

DPPL-W-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<Nama Perangkat Lunak>

untuk:

<Nama User>


Dipersiapkan oleh:

<Nomor Grup & Anggota>

Program Studi Teknik Informatika

FIK - UDINUS

Jl. Imam Bonjol No. 207 Semarang

	Program Studi Teknik Informatika FIK – UDINUS	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-W-xx</i> <i><xx:no grp></i>		<i><#>/<jml #</i>
		Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

Daftar Isi

1. Pendahuluan	3
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	3
1.2 Lingkup Masalah	3
1.3 Definisi dan Istilah.....	3
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran.....	3
1.5 Referensi.....	3
1.6 Ikhtisar Dokumen.....	3
2 Deskripsi Perancangan Global	4
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	4
2.2 Deskripsi Arsitektural	4
2.3 Deskripsi Komponen.....	4
2.4 Pedoman Perancangan.....	4
3 Perancangan Rinci	5
3.1 Realisasi Use Case	5
3.1.1 Use Case <nama use case 1>	5
3.1.1.1 Identifikasi Elemen WAE - Logical View.....	5
3.1.1.2 Identifikasi Kelas.....	5
3.1.1.3 Sequence Diagram.....	5
3.1.1.4 Diagram Kelas.....	5
3.1.2 Use Case <nama use case 2>	5
3.1.2.1 Identifikasi Elemen WAE - Logical View.....	6
3.1.2.2 Identifikasi Kelas.....	6
3.1.2.3 Sequence Diagram.....	6
3.1.2.4 Diagram Kelas.....	6
3.2 Diagram Kelas Keseluruhan.....	6
3.3 Perancangan Detil Elemen Logical View	6
3.3.1 Stereotyped Class <nama elemen logical view>.....	7
3.3.2 Stereotyped Class <nama elemen logical view>.....	7
3.4 Perancangan Detil Kelas	7
3.4.1 Kelas <nama kelas>.....	7
3.4.2 Kelas <nama kelas>.....	8
3.5 Algoritma/Query.....	8
3.6 Diagram Statechart.....	9
3.7 Perancangan Antarmuka.....	9
3.8 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	9
3.9 Deployment Diagram	9
4 Matriks Keruntutan	9

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tuliskan dengan ringkas tujuan dokumen DPPL ini dibuat, dan digunakan oleh siapa.

1.2 Lingkup Masalah

Tuliskan dengan ringkas nama aplikasi dan deskripsinya. Maksimal 1 paragraf. Sama dengan yang ditulis di SKPL.

1.3 Definisi dan Istilah

Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Tuliskan aturan penomoran dan penamaan yang dipakai dalam dokumen ini jika ada (misalnya aturan penomoran Fungsi/CSU, penomoran modul, penamaan file, dsb)

1.5 Referensi

*Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL
Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam dokumen ini (jarang sekali!).*

1.6 Ikhtisar Dokumen

Tuliskan sistematika pembahasan (ikhtisar) dokumen ini.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

2.2 Deskripsi Arsitektural

Berikan penjelasan singkat tentang arsitektur P/L yang akan dibangun. Gambarkan dalam bentuk diagram komponen.

2.3 Deskripsi Komponen

Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

No	Nama Komponen	Keterangan

2.4 Pedoman Perancangan

Bagian ini diisi dengan uraian mengenai framework atau arsitektur khusus yang digunakan pada saat perancangan dan implementasi. Jika tidak ada, hilangkan subbab ini

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case <nama use case 1>

Jika use case ini akan direalisasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, maka subbab yang terkait dengan perancangan elemen aplikasi berbasis web harus diisi.

3.1.1.1 Identifikasi Elemen WAE - Logical View

Bagian ini diisi dengan hasil identifikasi elemen WAE-Logical View yang merealisasikan use case (antara lain berasal dari kelas analisis yang TIDAK AKAN direalisasikan menjadi kelas biasa, tetapi akan menjadi PAGE atau FORM):

- *server page*
- *client page*
- *html form*

No	Nama Elemen Logik WAE	Stereotype
		<i>Server Page</i>
		<i>Server Page</i>
		<i>Client Page</i>

3.1.1.2 Identifikasi Kelas

Buat daftar kelas perancangan (berasal dari kelas analisis yang TIDAK direalisasikan menjadi elemen WAE Logical View) yang merealisasikan use case dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas	Library yang digunakan

3.1.1.3 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk setiap skenario use case. Skenario MELIBATKAN elemen WAE Logical View (jika berbasis web) dan Kelas

3.1.1.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas lengkap dengan Elemen WAE-Logical View (jika berbasis web).

3.1.2 Use Case <nama use case 2>

Jika use case ini akan direalisasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, maka subbab yang terkait dengan perancangan elemen aplikasi berbasis web harus diisi.

3.1.2.1 Identifikasi Elemen WAE - Logical View

Bagian ini diisi dengan hasil identifikasi elemen WAE-Logical View yang merealisasikan use case (antara lain berasal dari kelas analisis yang TIDAK AKAN direalisasikan menjadi kelas biasa, tetapi akan menjadi PAGE atau FORM):

- *server page*
- *client page*
- *html form*

No	Nama Elemen Logik WAE	Stereotype
		<i>Server Page</i>
		<i>Server Page</i>
		<i>Client Page</i>

3.1.2.2 Identifikasi Kelas

Buat daftar kelas perancangan (berasal dari kelas analisis yang TIDAK direalisasikan menjadi elemen WAE logical View) yang merealisasikan use case dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas

3.1.2.3 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk setiap skenario use case. Skenario MELIBATKAN elemen WAE Logical View (jika berbasis web) dan Kelas

3.1.2.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas lengkap dengan Elemen WAE-Logical View (jika berbasis web).

3.2 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.

3.3 Perancangan Detil Elemen Logical View

No	Nama Elemen Logik WAE	Stereotype
		<i>Server Page</i>
		<i>Server Page</i>
		<i>Client Page</i>

Untuk setiap elemen:

- identifikasi atribut
- identifikasi operasi

3.3.1 Stereotyped Class <nama elemen logical view>

Nama Kelas :
Jenis : Server Page / Client Page / HTML Form

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.3.2 Stereotyped Class <nama elemen logical view>

Nama Kelas :
Jenis : Server Page / Client Page / HTML Form

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.4 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar kelas dalam tabel berikut:

<i>No</i>	<i>Nama Kelas</i>

Untuk setiap kelas:

- identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas), termasuk visibility-nya
- identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

3.4.1 Kelas <nama kelas>

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas :

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.4.2 Kelas <nama kelas>

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas:

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.5 Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma : (Algo-xxx)

--

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query :

No Query	Query	Keterangan
<i>Q-xxx</i>		<i>Tuliskan fungsi dari querynya</i>

3.6 Diagram Statechart

Bagian ini hanya diisi jika ada kelas yang kompleks. Perubahan status kelas tersebut harus digambarkan dalam bentuk diagram statechart. Boleh dibuat subba per kelas.

3.7 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

Antarmuka : {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Diisi dengan string yg tampil pd layar</i>	<i>Diisi dengan penjelasan reaksi sistem, misalnya membuka layar apa, link kemana. Jika menyangkut suatu kode yang cukup rumit, acu algoritma yang telah diuraikan di atas.</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>OK</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>		<i>Isi Teks yang disimpan pada File xxx</i>

Jika objek dikaitkan ke File lain (misalnya file gambar, file teks), berikan nama file terkait dan deskripsi ringkas dalam kolom keterangan

3.8 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity.

3.9 Deployment Diagram

Bagian ini diisi dengan deployment diagram yang menggambarkan alokasi proses pada node.

4 Matriks Kerunutan

Mapping kelas dan elemen WAE logical view dengan use case terkait

No	Kelas	Use Case Terkait

No	Nama Elemen WAE (Logical View)	Stereotype	Use Case Terkait
		<i>Client Page</i>	
		<i>Server Page</i>	
		<i>HTML Form</i>	

