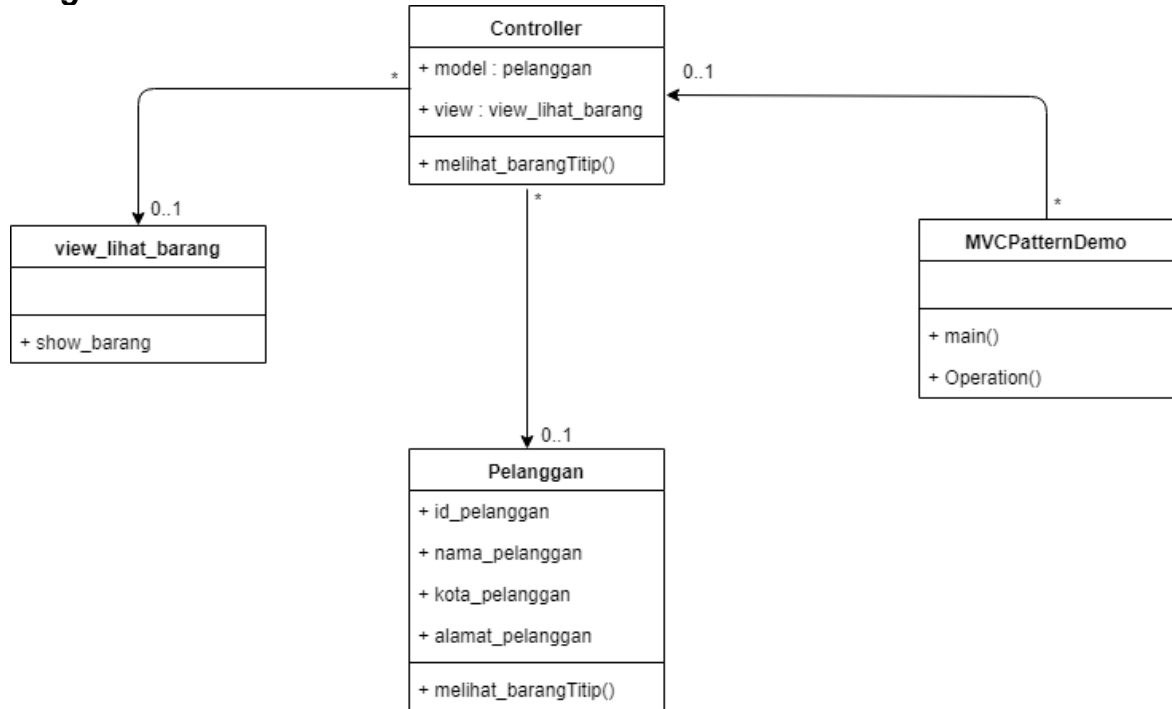


### 3.3.5 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #3<lihat barang titip>

**TABEL KELAS PERANCANGAN#3**

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1	Halaman lihat barang pelanggan	<i>Interface</i>
2	Halaman lihat barang admin	<i>Interface</i>
3	Back	<i>Controller</i>

**Diagram Kelas untuk USECASE #3**

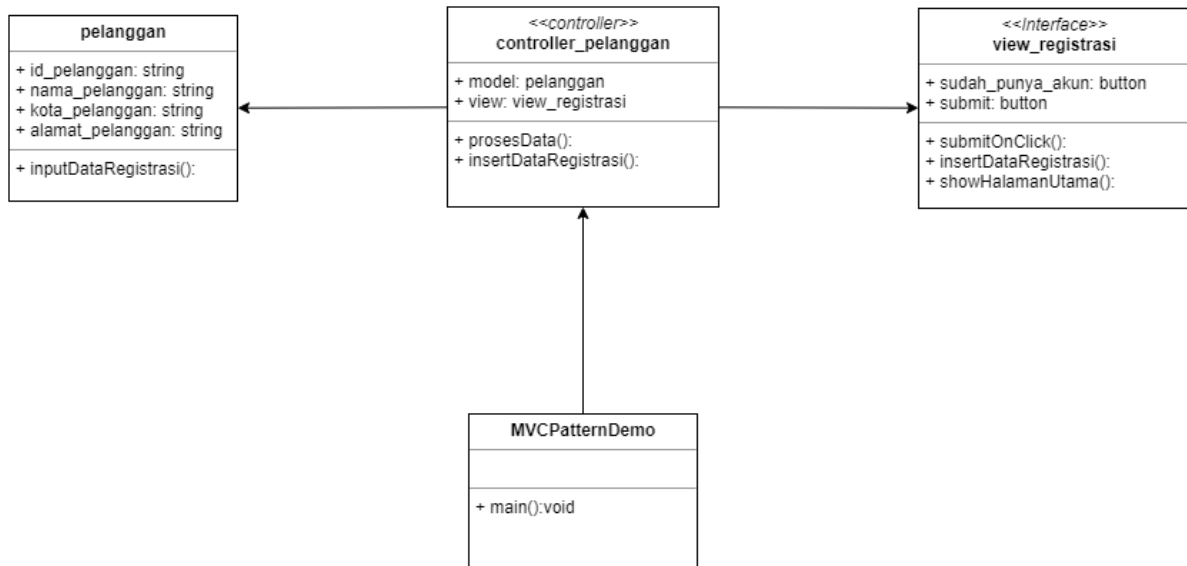


### 3.3.5 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #4<registrasi>

**TABEL KELAS PERANCANGAN#4**

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1	Halaman registrasi	<i>Interfaces</i>
2	Submit	<i>Controller</i>
3	Sudah punya akun	<i>Controller</i>

**Diagram Kelas untuk USECASE #4**

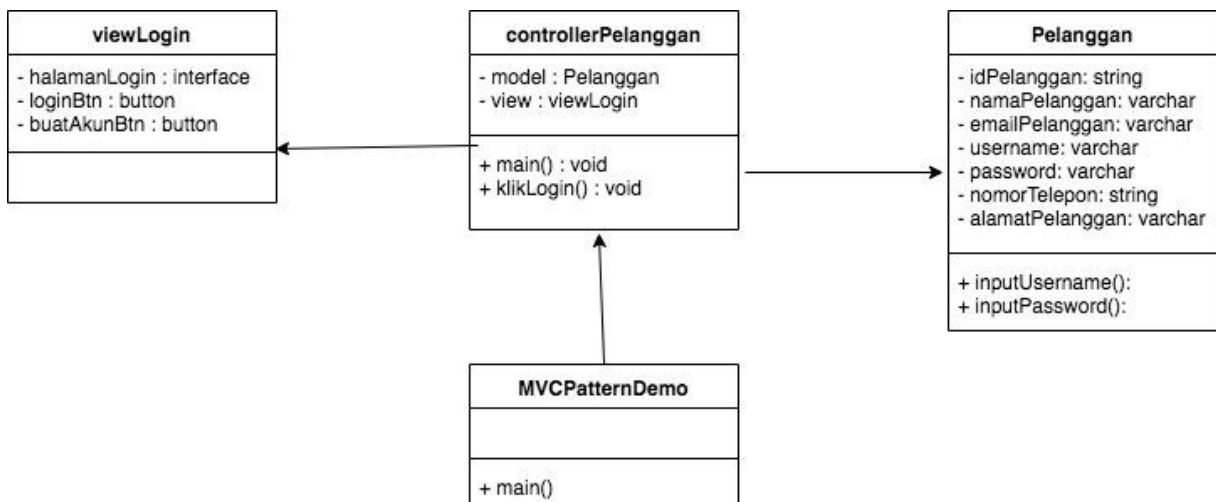


### 3.3.6 TABEL dan DIAGRAM KELAS USECASE #5<login>

**TABEL KELAS PERANCANGAN#5**

No	Nama Kelas Baru	Jenis / Type Kelas
1	<i>Halaman Login</i>	<i>Interface</i>
2	<i>Buat akun</i>	<i>Controller</i>
3	<i>Login</i>	<i>Controller</i>

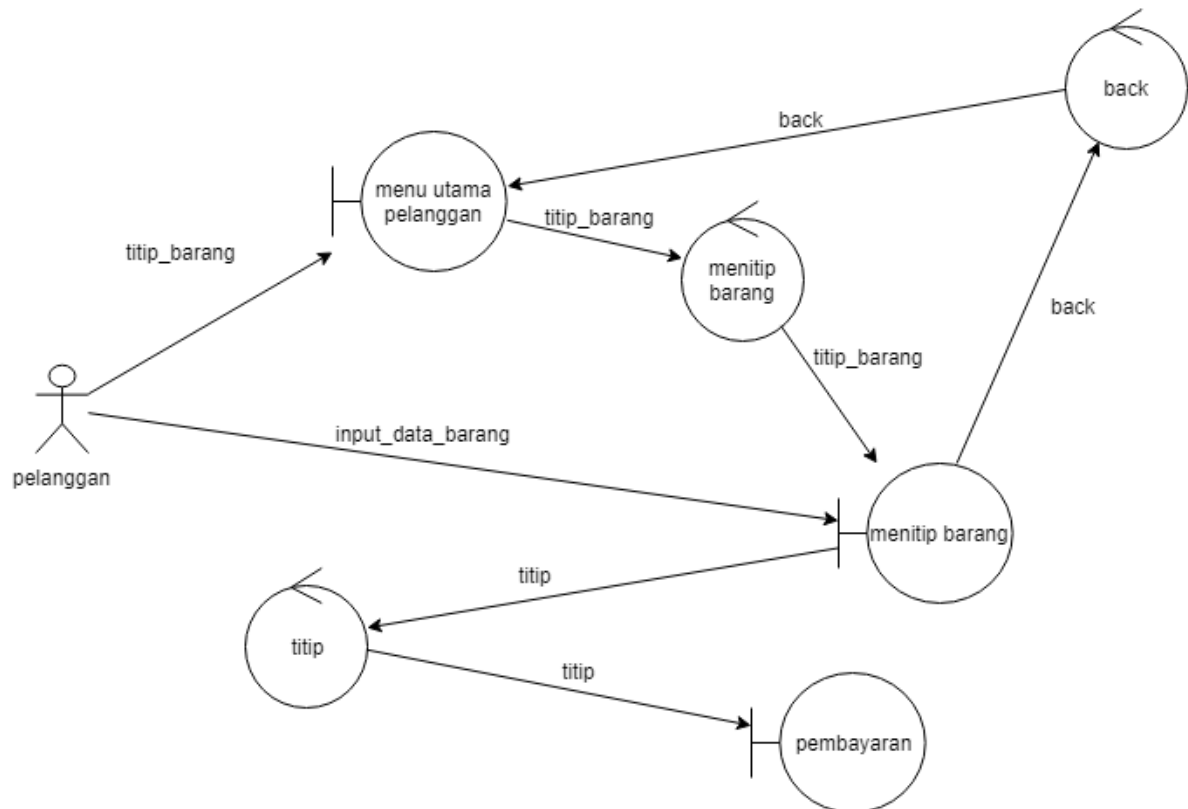
**Diagram Kelas untuk USECASE #5**

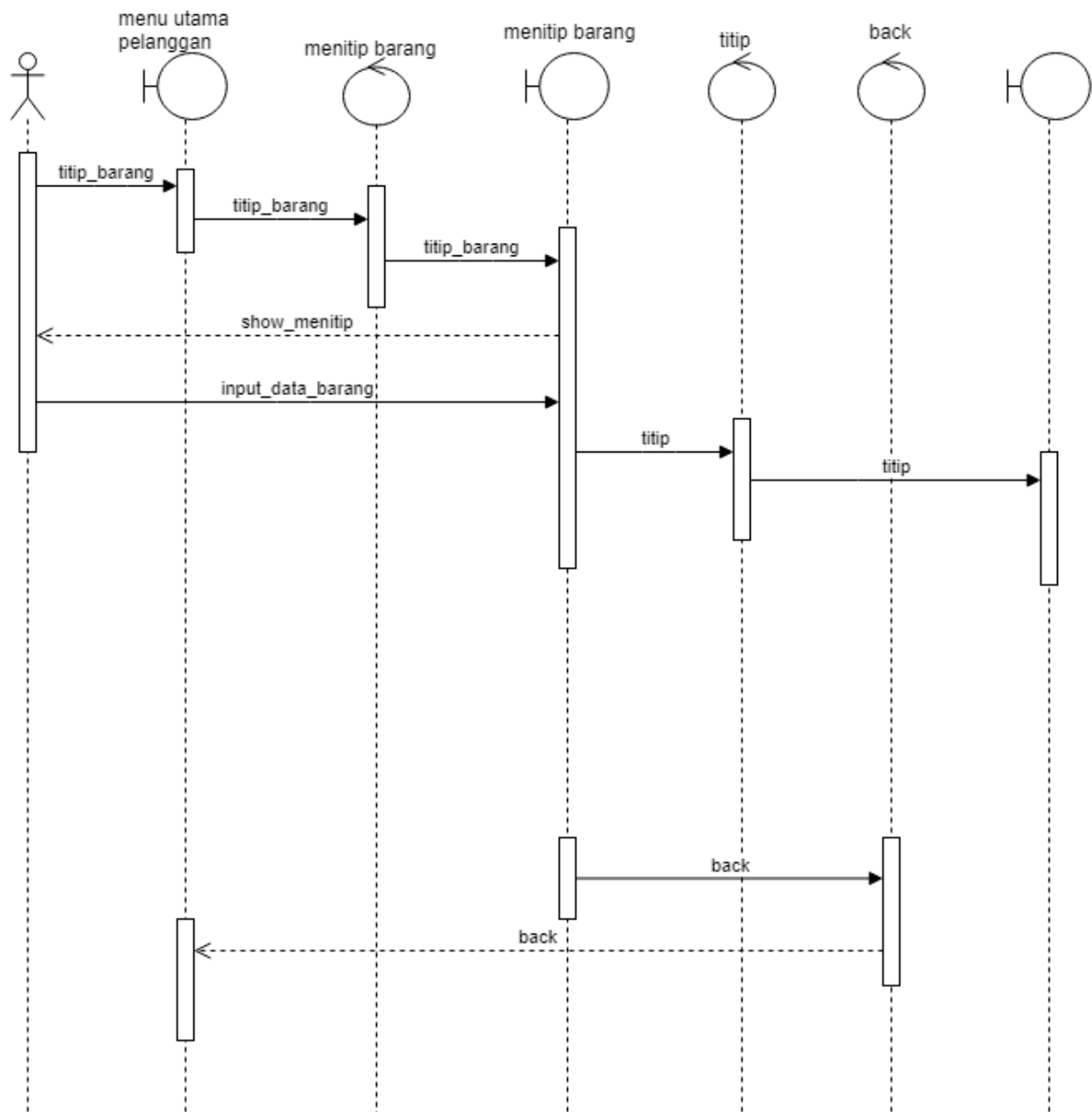




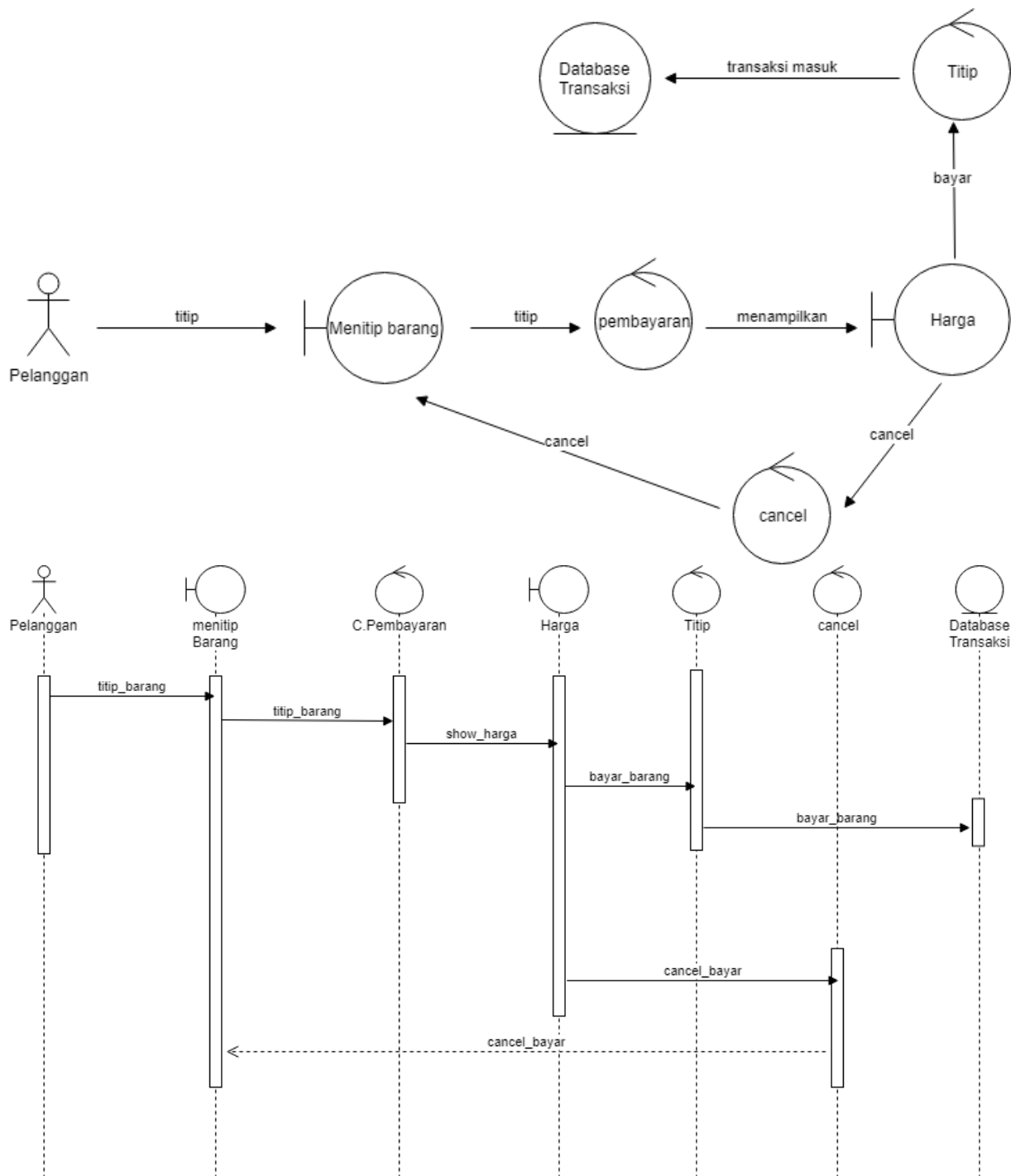
### 3.4 Sequence Diagram

#### 3.4.1 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #1<menitipkan barang>

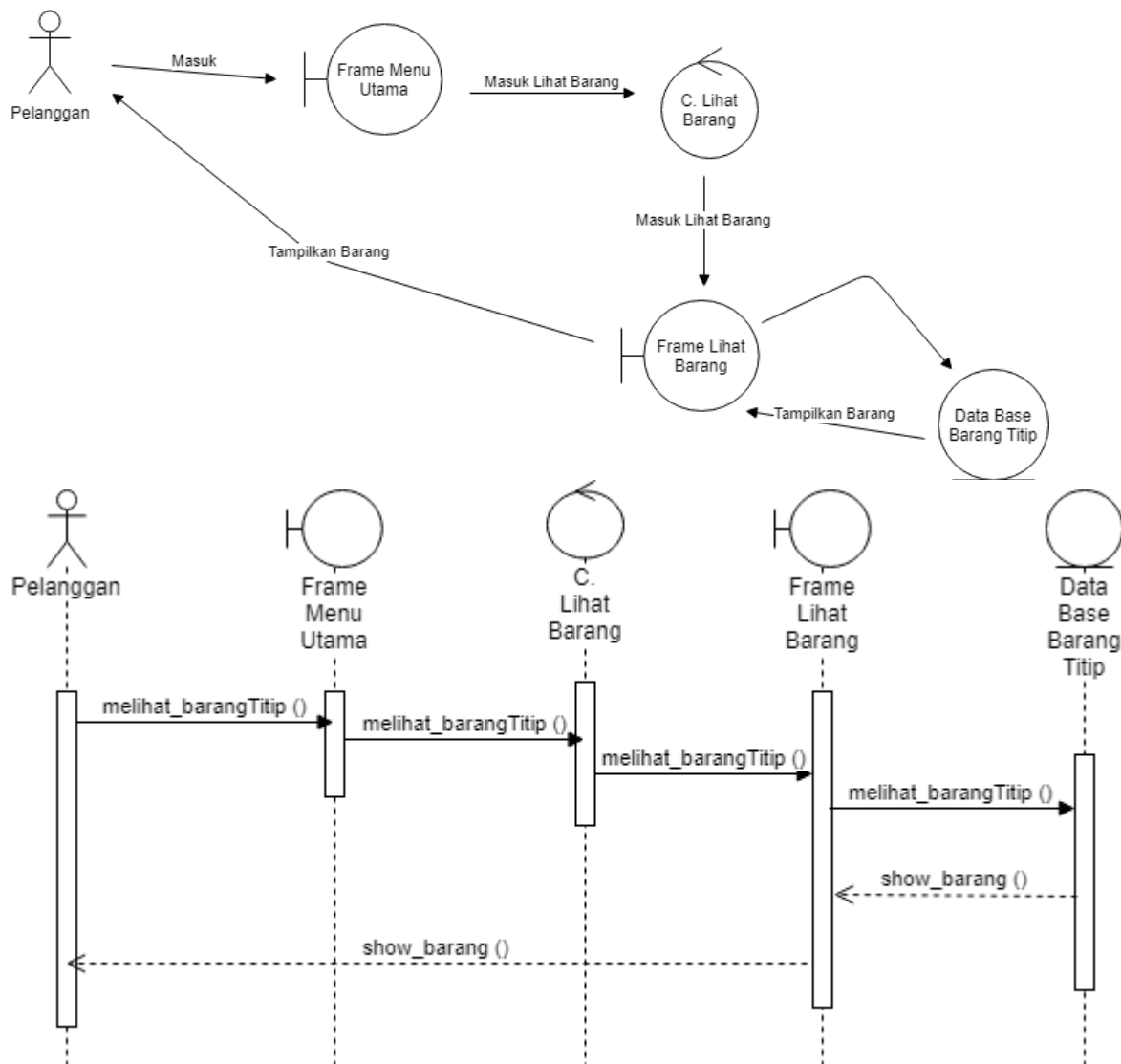




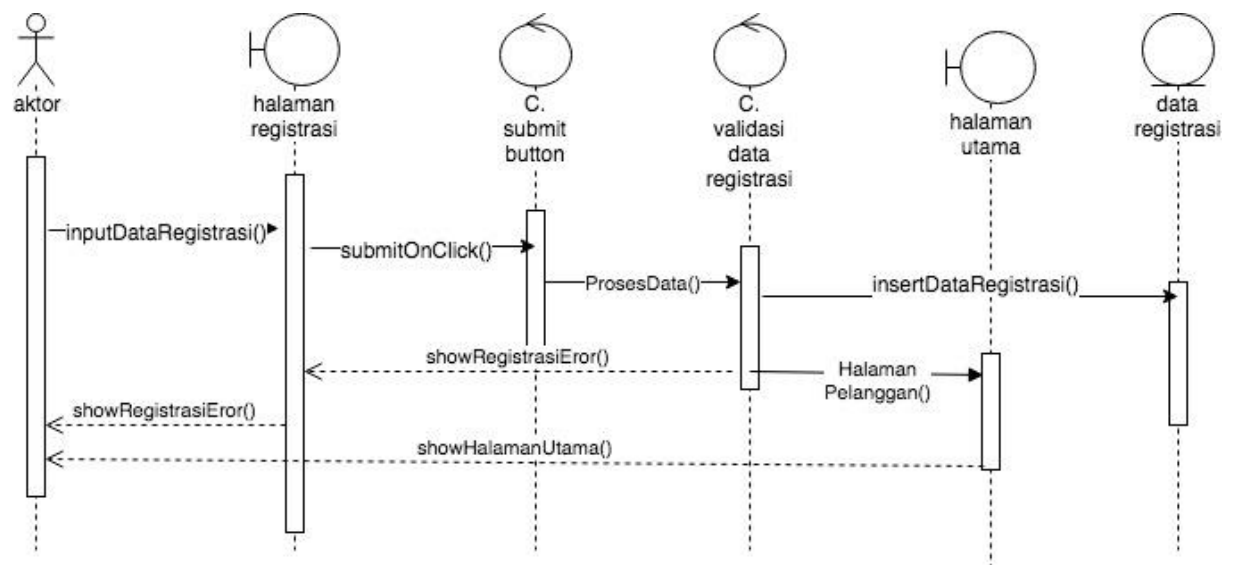
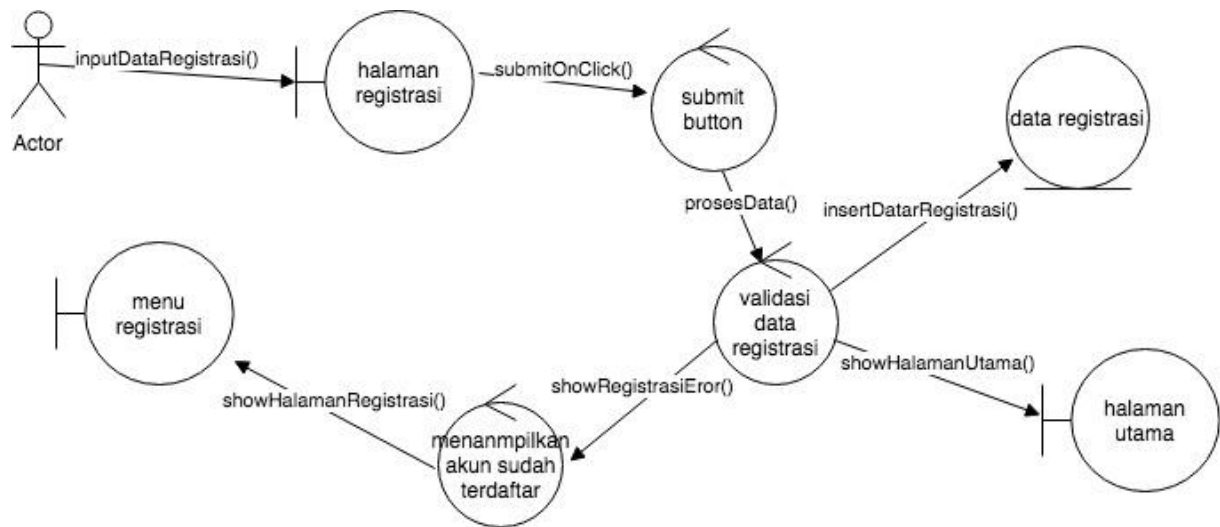
### 3.4.2 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #2<pembayaran>



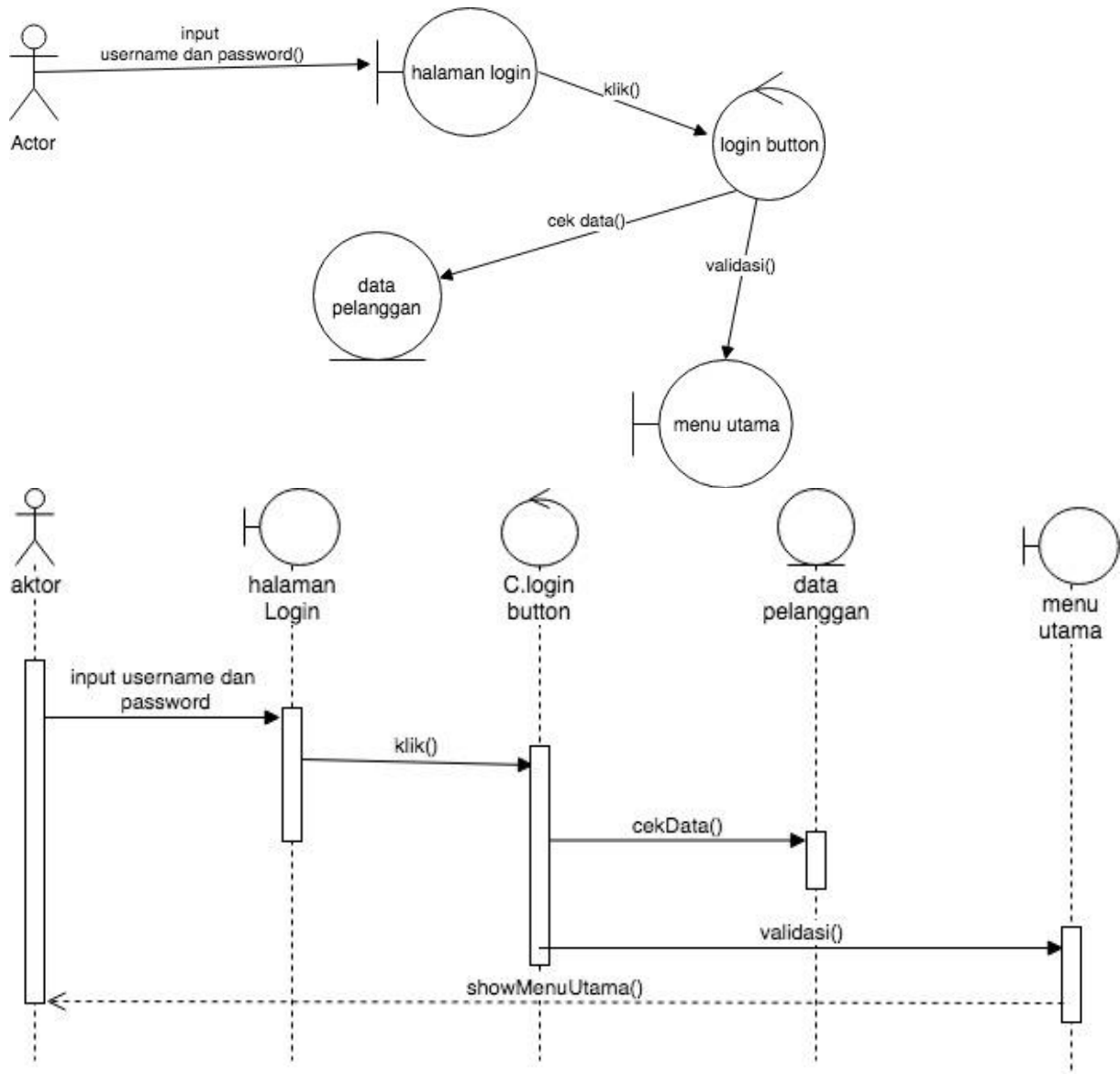
### 3.4.7 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #3<lihat barang titip>



### 3.4.7 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #4<registrasi>



### 3.4.7 SEQUENCE DIAGRAM untuk USECASE #5<login>



### 3.5 Perancangan Detil Kelas

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait (Model Domain)
K001	Registrasi	Registrasi
K002	Login	Login
K003	Barang Titip	View menitip barang
K004	Bayar	View harga barang
K005	Lihat Barang	View Lihat Barang

### 3.5.1 Kelas <K001 / registrasi>

Nama Kelas : registrasi

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>inputDataRegistrasi()</i>	<i>public</i>	<i>Untuk menampilkan Page Home</i>
<i>submitOnClick()</i>	<i>Public</i>	<i>Mendefinisikan data username pelanggan</i>
<i>prosesData()</i>	<i>Public</i>	<i>Mendefinisikan data username Penyedia jasa</i>
<i>insertDataRegistrasi()</i>	<i>Public</i>	
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>btnSubmit1</i>	<i>Private</i>	<i>Button</i>
<i>btnSudah_Punya_Akun</i>	<i>Private</i>	<i>Button</i>

### 3.5.2 Kelas <K002 / Login>

Nama Kelas : Login

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>controllerLogin()</i>	<i>public</i>	<i>Untuk menampilkan Page Home</i>
<i>setUsername()</i>	<i>Public</i>	<i>Mendefinisikan data username</i>
<i>SetPassword()</i>	<i>Public</i>	<i>Mendefinisikan data password</i>
<i>Checkdatabase()</i>	<i>Public</i>	<i>Memeriksa ke validan data username dan password</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Username</i>	<i>Private</i>	<i>String(15)</i>
<i>Password</i>	<i>Private</i>	<i>String(15)</i>
<i>btnLogin</i>	<i>Private</i>	<i>button</i>

### 3.5.3 Kelas <K003 / view\_menitip\_barang >

Nama Kelas : View\_menitip\_barang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Show_menitipBarang()</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan page menitip barang</i>
<i>Show_map</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan map</i>
<i>Show_rating</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan rating</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>btnTitip3</i>	<i>private</i>	<i>button</i>
<i>btnCancel</i>	<i>Private</i>	<i>button</i>

### 3.5.4 Kelas <K004 / View\_harga\_barang>

Nama Kelas : menitip barang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Show_harga()</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan harga</i>
<i>Menitip()</i>	<i>Public</i>	

<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>BtnBack4</i>	<i>Private</i>	<i>Button</i>
<i>btnCancel5</i>	<i>private</i>	<i>button</i>

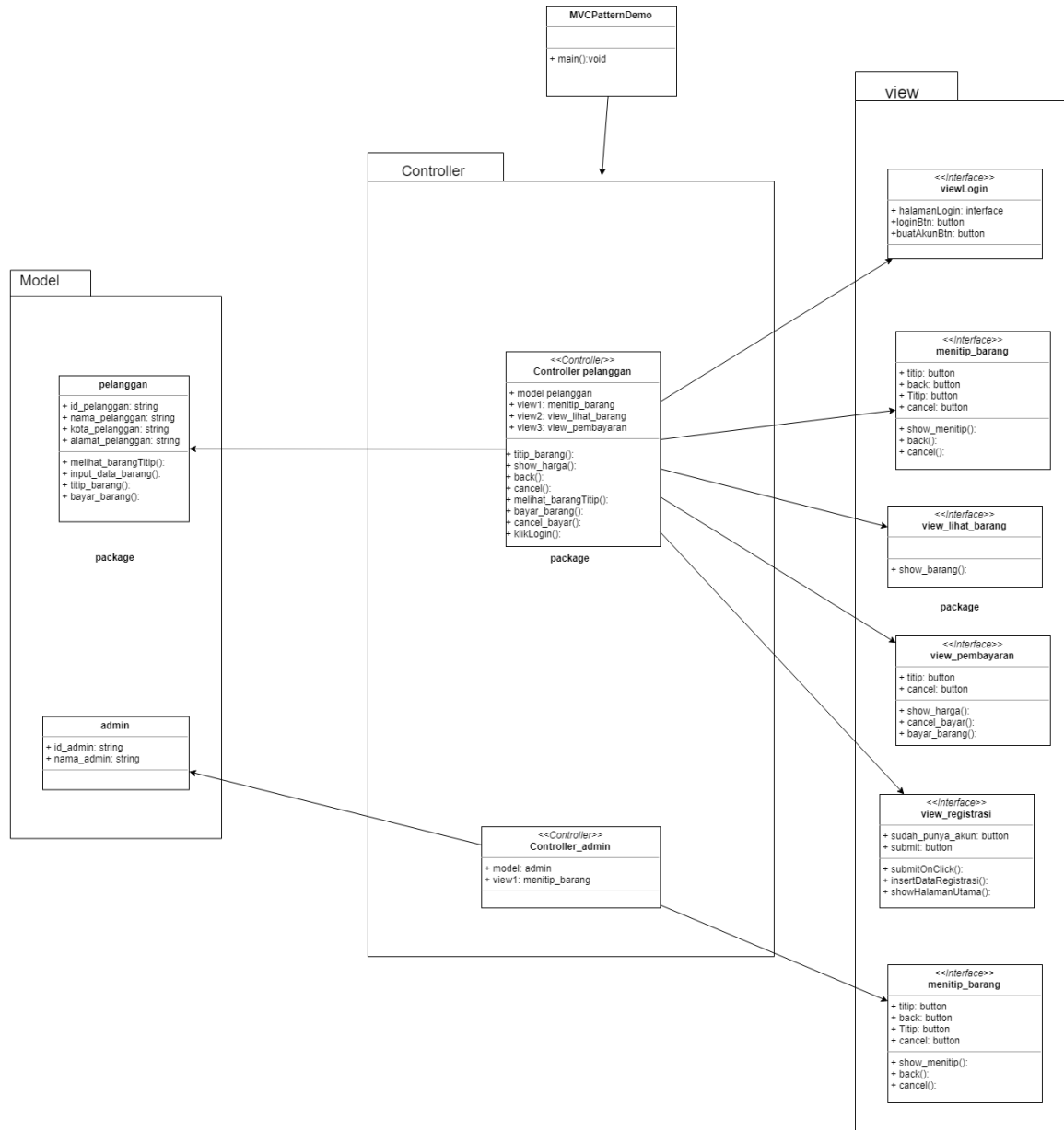
### 3.5.5 Kelas <K005 / view\_lihat\_barang>

*Nama Kelas :View\_melihat\_barang*

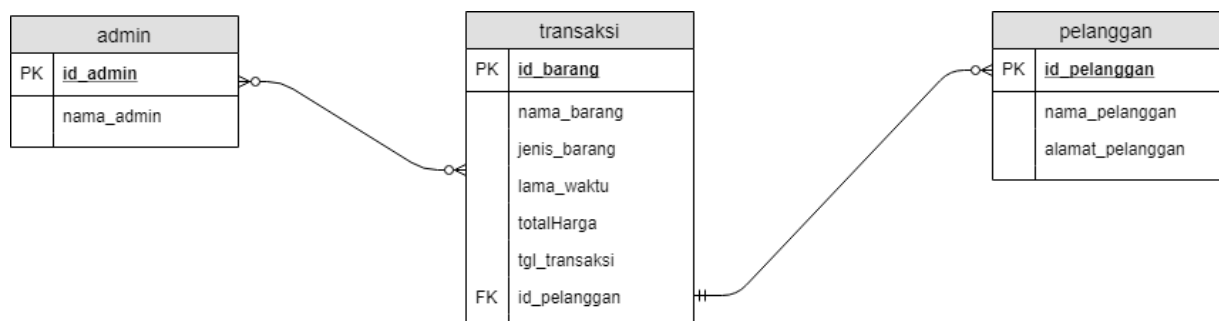
<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Show_barang()</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan barang titipan</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>BtnBack4</i>	<i>Private</i>	<i>Button</i>



### 3.6 Diagram Kelas Keseluruhan



### 3.7 Perancangan Representasi Database



### 3.8 Perancangan Algoritma dan Query

**Nama Kelas : Lihat barang**

**Nama Operasi / METHOD : show\_harga()**

**Algoritma : (Algo-003)**

```
Algoritma ngitung harga
public int getHarga() {
    this.TotalHarga=getLamaWaktu*15000;
    return this.TotalHarga;
}
```

**Nama Kelas : Registrasi**

**Nama Operasi / METHOD : validasi()**

**Algoritma : (Algo-003)**

```
Algoritma registrasi
Private void jButtonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
String Email=email.getText().toString();
String name=sname.getText().toString();
String username=username.getText().toString();
String pass=pass.getText().toString();
String cPass=cPass.getText().toString();
String phone=sphone.getText().toString();
String Address=addr.getText().toString();
)
```

**Nama Kelas : Login**

**Nama Operasi / METHOD : Validasi()**

**Algoritma : (Algo-004)**

```
Private void login(){
Try{
String uname=tuname.getText();
String pass=tPass.getText();
String sql="select * from Registrasi where username='"+uname+"' and password=md5(""+pass)";

conn=config.Conn();
st=conn.createStatement();
rs=st.executeQuery(sql);

if(rs.next()){
if (rs.getInt("status")==1){
id= rs.getInt("username");
string aks=rs.getString("akses");
system.out.println(akses);
if(akses=="penyediaJasa"){
penyediaJasa p=new penyediaJasa();
p.show();
}else if (akses=="pelanggan"){
pelanggan k= new pelanggan();
k.show();
}
}else{
JOptionPane.showMessageDialog(null, "username , pasword belum terdaftar");
}
}
```

```

}
}else{
jOptionPane.showMessageDialog(null, "login gagal");
}
}catch(exception e){
system.out.println(e.getMessage());
}
}
}

```

Query :

No Query	Nama Data Base terkait	Query	Keterangan
Q-003	Login	“SELECT * FROM Registrasi WHERE username=’’+usercol.getText()+’’ AND password=’’+password..getText()+’’;	Untuk Cek data password dan username untuk mengakses aplikasi

## 4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

No	Requirement	Use Case
1	Melakukan proses registrasi bagi pelanggan dan penyedia jasa	Registrasi
2	Melakukan proses Login untuk dapat mengakses aplikasi	Login
3	Input Data Barang	Menitipkan Barang
4	Lihat Barang Titip	Melihat Barang Titip
5	Membayar	Pembayaran