

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembangunan perangkat lunak Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi Simulasi “Pembuatan Perusahaan Roti” secara *Online* dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan fasilitas yang ada.
2. Aplikasi Simulasi “Pembuatan Perusahaan Roti” secara *Online* dapat membantu para pengguna untuk memperoleh informasi mengenai simulasi pembuatan perusahaan roti dan informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan roti dengan mudah dan cepat.

V.2. Saran

Beberapa saran dan perbaikan dari pembangunan perangkat lunak Tugas Akhir ini antara lain:

1. Perangkat lunak yang telah dibuat ini masih dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan lebih dari satu macam roti pada inputan informasi Simulasi.
2. Perangkat lunak ini juga dapat dikembangkan dengan menambah jenis roti yang dapat disimulasikan, tidak hanya *cake* dan *bakery* saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertto, 2007, Pembangunan Aplikasi E-Hospital dengan Framework Microsoft User Interface Process Application Block, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Budiharto, Widodo, dan Sukmadi, Dodi Yogi, 2004, Panduan Bagi Programmer .NET Aplikasi e-Commerce Menggunakan Visual C#.NET, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Hartono, Sandy, 2004, Simulasi FengShui dengan menggunakan ASP.NET, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kakiay, Thomas J., 2004, Pengantar Sistem Simulasi, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kristanto, Andreas, 2006, Pembangunan Sistem Informasi dengan ASP.NET untuk Aplikasi Career Center, Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mudjajanto, Eddy Setyo, dan Yulianti, Lilik Noor, 2004, Membuat Aneka Roti, Penerbit Penebar Swadaya, Depok.
- Munawar, 2005, Pemodelan Visual dengan UML, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- , 2003, Bread Making Course 1, Bogasari.

Referensi dari Internet:

<http://www.bappekabsidoarjo.go.id>

<http://www.bps.go.id>

<http://www.depkop.go.id>

<http://www.wacanamitra.com>

<http://www.bogasariflourmills.com>



SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Simulasi "Pembuatan Perusahaan Roti" secara *Online* (Chosen)


Dipersiapkan oleh:

Ratna Nurdini

03.07.03697

Program Studi Teknik Informatika – Universitas Atma Jaya
Yogyakarta

Jalan Babarsari 43 Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-CH01</i>		1/35
		Revisi		17 September 2007

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi

Indeks TGL					
Ditulis oleh					
Diperiksa oleh					
Disetujui oleh					

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	13
1.1. Tujuan	7
1.2. Lingkup Masalah	7
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	8
1.5. Deskripsi umum (Overview)	9
2. Deskripsi Kebutuhan	13
2.1. Perspektif Produk	9
2.2. Fungsi Produk	10
2.3. Karakteristik Pengguna	12
2.4. Batasan-batasan	12
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	12
3. Kebutuhan Khusus	13
3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	13
3.1.1. Antarmuka Pemakai	13
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	13
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	14
3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	15
3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	15
3.2.2. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	16
3.2.2.1. <i>Use Case: Login</i>	16
3.2.2.2. <i>Use Case: Ubah Daftar</i>	17
3.2.2.3. <i>Use Case: Pengelolaan Daftar</i>	18
3.2.2.4. <i>Use Case: Pengelolaan Barang</i>	18
3.2.2.4.1. <i>Pengelolaan Barang</i>	18
3.2.2.4.2. <i>Tampil Detail Barang</i>	20
3.2.2.5. <i>Use Case: Pengelolaan Tips</i>	22
3.2.2.6. <i>Use Case: Pengelolaan Resep</i>	23
3.2.2.6.1. <i>Pengelolaan Resep</i>	23
3.2.2.6.2. <i>Tampil Detail Resep</i>	25
3.2.2.7. <i>Use Case: Pengelolaan Forum</i>	26
3.2.2.8. <i>Use Case: Pengelolaan Serba-Serbi</i>	28
3.2.2.9. <i>Use Case: Daftar</i>	29
3.2.2.10. <i>Use Case: Informasi Alat</i>	30
3.2.2.11. <i>Use Case: Informasi Bahan</i>	30
3.2.2.12. <i>Use Case: Informasi Tips</i>	31
3.2.2.13. <i>Use Case: Informasi Resep</i>	32
3.2.2.14. <i>Use Case: Informasi Simulasi</i>	33
3.2.2.15. <i>Use Case: Forum</i>	33
4. Entity Relationship Diagram (ERD) dan Kamus Data	35
4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Use Case Diagram Web Aplication*

Gambar 2. *Entitiy Relationship Diagaram*



DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Definisi Akronim dan Singkatan
- Tabel 2. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Login
- Tabel 3. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Ubah Daftar
- Tabel 4. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Daftar
- Tabel 5. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Barang
- Tabel 6. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Barang – Tampil
Detail_Barang
- Tabel 7. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Tips
- Tabel 8. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Resep
- Tabel 9. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Resep – Tampil
Detail_Barang
- Tabel 10. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Forum
- Tabel 11. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Pengelolaan Serba_Serbi
- Tabel 12. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Daftar
- Tabel 13. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Alat
- Tabel 14. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Bahan.
- Tabel 15. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Tips.
- Tabel 16. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Resep.
- Tabel 17. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Simulasi.
- Tabel 18. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Forum.

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) tersebut merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Aplikasi Simulasi "Pembuatan Perusahaan Roti" secara *Online* yang diberi nama *Chosen*. SKPL ini digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pengembangan perangkat lunak *Chosen*.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak *Chosen* dikembangkan dengan tujuan untuk :

- Menangani *login* dan *ubah daftar* oleh administrator dan pengguna (SKPL_01).
- Menangani *pengelolaan data barang, data tips, data forum, data daftar, data resep, dan data serba-serbi* oleh administrator (SKPL_02).
- Memfasilitasi pengguna untuk mendapatkan *informasi yang dibutuhkan mengenai alat, bahan, tips, resep, simulasi pembuatan perusahaan roti, dan forum* oleh pengguna (SKPL_03).

Perangkat lunak *Chosen* berjalan pada lingkungan *website* dan *DBMS* yang digunakan adalah *Microsoft SQL Server 2000*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	7/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

1.3. Definisi Akronim dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan:

Tabel 1. Tabel Definisi Akronim dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL_XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan perangkat lunak dimana XX merupakan nomor fungsi produk.
<i>Chosen</i>	Perangkat lunak <i>online</i> yang berguna untuk memberikan informasi tentang roti.
Hak Akses	Hak yang dimiliki oleh user untuk menggunakan sistem.
DBMS	<i>Database Management System</i> atau pengelola manajemen data base.
Basis data	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.
<i>User</i>	Orang yang berinteraksi dengan sistem.

1.4. Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah :

1. Munawar, 2005, **Pemodelan Visual dengan UML**, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
2. Gatokaca, Raden, **SKPL-SiPersmaTM**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
3. Allberto, **SKPL-SIRuSa.Ellesmera**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	8/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

1.5. Deskripsi umum (Overview)

Modul fungsional yang akan dikembangkan dalam perangkat lunak *Chosen* adalah *User Web Information*. *User Web Information* adalah aplikasi *website* yang menangani informasi antarmuka maupun pengelolaan bagi pemakai *software Chosen*. Modul ini meliputi penyediaan informasi mengenai roti, simulasi pembuatan perusahaan roti, forum dan pengelolaan data.

Cara kerja sistem modul *User Web Information* secara global adalah:

- Pertama kali, sistem akan menampilkan halaman depan yang berisi tentang keterangan mengenai *website Chosen*. Ditampilkan pula menu navigasi bagi user yaitu untuk melihat informasi tips, resep, alat dan bahan.
- Bila *user* memilih *login*, *user* akan diminta untuk memasukkan *user_name* dan *password*.
- Sistem akan memeriksa dalam *basis data user_name* dan *password* tersebut valid atau tidak.
- Jika *user_name* dan *password* dianggap *valid*, sistem akan menampilkan menu sesuai dengan status. Jika statusnya adalah administrator maka sistem akan menampilkan menu pengelolaan. Sedangkan jika statusnya adalah pengguna maka sistem akan menampilkan informasi simulasi dan forum.
- Jika *user* belum terdaftar, maka *user* diminta untuk mendaftarkan diri terlebih dahulu.

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif Produk

Perangkat lunak *Chosen* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *website* yang berfungsi untuk membantu pengguna yang ingin mencari informasi mengenai roti dapat memperolehnya dengan mudah dan cepat. Informasi mengenai roti yang dimaksud adalah informasi alat, bahan, resep, tips, dan simulasi untuk membuat sebuah perusahaan roti, serta forum.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	9/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak *Chosen* adalah :

1. *AllUser*(Administrator dan Pengguna)

- a. **Login (SKPL_01_01)**, yaitu fungsi yang digunakan untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada nama pengguna dan password yang berupa rangkaian karakter.
- b. **Ubah Daftar (SKPL_01_02)**, yaitu fungsi yang digunakan untuk mengubah profile pengguna.

2. Administrator

- a. **Pengelolaan Daftar (SKPL_02_01)**, yaitu fungsi untuk menghapus data pengguna.
- b. **Pengelolaan Barang (SKPL_02_02)**, yaitu fungsi untuk mengelola data barang.

Terdiri: **Tambah Barang (SKPL_02_02_01)**

Hapus Barang (SKPL_02_02_02)

Tampil Detail Barang (SKPL_02_02_03)

- c. **Tampil Detail_Barang (SKPL_02_02_03)**, yaitu fungsi untuk mengelola data detail barang.

Terdiri: **Tambah Detail Barang (SKPL_02_02_03_01)**

Ubah Detail Barang (SKPL_02_02_03_02)

Hapus Detail Barang (SKPL_02_02_03_03)

- d. **Pengelolaan Tips (SKPL_02_03)**, yaitu fungsi untuk mengelola data tips-tips mengenai roti.

Terdiri: **Tambah Tips (SKPL_02_03_01)**

Ubah Tips (SKPL_02_03_02)

Hapus Tips (SKPL_02_03_03)

- e. **Pengelolaan Resep (SKPL_02_04)**, yaitu fungsi untuk mengelola data resep.

Terdiri: **Tambah Roti (SKPL_02_04_01)**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	10/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Ubah Roti (SKPL_02_04_02)

Hapus Roti (SKPL_02_04_03)

Tampil Detail_Resep (SKPL_02_04_04)

- f. **Tampil Detail_Resep (SKPL_02_04_04)**, yaitu fungsi untuk mengelola data detail_resep.

Terdiri: **Tambah Resep (SKPL_02_04_04_01)**

Ubah Resep (SKPL_02_04_04_02)

Hapus Resep (SKPL_02_04_04_03)

- g. **Pengelolaan Forum (SKPL_02_05)**, yaitu fungsi untuk mengelola data forum pengguna.

Terdiri: **Tambah Forum (SKPL_02_05_01)**

Hapus Forum (SKPL_02_05_02)

- h. **Pengelolaan Serba_Serbi (SKPL_02_06)**, yaitu fungsi untuk mengubah data serba-serbi.

3. Pengguna

- a. **Daftar (SKPL_03_01)**, yaitu fungsi yang digunakan untuk melakukan pendaftaran agar dapat login kedalam sistem.
- b. **Informasi Alat (SKPL_03_02)**, yaitu fungsi untuk menampilkan informasi mengenai alat-alat untuk membuat roti.
- c. **Informasi Bahan (SKPL_03_03)**, yaitu fungsi untuk menampilkan informasi mengenai bahan-bahan untuk membuat roti.
- d. **Informasi Tips (SKPL_03_04)**, yaitu fungsi untuk menampilkan informasi mengenai tips-tips yang berhubungan dengan roti.
- e. **Informasi Resep (SKPL_03_05)**, yaitu fungsi untuk menampilkan informasi mengenai resep-resep roti.
- f. **Informasi Simulasi (SKPL_03_06)**, yaitu fungsi untuk menampilkan informasi mengenai simulasi pembuatan perusahaan roti.
- g. **Forum (SKPL_03_07)**, yaitu fungsi yang digunakan untuk melakukan interaksi dengan pengguna yang lain.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	11/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak *Chosen* yaitu:

1. Administrator

- Mengerti pengoperasian komputer.
- Mengerti pengoperasian perangkat lunak yang digunakan.
- Memahami cara mengelola sebuah *website*.
- Memiliki kemampuan pemrograman.
- Memahami sistem komputer tempat perangkat lunak dijalankan.

2. Pengguna

- Tidak diperlukan pengalaman dan keahlian teknis tertentu.
- Tingkat kebutuhan bervariasi.

2.4. Batasan-batasan

Batasan dalam pengembangan perangkat lunak *Chosen* yaitu :

1. Kebijakan umum

Mengacu pada tujuan pengembangan perangkat lunak *Chosen*.

2. Keterbatasan perangkat keras

Ditentukan kemudian setelah pengembang mengetahui ketersediaan perangkat keras pada pengguna.

3. Antarmuka ke aplikasi lain

Keterbatasan *internet browser* untuk menginterpretasikan kode program aplikasi *Chosen*. Fungsi ini belum dilakukan pada tahap awal, tetapi potensial dikembangkan.

2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak *Chosen* yaitu :

- Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak *Chosen*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	12/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Tersedia komputer Server dengan spesifikasi prosesor 133 MHz, memori primer minimal 24 MB, spasi yang tersimpan dalam media penyimpanan sekunder server yaitu 32 MB, Modem atau LAN Card sebagai perangkat komunikasi.
- Tersedia pengendali ODBC atau ODBC driver untuk antarmuka DBMS Microsoft SQL Server 2000.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1.1. Antarmuka Pemakai

Pemakai berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

Interaksi dengan pengguna memungkinkan pengguna untuk melakukan perubahan *profile*, melihat informasi resep, informasi alat dan bahan, informasi tips, menggunakan simulasi pembuatan perusahaan roti, melakukan pendaftaran, serta menggunakan forum.

Interaksi sistem dengan administrator memungkinkan administrator untuk melakukan pengelolaan alat dan bahan, pengelolaan tips, pengelolaan resep, pengelolaan forum, pengelolaan pendaftaran, pengelolaan serba-serbi, perubahan *profile*.

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan antarmuka perangkat keras yang dikembangkan *Chosen* berkenaan dengan antarmuka perangkat keras pada bagian 2.1 perspektif produk ialah:

1. *Mouse*, digunakan mengenali input data yang dilakukan pengguna berkaitan dengan *event click, drag and drop* dan *on focus*.
2. *Keyboard*, digunakan untuk melakukan input data berupa karakter atau text atau menu *pull down* yang harus diinputkan oleh pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	13/ 35
Dokumen ini, dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

3. *Modem* atau *LAN Card*, digunakan untuk melakukan transfer data yang dikirimkan pengguna dan sekaligus untuk menerima informasi yang diberikan sistem berkaitan dengan interaksi sistem dengan pengguna.

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak *Chosen* adalah sebagai berikut :

1. Nama : *Windows 2000/XP*.
Sumber : *Microsoft*

Sebagai sistem operasi dimana perangkat lunak *Chosen* dijalankan.

2. Nama : *SQL Server 2000*.
Sumber : *Microsoft*

Sebagai *DBMS* yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak *Chosen*.

3. Nama : *Internet Explorer*
Sumber : *Microsoft*

Sebagai *internet browser* dimana perangkat lunak *Chosen* dijalankan.

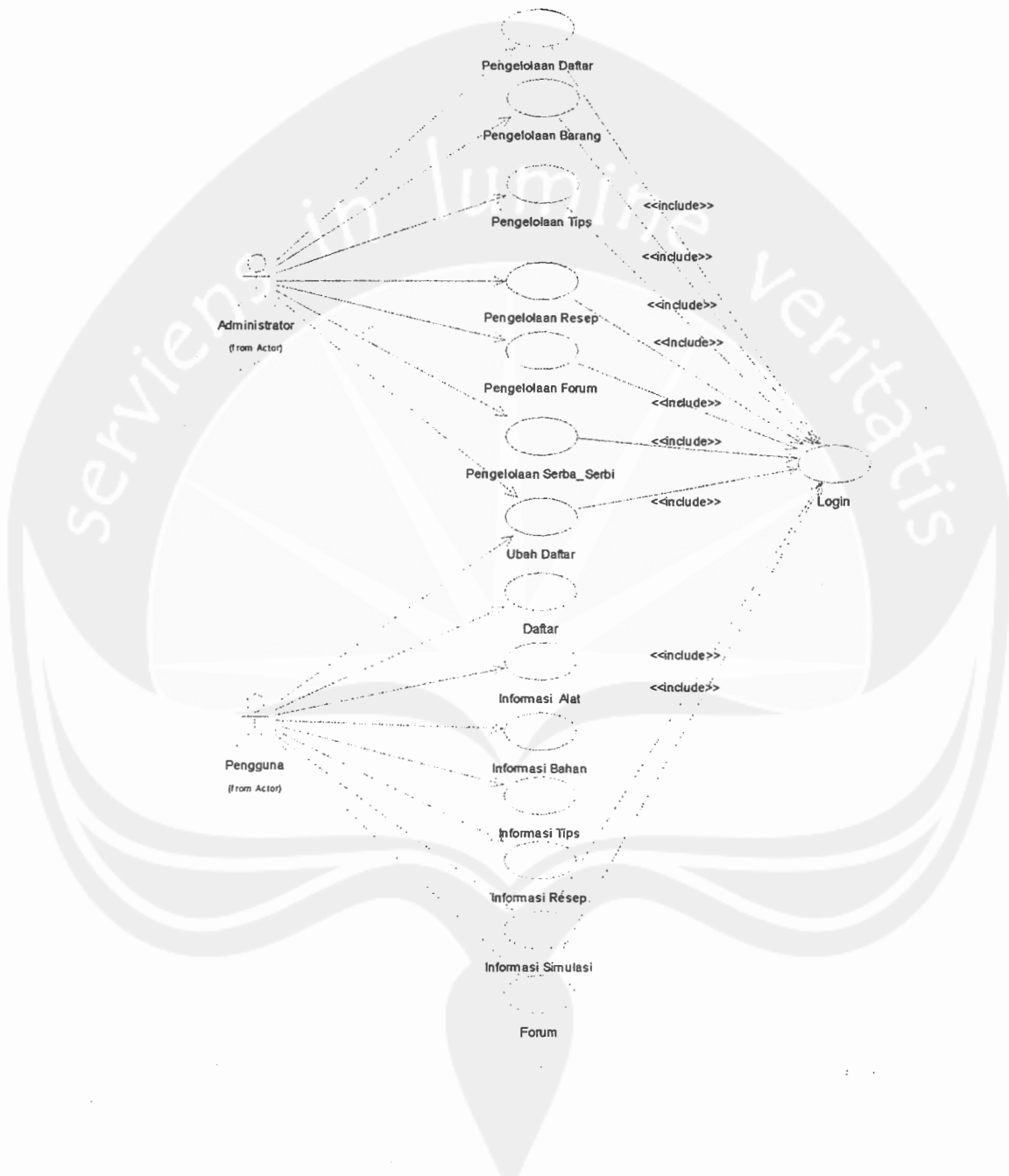
4. Nama : *Internet Information Service (IIS)*
Sumber : *Microsoft*

Sebagai *web server*.

Definisi antarmuka dalam bentuk isi pesan dan format mengacu pada dokumen panduan pengguna masing-masing perangkat lunak.

3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram Web Application

3.2.2. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.2.1. Use Case: Login

Tabel 2. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Login

<i>Use Case ID</i>	SKPL_01_01
<i>Use Case Name</i>	Login
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada <i>user_name</i> dan <i>password</i> berupa rangkaian karakter.
<i>Primary Actor</i>	Administrator dan Pengguna
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem menampilkan antarmuka untuk <i>login</i>.2. Aktor memasukkan nama pengguna dan <i>password</i>.3. Sistem memeriksa nama pengguna dan <i>password</i> aktor.4. Sistem memberikan akses ke aktor sesuai hak aksesnya. E. Password atau nama pengguna tidak sesuai.5. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	E. <i>Password</i> atau nama pengguna tidak sesuai (masukan masih kosong atau tidak sesuai dengan tipe data). <ul style="list-style-type: none">▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa nama pengguna atau <i>password</i> tidak sesuai.▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Aktor memasuki sistem sesuai hak aksesnya (<i>Login</i>).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	16/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

3.2.2.2. Use Case: Ubah Daftar

Tabel 3. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Ubah Daftar

<i>Use Case ID</i>	SKPL_01_02
<i>Use Case Name</i>	Ubah Daftar
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data pengguna.
<i>Primary Actor</i>	Administrator dan Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data pengguna.2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan perubahan data berikut dengan data pengguna.3. Aktor mengubah data pengguna.4. Aktor meminta sistem untuk mengubah data.5. Sistem mengubah data dalam basis data. E. Masukan tidak sesuai6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong atau tidak sesuai dengan tipe data) <ul style="list-style-type: none">▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa perubahan data gagal.▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator atau pengguna.
<i>PostConditions</i>	Data pengguna di basis data berubah (ubah).

3.2.2.3. Use Case: Pengelolaan Daftar

Tabel 4. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Daftar

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_01
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Daftar
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data pengguna berupa penghapusan data.
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data pengguna.2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengguna dan menampilkan seluruh data pengguna yang ada didalam basis data.3. Aktor memilih data pengguna yang akan dihapus.4. Aktor meminta sistem untuk menghapus data.5. Sistem menghapus data tersebut dalam basis data.6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data Pengguna di basis data berubah (hapus).

3.2.2.4. Use Case: Pengelolaan Barang

3.2.2.4.1. Pengelolaan Barang

Tabel 5. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Barang

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_02
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Barang
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	18/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data barang. 2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data barang dan menampilkan seluruh data barang yang ada dalam basis data. 3. Aktor memilih untuk menambah data barang dengan memasukkan data barang tersebut. <ol style="list-style-type: none"> A.1 Aktor memilih untuk menghapus data barang. A.2 Aktor memilih untuk menampilkan pengelolaan detail barang berdasarkan nama_barang. 4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data. 5. Data tersimpan ke dalam basis data. <ol style="list-style-type: none"> E.1 Masukan tidak sesuai 6. <i>Use Case</i> selesai.
	<ol style="list-style-type: none"> A.1. Aktor memilih untuk menghapus data barang. <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih data barang yang akan dihapus. 2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data. 3. Sistem menghapus data barang tersebut dari basis data. <ol style="list-style-type: none"> E.2 Data masih digunakan. 4. Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-6 A.2. Aktor memilih untuk menampilkan detail barang berdasarkan nama_barang: Menuju ke <i>Use Case</i> 3.2.2.4.2 Tampil Detail_Barang.
<i>Error Flow</i>	<p>E.1 Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam basis data)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak

	<p>sesuai.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3. <p>E.2 Data masih digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa data masih digunakan. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data alat dan bahan di basis data berubah (tambah, ubah, hapus) atau tetap (tampil).

3.2.2.4.2. Tampil Detail_Barang

Tabel 6. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Barang – Tampil
Detail_Barang

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_02
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Barang
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data barang.
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data detail barang dan menampilkan seluruh data detail barang yang ada dalam basis data berdasarkan nama barang. 2. Aktor memilih untuk menambah data detail barang dengan memasukkan data detail barang tersebut. <ol style="list-style-type: none"> A.1 Aktor memilih untuk mengubah data detail barang. A.2 Aktor memilih untuk menghapus data detail barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	20/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

	<p>3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data.</p> <p>4. Data tersimpan ke dalam basis data. E.1 Masukan tidak sesuai</p> <p>5. <i>Use Case</i> selesai.</p>
	<p>A.1 Aktor memilih untuk mengubah data detail barang.</p> <p>1. Aktor memilih data detail barang yang akan diubah.</p> <p>2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.</p> <p>3. Aktor mengubah data detail barang.</p> <p>4. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 4</p> <p>A.2 Aktor memilih untuk menghapus data detail barang.</p> <p>1. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menghapus data detail barang.</p> <p>2. Sistem menghapus data detail barang tersebut dari basis data.</p> <p>E.2 Data masih digunakan.</p> <p>3. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 5.</p>
<i>Error Flow</i>	<p>E.1 Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3 <p>E.2 Data masih digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa data masih digunakan. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-1.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case login</i> sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data alat dan bahan di basis data berubah (tambah, ubah, hapus) atau tetap (tampil).

3.2.2.5. Use Case: Pengelolaan Tips

Tabel 7. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Tips

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_03
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Tips
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data tips yang berhubungan dengan roti .
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data tips. 2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data tips dan menampilkan seluruh data tips yang ada pada basis data . 3. Aktor memilih untuk menambah data tips dengan memasukkan data-data tips. <ol style="list-style-type: none"> A.1 Aktor memilih untuk mengubah data tips. A.2 Aktor memilih untuk menghapus data tips. 4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data. 5. Sistem menyimpan data tersebut ke dalam basis data. <ol style="list-style-type: none"> E.Masukan tidak sesuai. 6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	<p>A.1. Aktor memilih untuk mengubah data tips.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih data tips yang akan diubah. 2. Sistem menampilkan data tips yang akan diubah. 3. Aktor mengubah data tips. 4. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 5. <p>A.2. Aktor memilih untuk menghapus data tips.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menghapus data tips.

	<p>2. Sistem menghapus data tips tersebut dari basis data.</p> <p>3. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 6.</p>
<i>Error Flow</i>	<p>E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data tips di basis data berubah (tambah, ubah, hapus).

3.2.2.6. Use Case: Pengelolaan Resep

3.2.2.6.1. Pengelolaan Resep

Tabel 8. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengeloaan Resep

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_04
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Resep
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data resep-resep mengenai roti.
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<p>1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data roti.</p> <p>2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data roti dan menampilkan seluruh data roti yang ada pada basis data .</p> <p>3. Aktor memilih untuk menambah data roti.</p> <p style="padding-left: 20px;">A.1 Aktor memilih untuk mengubah data roti.</p> <p style="padding-left: 20px;">A.2 Aktor memilih untuk menghapus data roti.</p>

	<p>A.3 Aktor memilih untuk menampilkan detail_resep.</p> <p>4. Aktor memasukkan data-data roti.</p> <p>5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data.</p> <p>6. Sistem menyimpan data tersebut ke dalam basis data.</p> <p>7. <i>Use Case</i> selesai.</p>
<i>Alternative Flow</i>	<p>A.1 Aktor memilih untuk mengubah data roti.</p> <p>1. Aktor memilih data roti yang akan diubah.</p> <p>2. Sistem menampilkan data roti yang akan diubah.</p> <p>3. Aktor mengubah data roti.</p> <p>4. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 5.</p> <p>A.2 Aktor memilih untuk menghapus data roti.</p> <p>1. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menghapus data roti.</p> <p>2. Sistem menghapus data roti tersebut dari basis data</p> <p>E.2 Data masih digunakan</p> <p>3. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 7.</p> <p>A.3 Aktor memilih untuk menampilkan detail resep : menuju ke <i>Use Case</i> 3.2.2.6.2 Tampil Detail_Resep.</p>
<i>Error Flow</i>	<p>E.1. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3 <p>E.2. Data masih digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa data masih digunakan. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.

<i>PostConditions</i>	Data resep di basis data berubah (tambah, ubah, hapus) atau tetap (tampil).
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------

3.2.2.6.2. Tampil Detail_Resep

Tabel 9. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Resep – Tampil
Detail_Barang

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_04
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Resep
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data resep-resep mengenai roti.
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan antarmuka tampil detail resep dan menampilkan seluruh data resep yang ada pada basis data . 2. Aktor memilih untuk menambah data resep. <ol style="list-style-type: none"> A.1 Aktor memilih untuk mengubah data resep. A.2 Aktor memilih untuk menghapus data resep. 3. Aktor memasukkan data-data resep. 4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data. 5. Sistem menyimpan data tersebut ke dalam basis data. <ol style="list-style-type: none"> E.1 Masukan tidak sesuai 6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	<p>A.1 Aktor memilih untuk mengubah data resep.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih data resep yang akan diubah. 2. Sistem menampilkan data resep yang akan diubah. 3. Aktor mengubah data resep. 4. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 4. <p>A.2. Aktor memilih untuk menghapus data resep.</p>

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	25/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menghapus data resep. 2. Sistem menghapus data resep tersebut dari basis data. <p>E.2. Data masih digunakan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 6.
<i>Error Flow</i>	<p>E.1. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2 <p>E.2. Data masih digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa data masih digunakan. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data resep di basis data berubah (tambah, ubah, hapus)

3.2.2.7. Use Case: Pengelolaan Forum

Tabel 10. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Forum

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_05
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Forum
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data forum pengguna.
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data forum.

	<p>2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan forum dan menampilkan seluruh data forum yang ada pada basis data .</p> <p>3. Aktor memilih untuk menambahkan forum dengan memasukkan pesan pada forum.</p> <p>A. Aktor memilih untuk menghapus data forum.</p> <p>4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data.</p> <p>5. Sistem menyimpan data tersebut ke dalam basis data.</p> <p>E. Masukan tidak sesuai.</p> <p>6. <i>Use Case</i> selesai.</p>
<i>Alternative Flow</i>	<p>A Aktor memilih untuk menghapus data forum.</p> <p>1. Aktor memilih data forum yang akan dihapus.</p> <p>2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data forum yang sudah dipilih.</p> <p>3. Sistem menghapus data forum tersebut dari basis data.</p> <p>4. <i>Flow</i> berlanjut ke <i>Basic Flow</i> langkah 6.</p>
<i>Error Flow</i>	<p>E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-3.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data forum di basis data berubah (tambah, hapus) .

3.2.2.8. Use Case: Pengelolaan Serba-Serbi

Tabel 11. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Pengelolaan Serba -Serbi

<i>Use Case ID</i>	SKPL_02_06
<i>Use Case Name</i>	Pengelolaan Serba-Serbi
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengubah data seba-serbi
<i>Primary Actor</i>	Administrator
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data seba-serbi.2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan seba-serbi dan menampilkan seluruh data seba-serbi yang ada pada basis data .3. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menampilkan data serba-serbi yang akan diubah.4. Aktor mengubah data serba-serbi.5. Sistem menyimpan data tersebut ke dalam basis data. E. Masukan tidak sesuai.6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	<p>E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai.▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2.
<i>PreConditions</i>	Aktor telah memasuki sistem melalui <i>Use Case</i> login sebagai administrator.
<i>PostConditions</i>	Data pengelolaan serba-serbi di basis data berubah.

3.2.2.9. Use Case: Daftar

Tabel 12. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Daftar

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_01
<i>Use Case Name</i>	Daftar
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk melakukan pendaftaran.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pendaftaran. 2. Sistem menampilkan antarmuka pendaftaran. 3. Aktor memasukkan data. 4. Aktor meminta sistem untuk menambahkan data. 5. Sistem memasukkan data tersebut ke dalam basis data. <p>E Masukan tidak sesuai</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	<p>E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2.
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data Pengguna di basis data bertambah dan aktor dapat melakukan login.

3.2.2.10. Use Case: Informasi Alat

Tabel 13. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Informasi Alat

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_02
<i>Use Case Name</i>	Informasi Alat
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai alat-alat yang digunakan untuk membuat roti.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi alat.2. Sistem menampilkan antarmuka informasi alat dan menampilkan data alat yang ada dalam basis data.3. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menampilkan detail data alat.4. Sistem menampilkan detail alat yang dipilih.5. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data tetap.

3.2.2.11. Use Case: Informasi Bahan

Tabel 14. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Informasi Bahan

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_03
<i>Use Case Name</i>	Informasi Bahan
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat roti.

<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi bahan. 2. Sistem menampilkan antarmuka informasi bahan dan menampilkan seluruh data bahan yang ada dalam basis data. 3. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menampilkan detail data bahan. 4. Sistem menampilkan detail bahan yang dipilih. 5. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data tetap.

3.2.2.12. Use Case: Informasi Tips

Tabel 15. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Informasi Tips

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_04
<i>Use Case Name</i>	Informasi Tips
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai Tips-tips yang berhubungan dengan roti.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi tips. 2. Sistem menampilkan antarmuka informasi tips dan menampilkan seluruh data tips yang ada dalam basis data.

	<p>3. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menampilkan detail data tips.</p> <p>4. Sistem menampilkan detail tips yang dipilih.</p> <p>5. <i>Use Case</i> selesai.</p>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data tetap.

3.2.2.13. Use Case: Informasi Resep

Tabel 16. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas – Informasi Resep

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_05
<i>Use Case Name</i>	Informasi Resep
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai resep-resep roti.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<p>1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi resep.</p> <p>2. Sistem menampilkan antarmuka informasi resep dan menampilkan seluruh data resep yang ada dalam basis data.</p> <p>3. Aktor memilih dan meminta sistem untuk menampilkan detail data resep.</p> <p>4. Sistem menampilkan detail resep yang dipilih.</p> <p>5. <i>Use Case</i> selesai.</p>
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	-

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	32/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data tetap.
-----------------------	--------------------------------

3.2.2.14. Use Case: Informasi Simulasi

Tabel 17. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Informasi Simulasi

<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_06
<i>Use Case Name</i>	Informasi Simulasi
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menampilkan informasi mengenai simulasi pembuatan perusahaan roti.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi simulasi. 2. Sistem menampilkan antarmuka informasi simulasi. 3. Aktor memasukkan modal dan jenis roti yang akan dibuat. 4. Aktor memilih untuk menampilkan informasi simulasi. 5. Sistem menampilkan informasi simulasi. 6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	-
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data tetap.

3.2.2.15. Use Case: Forum

Tabel 18. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas –Forum

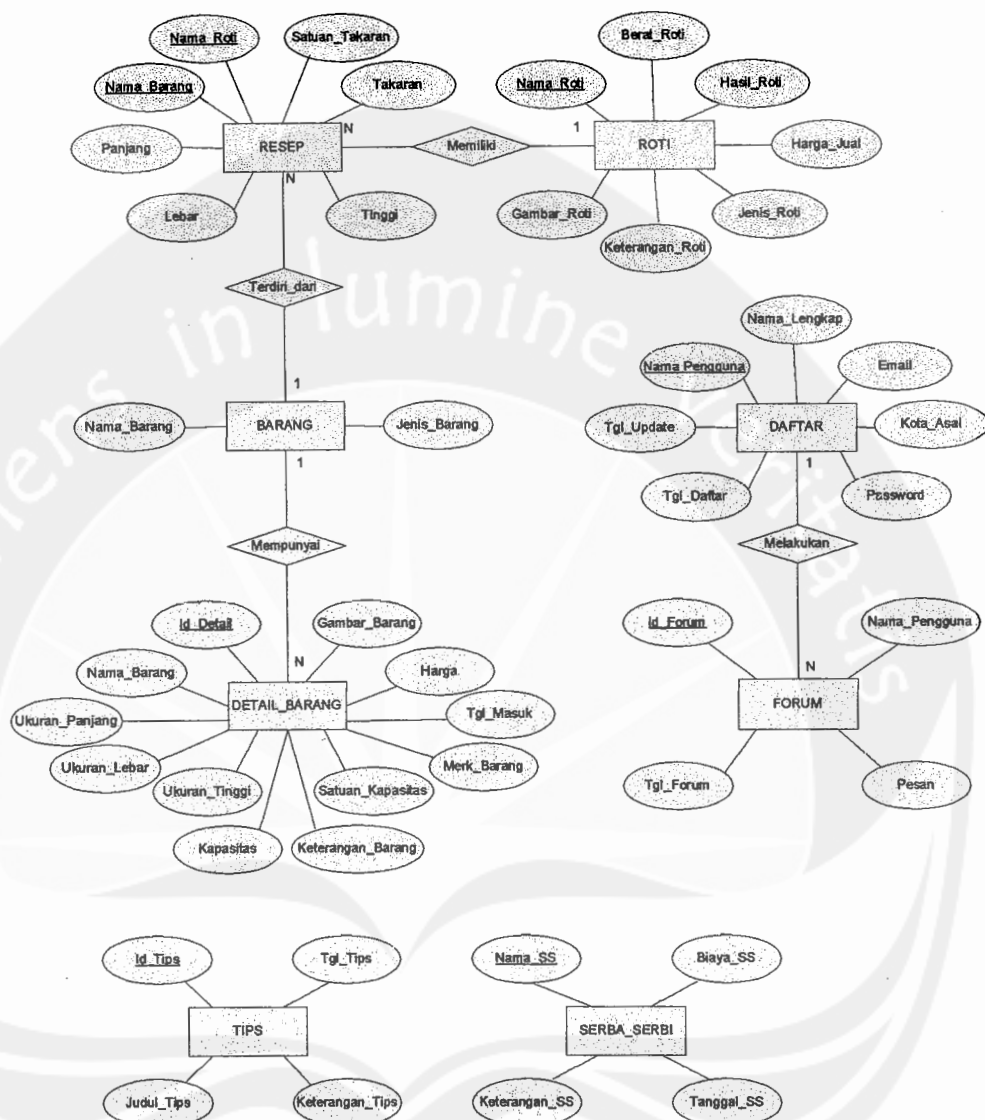
<i>Use Case ID</i>	SKPL_03_08
<i>Use Case Name</i>	Forum

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-CH01	33/ 35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk membantu pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain.
<i>Primary Actor</i>	Pengguna.
<i>Supporting Actor</i>	-
<i>Basic Flow</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Use Case</i> dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan forum. 2. Sistem menampilkan antarmuka forum dan menampilkan data forum yang ada di basis data. 3. Aktor memasukkan pesan yang akan disampaikan. 4. Aktor memilih untuk memasukkan pesan. 5. Sistem memasukkan data kedalam data base. <p>E. Masukan tidak sesuai</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. <i>Use Case</i> selesai.
<i>Alternative Flow</i>	-
<i>Error Flow</i>	<p>E. Masukan tidak sesuai (masukan masih kosong, tidak sesuai dengan tipe data, atau data sudah ada dalam data base)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistem menampilkan peringatan bahwa masukan tidak sesuai. ▪ Kembali ke <i>Basic Flow</i> langkah ke-2.
<i>PreConditions</i>	-
<i>PostConditions</i>	Data-data di basis data bertambah.

4. Entity Relationship Diagram (ERD) dan Kamus Data

4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**Simulasi "Pembuatan Perusahaan Roti" secara *Online*
(Chosen)**


Dipersiapkan oleh:

Ratna Nurdini

03.07.03697

**Program Studi Teknik Informatika – Universitas Atma Jaya
Yogyakarta**

Jalan Babarsari 43 Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-CH01</i>		1/110
		Revisi		17 September 2007

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi

Indeks TGL					
Ditulis oleh					
Diperiksa oleh					
Disetujui oleh					

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1.1.	Tujuan.....	9
1.2.	Ruang Lingkup.....	9
1.3.	Definisi Akronim dan Singkatan.....	9
1.4.	Referensi.....	10
2.1.	Realisasi Class Diagram.....	10
2.1.1.	Login.....	10
2.1.2.	Ubah Daftar.....	11
2.1.3.	Pengelolaan Daftar.....	11
2.1.4.	Pengelolaan Barang.....	11
2.1.5.	Pengelolaan Tips.....	12
2.1.6.	Pengelolaan Resep.....	12
2.1.7.	Pengelolaan Forum.....	12
2.1.8.	Pengelolaan Serba_Serbi.....	13
2.1.9.	Daftar.....	13
2.1.10.	Informasi Alat.....	13
2.1.11.	Informasi Bahan.....	14
2.1.12.	Informasi Tips.....	14
2.1.13.	Informasi Resep.....	14
2.1.14.	Informasi Simulasi.....	15
2.1.15.	Forum.....	15
2.2.	Collaboration Diagram.....	16
2.2.1.	Login.....	16
2.2.2.	Ubah Daftar.....	16
2.2.3.	Pengelolaan Daftar.....	17
2.2.4.	Pengelolaan Barang.....	17
2.2.4.1.	Tambah Barang.....	17
2.2.4.2.	Hapus Barang.....	17
2.2.4.3.	Tampil Detail_Barang.....	18
2.2.4.3.1.	Tambah Detail_Barang.....	18
2.2.4.3.2.	Ubah Detail_Barang.....	18
2.2.4.3.3.	Hapus Detail_Barang.....	19
2.2.5.	Pengelolaan Tips.....	19
2.2.5.1.	Tambah Tips.....	19
2.2.5.2.	Ubah Tips.....	20
2.2.5.3.	Hapus Tips.....	20
2.2.6.	Pengelolaan Resep.....	21
2.2.6.1.	Tambah Roti.....	21
2.2.6.2.	Ubah Roti.....	21
2.2.6.3.	Hapus Roti.....	22
2.2.6.4.	Tampil Detail_Resep.....	22

2.2.6.4.1.	Tambah Resep	22
2.2.6.4.2.	Ubah Resep	23
2.2.6.4.3.	Hapus Resep	23
2.2.7.	Pengelolaan Forum	24
2.2.7.1.	Tambah Forum	24
2.2.7.2.	Hapus Forum	24
2.2.8.	Daftar	25
2.2.9.	Informasi Alat	25
2.2.10.	Informasi Bahan	26
2.2.11.	Informasi Tips	26
2.2.12.	Informasi Resep	27
2.2.13.	Informasi Simulasi	27
2.2.14.	Forum	28
4.1.	Dekomposisi Data	29
4.1.1.	Deskripsi Entitas Data Daftar	29
4.1.2.	Deskripsi Entitas Data Forum	30
4.1.3.	Deskripsi Entitas Data Tips	30
4.1.4.	Deskripsi Entitas Data Barang	30
4.1.5.	Deskripsi Entitas Data Detail Barang	31
4.1.6.	Deskripsi Entitas Data Resep	31
4.1.7.	Deskripsi Entitas Data Roti	32
4.1.8.	Deskripsi Entitas Data Serba_Serbi	32
4.2.	Conceptual Data Model	33
5.1.	Sequence Diagram	34
5.2.	ClassDiagram	60
5.3.	Diagram Specific Descriptions	63
6.1.	Login	80
6.2.	Form Daftar	81
6.3.	Form Ubah Daftar	82
6.4.	Form Informasi Alat	83
6.5.	Form Informasi Bahan	85
6.6.	Form Informasi Tips	87
6.7.	Form Informasi Resep	88
6.8.	Form Informasi Simulasi	89
6.9.	Form Forum	91
6.10.	Form Pengelolaan Daftar	92
6.11.	Form Pengelolaan Barang	93
6.12.	Form Pengelolaan Tips	98
6.13.	Form Pengelolaan Resep	100
6.14.	Form Pengelolaan Forum	107
6.15.	Form Pengelolaan Serba-Serbi	108

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Realisasi Class Diagram: Login
Gambar 2. Realisasi Class Diagram: Ubah Daftar
Gambar 3. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Daftar
Gambar 4. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Barang
Gambar 5. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Tips
Gambar 6. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Resep
Gambar 7. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Forum
Gambar 8. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Serba_Serbi
Gambar 9. Realisasi Class Diagram: Daftar
Gambar 10. Realisasi Class Diagram: Informasi Alat
Gambar 11. Realisasi Class Diagram: Informasi Bahan
Gambar 12. Realisasi Class Diagram: Informasi Tips
Gambar 13. Realisasi Class Diagram: Informasi Resep
Gambar 14. Realisasi Class Diagram: Informasi Simulasi
Gambar 15. Realisasi Class Diagram: Forum
Gambar 16. Collaboration Diagram: Login
Gambar 17. Collaboration Diagram: Ubah Daftar
Gambar 18. Collaboration Diagram: Pengelolaan Daftar
Gambar 19. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Tambah Barang
Gambar 20. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Hapus Barang
Gambar 21. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang - Tambah Detail_Barang
Gambar 22. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Ubah Detail_Barang
Gambar 23. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Hapus Detail_Barang
Gambar 24. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Tambah Tips
Gambar 25. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Ubah Tips
Gambar 26. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Hapus Tips
Gambar 27. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tambah Roti
Gambar 28. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Ubah Roti
Gambar 29. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Hapus Roti
Gambar 30. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Tambah Resep
Gambar 31. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Ubah Resep
Gambar 32. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Hapus Resep
Gambar 33. Collaboration Diagram: Pengelolaan Forum– Tambah Forum
Gambar 34. Collaboration Diagram: Pengelolaan Forum– Hapus Forum
Gambar 35. Collaboration Diagram: Pengelolaan Serba_Serbi
Gambar 36. Collaboration Diagram: Daftar
Gambar 37. Collaboration Diagram: Informasi Alat
Gambar 38. Collaboration Diagram: Informasi Bahan
Gambar 39. Collaboration Diagram: Informasi Tips
Gambar 40. Collaboration Diagram: Informasi Resep
Gambar 41. Collaboration Diagram: Informasi Simulasi
Gambar 42. Collaboration Diagram: Forum
Gambar 43. Rancangan Arsitektur Chosen Web Application
Gambar 44. Conceptual Data Model
Gambar 45. Collaboration Diagram: Login
Gambar 46. Sequence Diagram: Ubah Daftar
Gambar 47. Sequence Diagram: Pengelolaan Daftar
Gambar 48. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang – Tambah Barang

- Gambar 49. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang – Hapus Barang
 Gambar 50. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang - Tambah Detail_Barang
 Gambar 51. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang – Ubah Detail_Barang
 Gambar 52. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang – Hapus Detail_Barang
 Gambar 53. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips – Tambah Tips
 Gambar 54. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips – Ubah Tips
 Gambar 55. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips – Hapus Tips
 Gambar 56. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tambah Roti
 Gambar 57. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Ubah Roti
 Gambar 58. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Hapus Roti
 Gambar 59. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Simpan Resep
 Gambar 60. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Ubah Resep
 Gambar 61. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Hapus Resep
 Gambar 62. Sequence Diagram: Pengelolaan Forum– Simpan Forum
 Gambar 63. Sequence Diagram: Pengelolaan Forum– Hapus Forum
 Gambar 64. Sequence Diagram: Pengelolaan Serba_Serbi – Ubah Serba_Serbi
 Gambar 65. Sequence Diagram: Informasi Alat
 Gambar 66. Sequence Diagram: Informasi Bahan
 Gambar 67. Sequence Diagram: Informasi Tips
 Gambar 68. Sequence Diagram: Informasi Resep
 Gambar 69. Sequence Diagram: Informasi Simulasi
 Gambar 70. Sequence Diagram: Forum
 Gambar 71. Class Diagram
 Gambar 72. Login.aspx
 Gambar 73. Daftar.aspx
 Gambar 74. UbahDaftar.aspx
 Gambar 75. InformasiAlat.aspx
 Gambar 76. InformasiAlat.aspx - Tampil
 Gambar 77. InformasiBahan.aspx
 Gambar 78. InformasiBahan.aspx - Tampil
 Gambar 79. InformasiTips.aspx
 Gambar 80. InformasiTips.aspx - Tampil
 Gambar 81. Informasi Resep.aspx
 Gambar 82. Informasi Resep.aspx - Tampil
 Gambar 83. Informasi Simulasi.aspx
 Gambar 84. Informasi Simulasi.aspx - Simulasi
 Gambar 85. Forum.aspx
 Gambar 86. Pengelolaan Daftar.aspx
 Gambar 87. Pengelolaan Barang.aspx
 Gambar 88. Pengelolaan Barang.aspx - Detail
 Gambar 89. Pengelolaan Barang.aspx - Ubah
 Gambar 90. Pengelolaan Tips.aspx
 Gambar 91. Pengelolaan Tips.aspx - Ubah
 Gambar 92. Pengelolaan Resep.aspx
 Gambar 93. Pengelolaan Resep.aspx - Ubah
 Gambar 94. Pengelolaan Resep.aspx - Detail
 Gambar 95. Pengelolaan Resep.aspx – Ubah Detail
 Gambar 96. Pengelolaan Forum.aspx
 Gambar 97. Pengelolaan Serba_Serbi.aspx
 Gambar 98. Pengelolaan Serba_Serbi.aspx – Ubah

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Definisi Akronim dan Singkatan.
- Tabel 2. Deskripsi Entitas Data Daftar
- Tabel 3. Deskripsi Entitas Data Forum
- Tabel 4. Deskripsi Entitas Data Tips
- Tabel 5. Deskripsi Entitas Data Barang
- Tabel 6. Deskripsi Entitas Data Detail_Barang
- Tabel 7. Deskripsi Entitas Data Resep
- Tabel 8. Deskripsi Entitas Data Roti
- Tabel 9. Deskripsi Entitas Data Serba_Serbi



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

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

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat lunak Chosen dikembangkan dengan tujuan untuk :

- Menangani *login dan ubah profile* oleh administrator dan pengguna.
- Menangani *pengelolaan data barang, data daftar, data tips, data forum, data resep, dan data serba-serbi* oleh administrator.
- Memfasilitasi pengguna untuk mendapatkan *informasi yang dibutuhkan mengenai alat, bahan, tips, resep, simulasi pembuatan perusahaan roti, dan forum* oleh pengguna.

Perangkat lunak Chosen berjalan pada lingkungan website dan DBMS yang digunakan adalah Microsoft SQL Server 2000.

1.3. Definisi Akronim dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan:

Tabel 1. Definisi Akronim dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga <i>Software Design Description (SDD)</i> merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
<i>Chosen</i>	Perangkat lunak berbasis <i>website</i> untuk membuat simulasi pembuatan perusahaan roti secara <i>online</i> .

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	9/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

1.4. Referensi

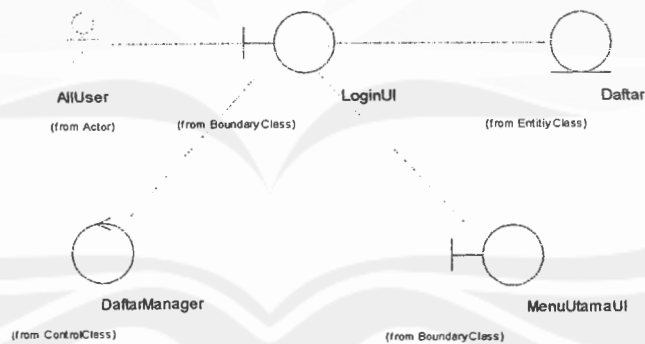
Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Munawar, 2005, **Pemodelan Visual dengan UML**, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
2. Nurdini, Ratna, **SKPL-Chosen**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007.
3. Gatotkaca, Raden, **DPPL-SiPersmaTM**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
4. Allberto, **DPPL-SIRuSa.Ellesmera**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007.

2. Analysis Model

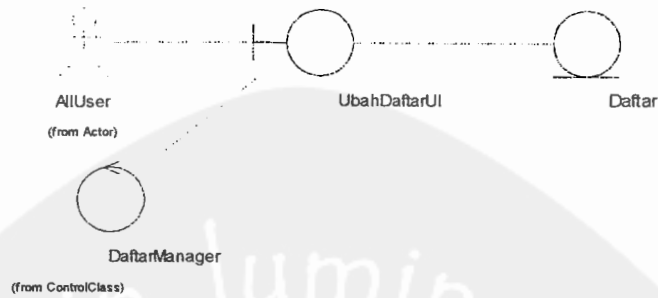
2.1. Realisasi Class Diagram

2.1.1. Login



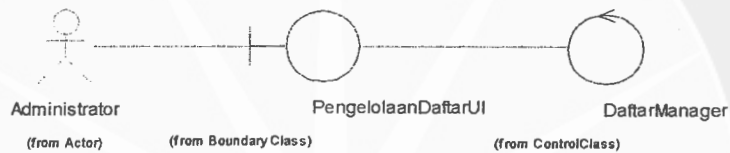
Gambar 1. Realisasi Class Diagram: Login

2.1.2. Ubah Daftar



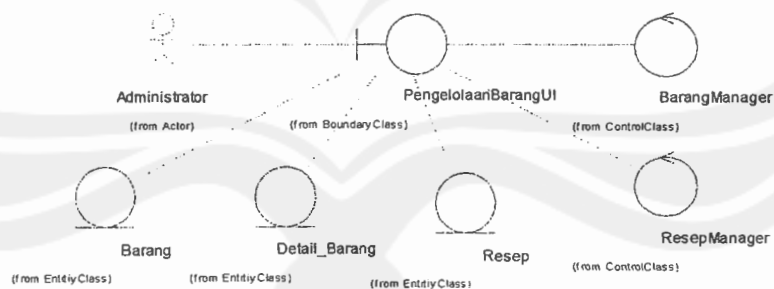
Gambar 2. Realisasi Class Diagram: Ubah Daftar

2.1.3. Pengelolaan Daftar



Gambar 3. Realisasi Class Diagram: Daftar

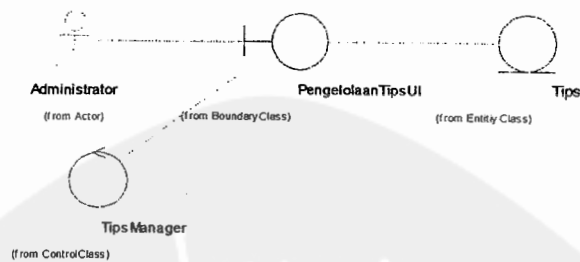
2.1.4. Pengelolaan Barang



Gambar 4. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Barang

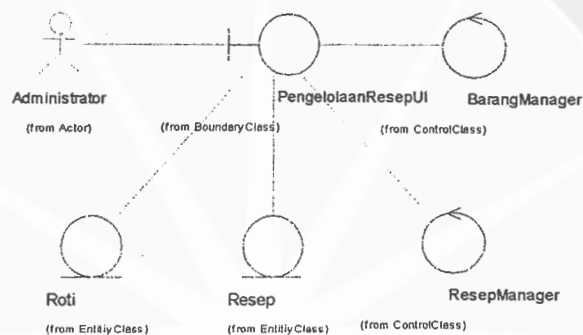
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	11/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

2.1.5. Pengelolaan Tips



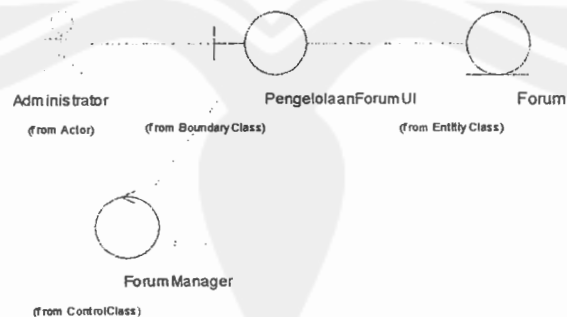
Gambar 5. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Tips

2.1.6. Pengelolaan Resep



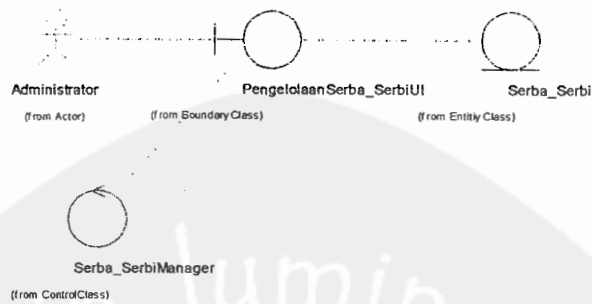
Gambar 6. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Resep

2.1.7. Pengelolaan Forum



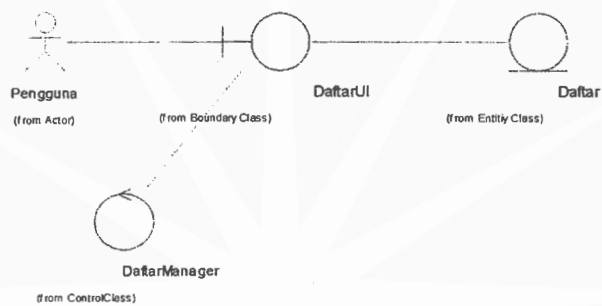
Gambar 7. Realisasi Class Diagram: Pengelolaan Forum

2.1.8. Pengelolaan Serba_Serbi



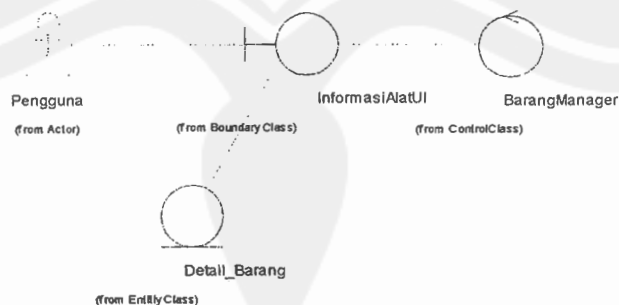
Gambar 8. Realisasi Class Diagram: PengelolaanSerba_Serbi

2.1.9. Daftar



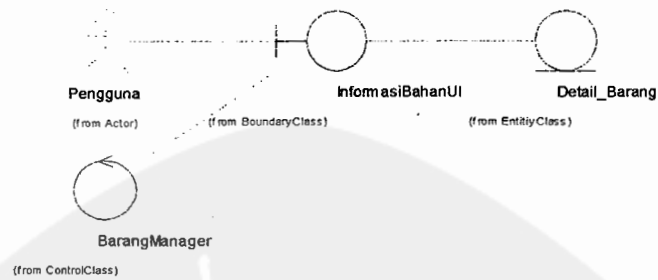
Gambar 9. Realisasi Class Diagram: Daftar

2.1.10. Informasi Alat



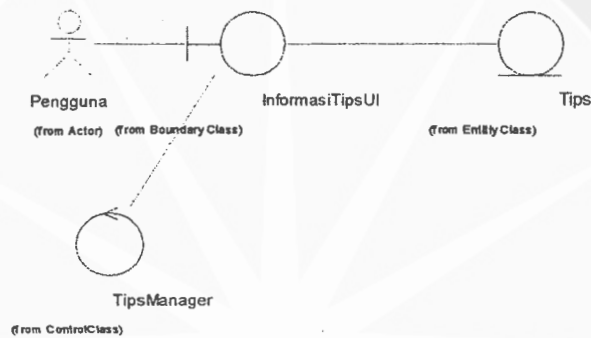
Gambar 10. Realisasi Class Diagram: Informasi Alat

2.1.11. Informasi Bahan



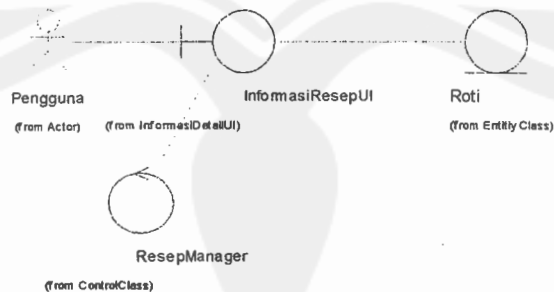
Gambar 11. Realisasi Class Diagram: Informasi Bahan

2.1.12. Informasi Tips



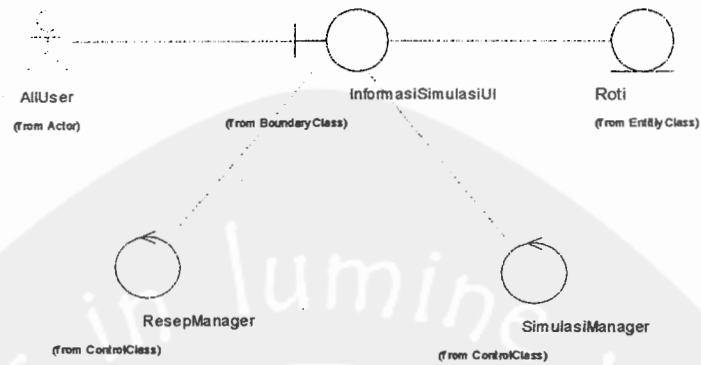
Gambar 12. Realisasi Class Diagram: Informasi Tips

2.1.13. Informasi Resep



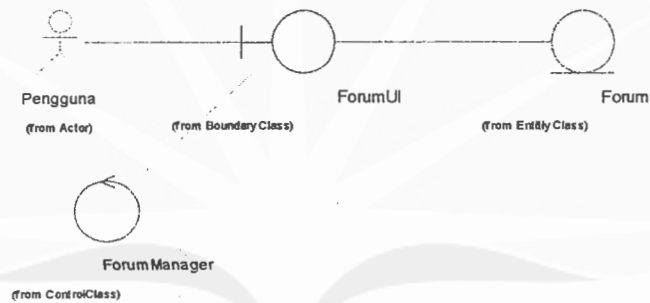
Gambar 13. Realisasi Class Diagram: Informasi Resep

2.1.14. Informasi Simulasi



Gambar 14. Realisasi Class Diagram: Informasi Simulasi

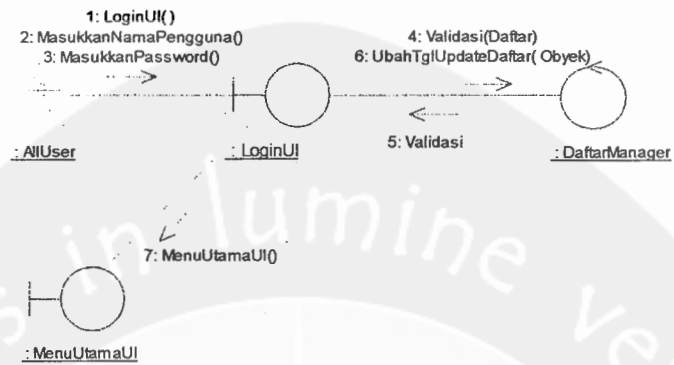
2.1.15. Forum



Gambar 15. Realisasi Class Diagram: Forum

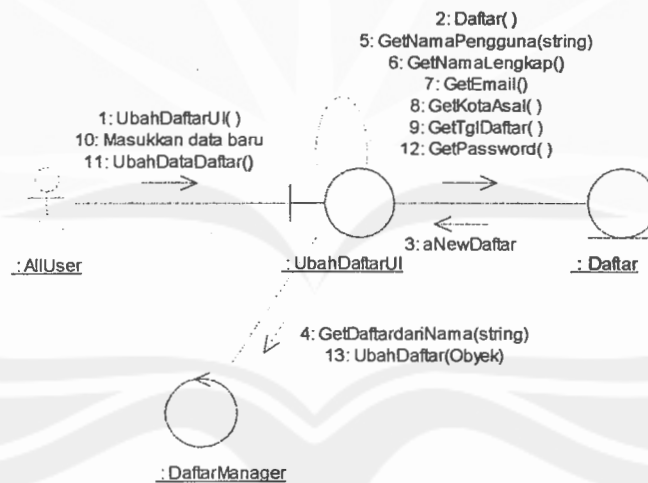
2.2. Collaboration Diagram

2.2.1. Login



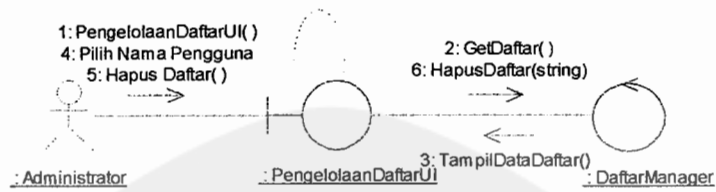
Gambar 16. Collaboration Diagram: Login

2.2.2. Ubah Daftar



Gambar 17. Collaboration Diagram: Ubah Daftar

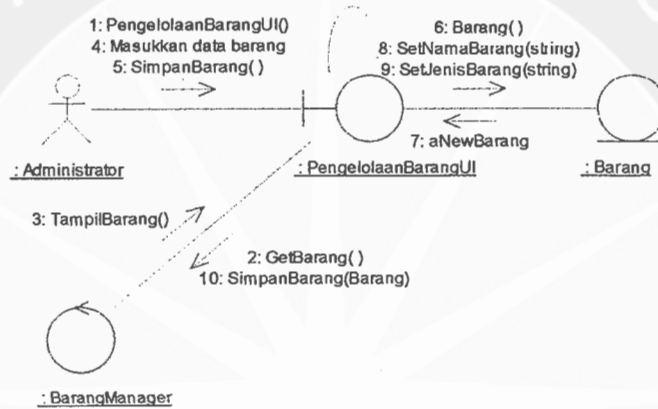
2.2.3. Pengelolaan Daftar



Gambar 18. Collaboration Diagram: Pengelolaan Daftar

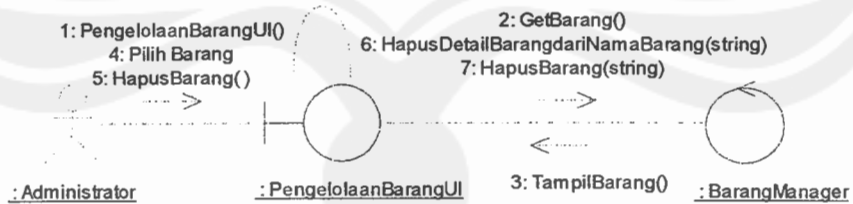
2.2.4. Pengelolaan Barang

2.2.4.1. Tambah Barang



Gambar 19. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Tambah Barang

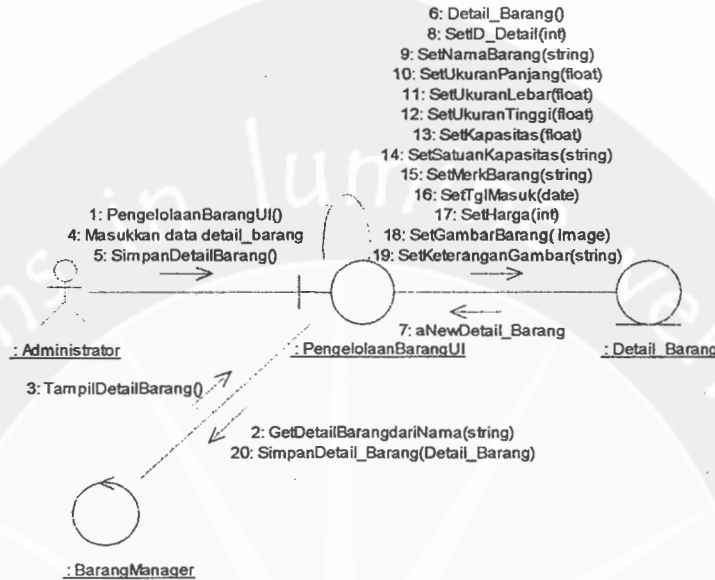
2.2.4.2. Hapus Barang



Gambar 20. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Hapus Barang

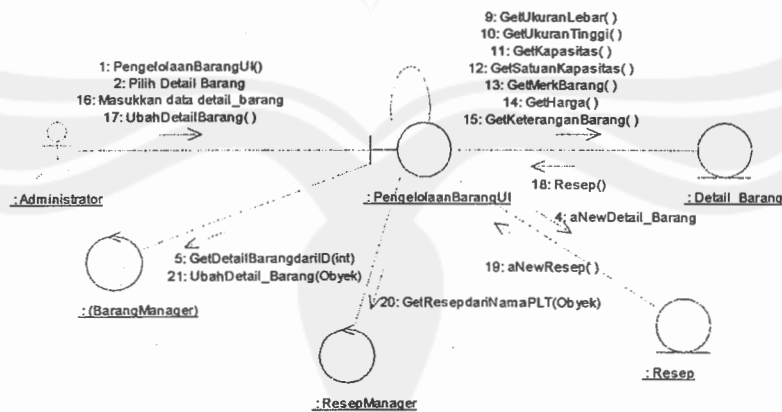
2.2.4.3. Tampil Detail_Barang

2.2.4.3.1. Tambah Detail_Barang



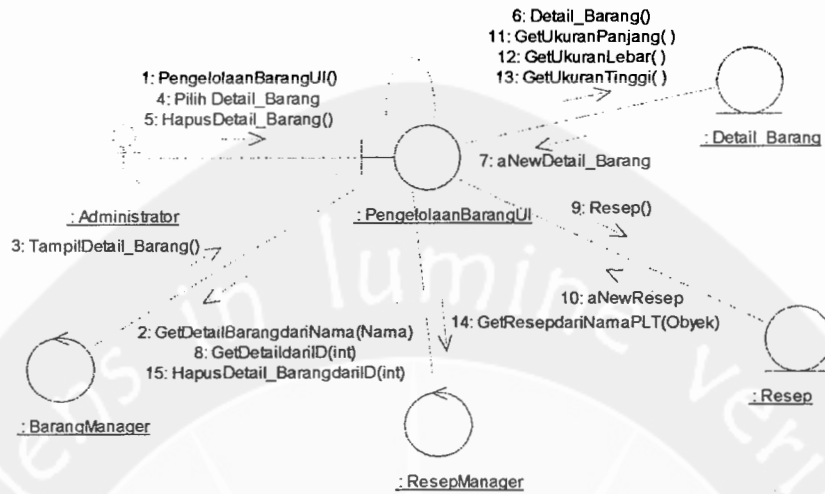
Gambar 21. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang – Tambah Detail_Barang

2.2.4.3.2. Ubah Detail_Barang



Gambar 22. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang – Ubah Detail_Barang

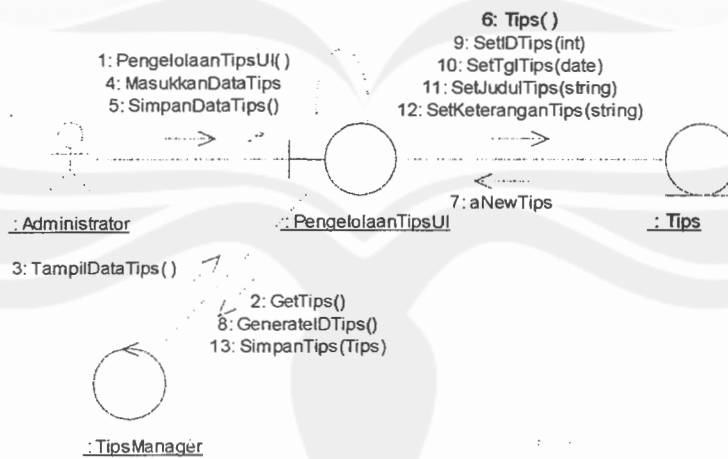
2.2.4.3.3. Hapus Detail_Barang



Gambar 23. Collaboration Diagram: Pengelolaan Barang – Tampil Detail_Barang – Hapus Detail_Barang

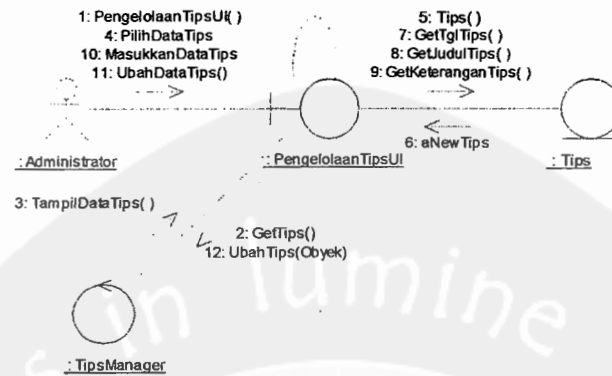
2.2.5. Pengelolaan Tips

2.2.5.1. Tambah Tips



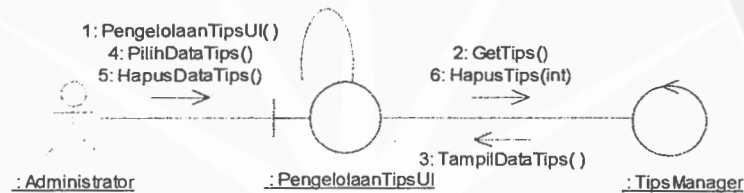
Gambar 24. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Tambah Tips

2.2.5.2. Ubah Tips



Gambar 25. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Ubah Tips

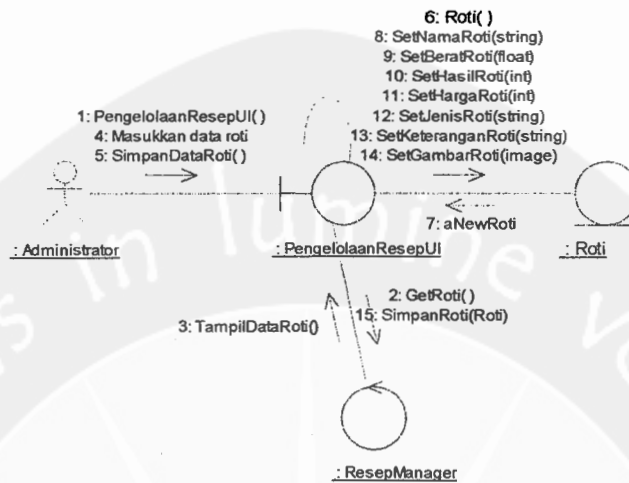
2.2.5.3. Hapus Tips



Gambar 26. Collaboration Diagram: Pengelolaan Tips – Hapus Tips

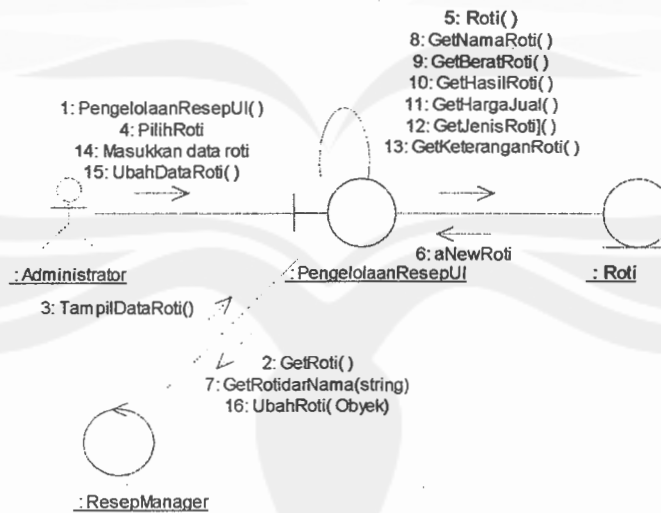
2.2.6. Pengelolaan Resep

2.2.6.1. Tambah Roti



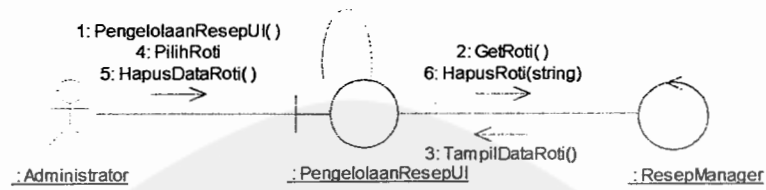
Gambar 27. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tambah Roti

2.2.6.2. Ubah Roti



Gambar 28. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Ubah Roti

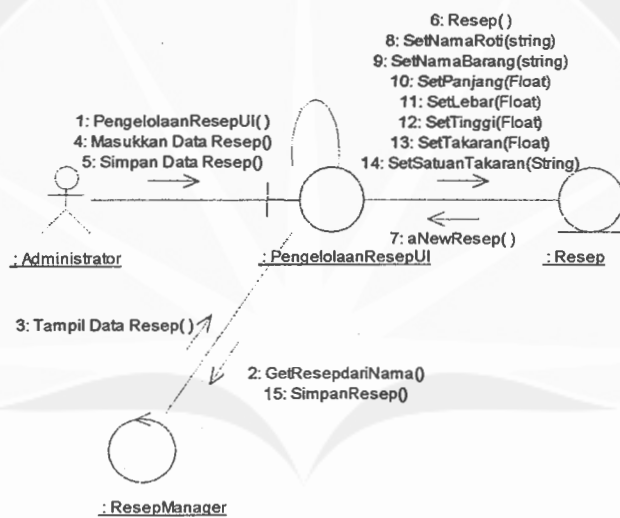
2.2.6.3. Hapus Roti



Gambar 29. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Hapus Roti

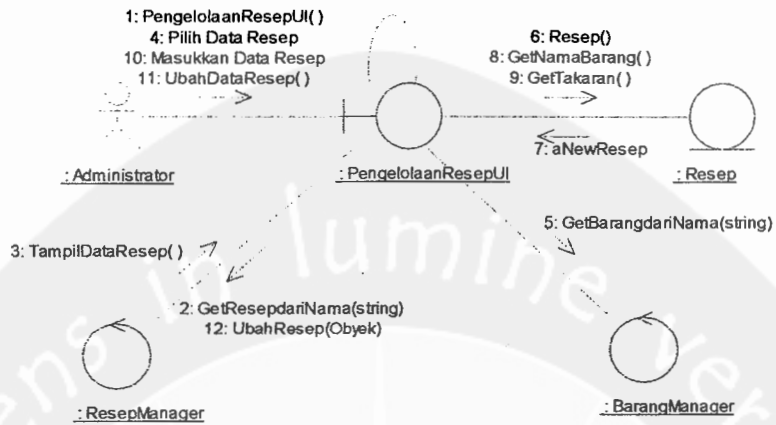
2.2.6.4. Tampil Detail_Resep

2.2.6.4.1. Tambah Resep



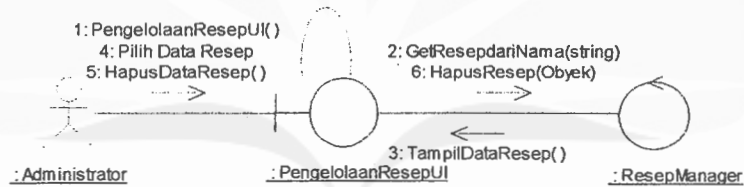
Gambar 30. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Tambah Resep

2.2.6.4.2. Ubah Resep



Gambar 31. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_ Resep – Ubah Resep

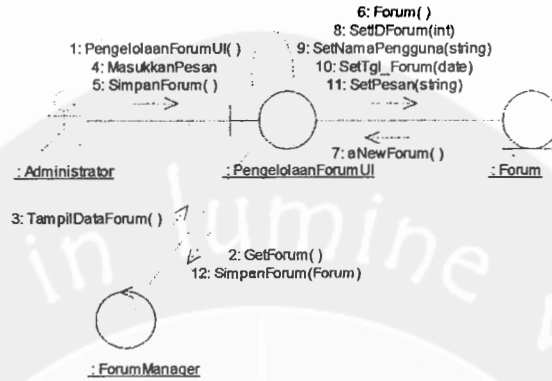
2.2.6.4.3. Hapus Resep



Gambar 32. Collaboration Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_ Resep – Hapus Resep

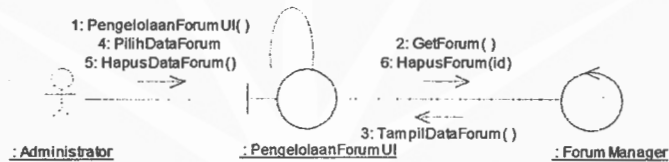
2.2.7. Pengelolaan Forum

2.2.7.1. Tambah Forum



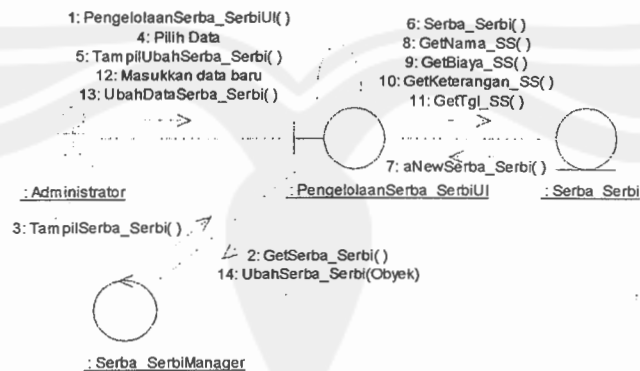
Gambar 33. Collaboration Diagram: Pengelolaan Forum – Tambah Forum

2.2.7.2. Hapus Forum



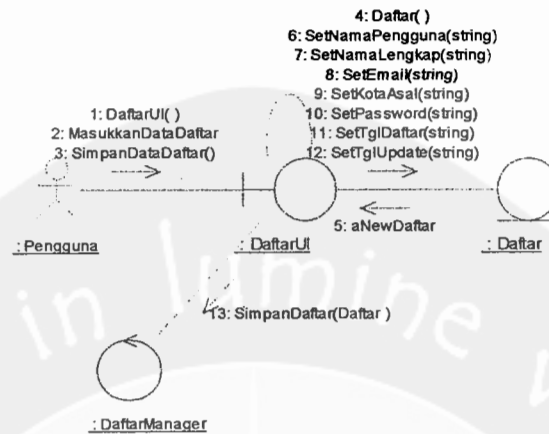
Gambar 34. Collaboration Diagram: Pengelolaan Forum – Hapus Forum

2.2.8. Pengelolaan Serba_Serbi



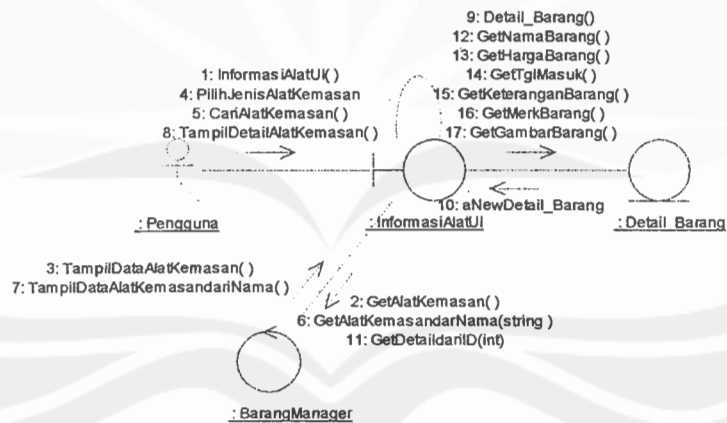
Gambar 35. Collaboration Diagram: Pengelolaan Serba_Serbi

2.2.9. Daftar



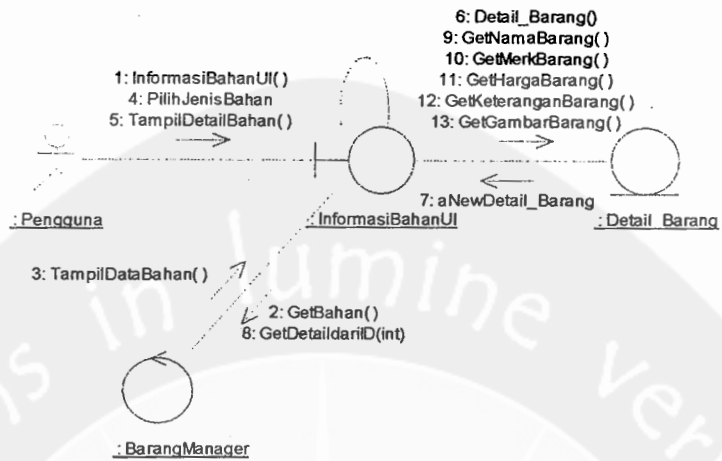
Gambar 36. Collaboration Diagram: Daftar

2.2.10. Informasi Alat



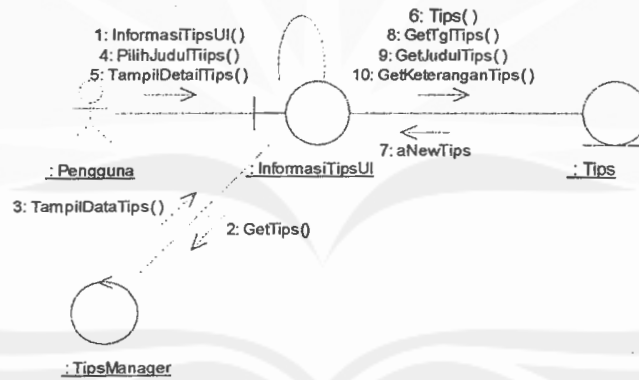
Gambar 37. Collaboration Diagram: Informasi Alat

2.2.11. Informasi Bahan



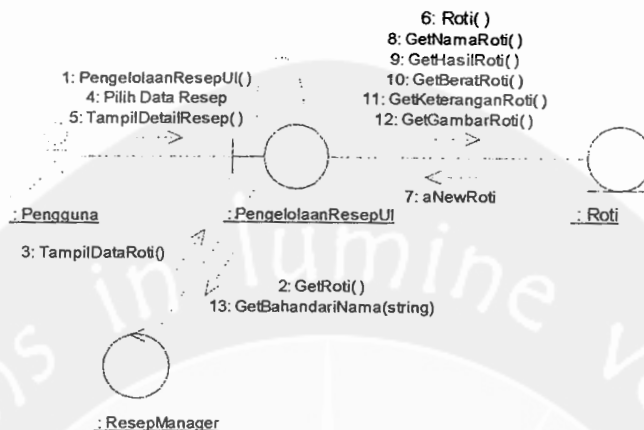
Gambar 38. Collaboration Diagram: Informasi Bahan

2.2.12. Informasi Tips



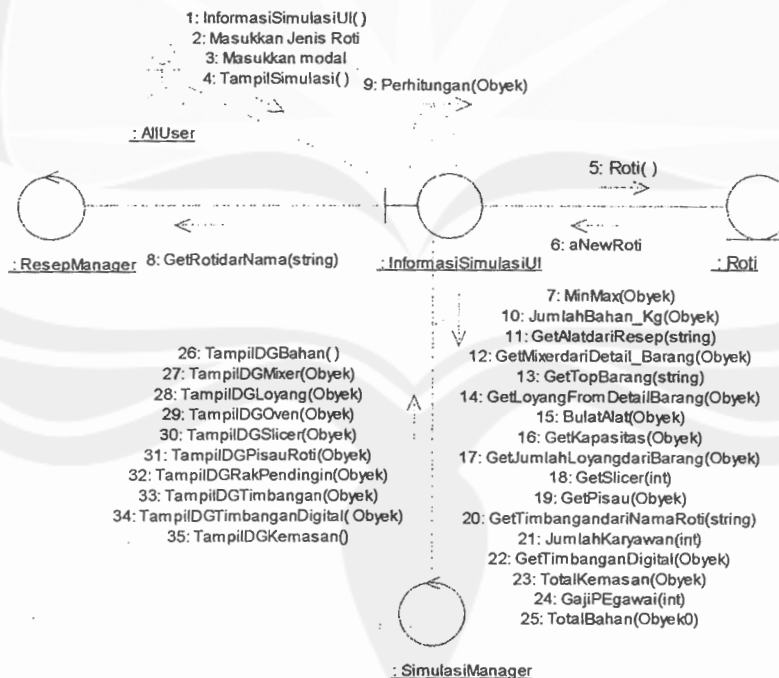
Gambar 39. Collaboration Diagram: Informasi Tips

2.2.13. Informasi Resep



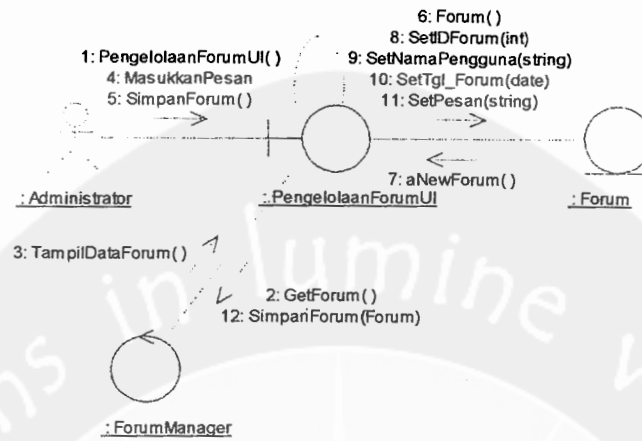
Gambar 40. Collaboration Diagram: Informasi Resep

2.2.14. Informasi Simulasi



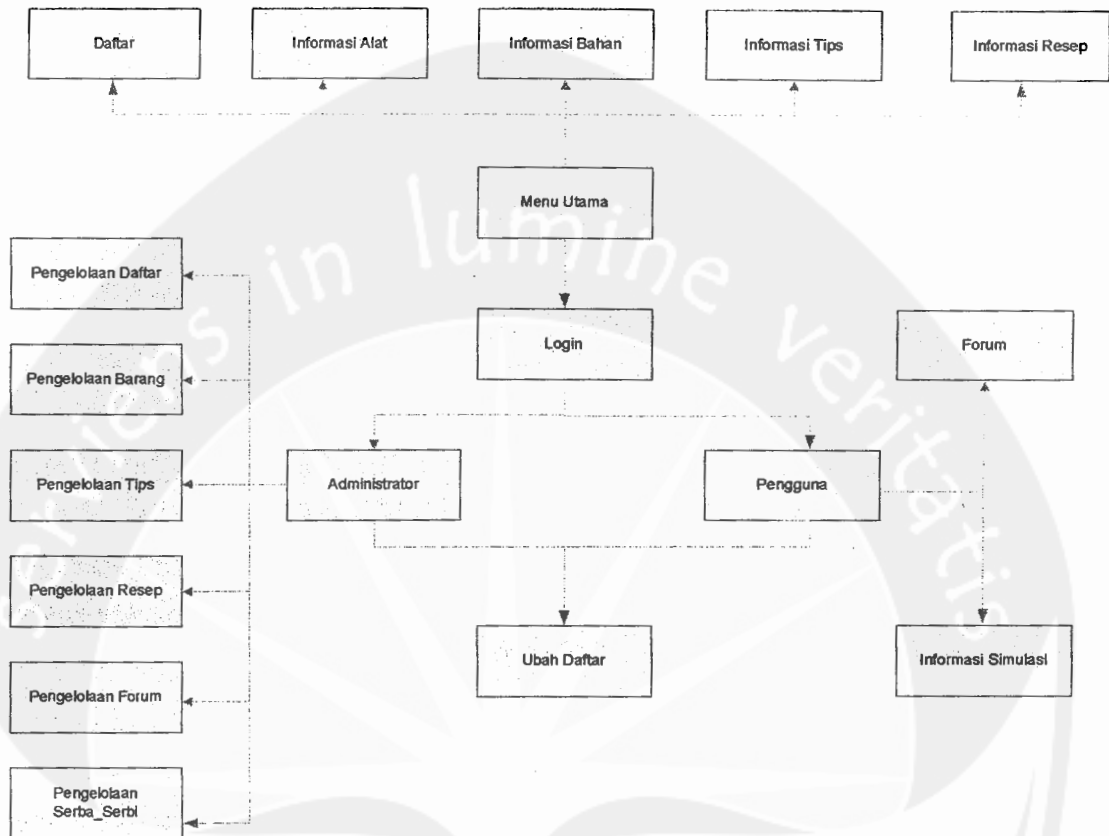
Gambar 41. Collaboration Diagram: Informasi Simulasi

2.2.15. Forum



Gambar 42. Collaboration Diagram: Forum

3. Rancangan Arsitektur



Gambar 43. Rancangan Arsitektur Chosen Web Application

4. Deskripsi Dekomposisi

4.1. Dekomposisi Data

4.1.1. Deskripsi Entitas Data Daftar

Tabel 2. Deskripsi Entitas Data Daftar

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_Pengguna	Varchar	15	ID pengguna, Primary key
Nama_Lengkap	Varchar	40	Nama lengkap pengguna

Email	Varchar	40	Alamat e_mail pengguna
Kota_Asal	Varchar	15	Kota asal pengguna
Password	Varchar	10	Password pengguna
Tgl_Daftar	DateTime	-	Tanggal pendaftaran
Tgl_Update	DateTime	-	Tanggal terakhir update

4.1.2. Deskripsi Entitas Data Forum

Tabel 3. Deskripsi Entitas Data Forum

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Forum	Int	-	Id Forum, Primary key
Nama_Pengguna	Varchar	15	ID pengguna, Foreign key
Tgl_Forum	DateTime	-	Tanggal pengisian pesan
Pesan	Varchar	500	Isi pesan

4.1.3. Deskripsi Entitas Data Tips

Tabel 4. Deskripsi Entitas Data Tips

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Tips	Int	-	ID Tips, Primary key
Tgl_Tips	Date	-	Tanggal tips
Judul_Tips	Varchar	60	Nama tips
Keterangan_Tips	Varchar	1000	Keterangan tips

4.1.4. Deskripsi Entitas Data Barang

Tabel 5. Deskripsi Entitas Data Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_Barang	Varchar	25	Nama Barang, Primary key
Jenis_Barang	Varchar	7	Jenis barang

4.1.5. Deskripsi Entitas Data Detail_Barang

Tabel 6. Deskripsi Entitas Data Detail_Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Detail	Int	-	ID Detail Barang, Primary key
Nama_Barang	Varchar	30	Nama barang
Ukuran_Panjang	Float	-	Panjang barang
Ukuran_Lebar	Float	-	Lebar barang
Ukuran_Tinggi	Float	-	Tinggi barang
Kapasitas	Float	-	Kapasitas barang
Satuan_Kapasitas	Varchar	15	Satuan kapasitas
Merk_Barang	Varchar	20	Merk barang
Tgl_Masuk	DateTime	-	Tanggal masuk
Harga_Barang	Int	-	Harga barang
Gambar_Barang	Image	-	Gambar barang
Keterangan_Barang	Varchar	200	Keterangan barang

4.1.6. Deskripsi Entitas Data Resep

Tabel 7. Deskripsi Entitas Data Resep

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_Roti	Varchar	20	Nama Roti, Primary key, Foreign key
Nama_Barang	Varchar	25	Nama barang, Primary key, Foreign key
Panjang	Float	-	Panjang barang
Lebar	Float	-	Lebar barang
Tinggi	Float	-	Tinggi barang
Takaran	Float	-	Takaran barang
Satuan_Takaran	Varchar	10	Satuan takaran

4.1.7. Deskripsi Entitas Data Roti

Tabel 8. Deskripsi Entitas Data Roti

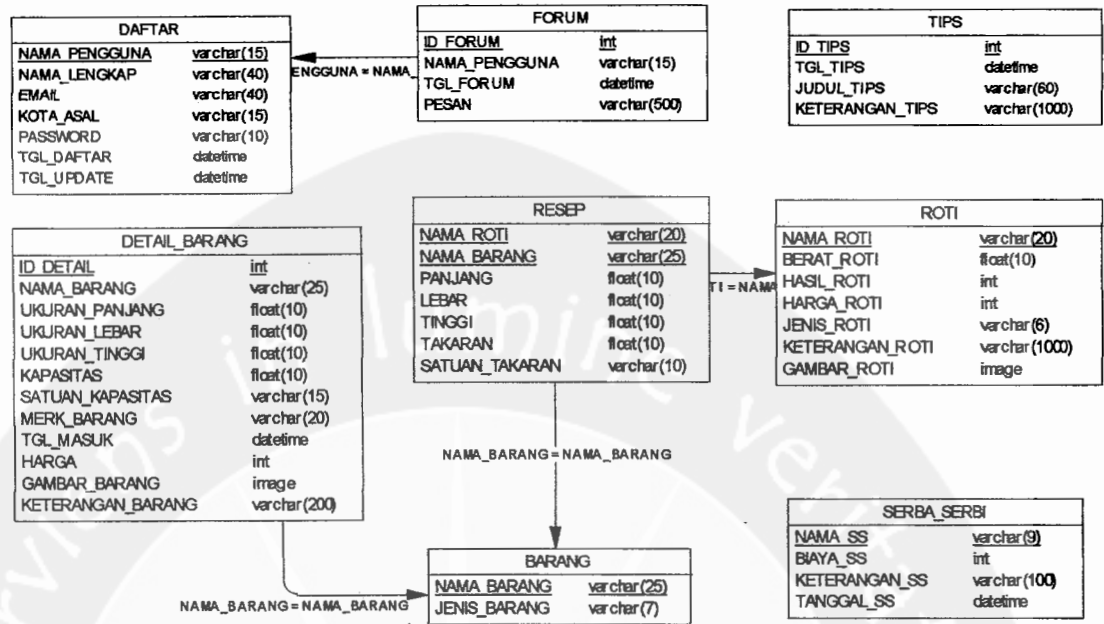
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_Roti	Varchar	20	Nama roti, Primary key
Berat_Roti	Float	-	Berat roti
Hasil_Roti	Int	-	Hasil roti
Harga_Jual	Int	-	Harga jual roti
Jenis_Roti	Varchar	6	Jenis roti
Keterangan_Roti	Varchar	500	Keterangan roti
Gambar_Roti	Image	-	Gambar roti

4.1.8. Deskripsi Entitas Data Serba_Serbi

Tabel 9. Deskripsi Entitas Data Serba_Serbi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_SS	Varchar	9	Nama Serba-serbi, Primary key
Biaya_SS	Int	-	Biaya Serba-serbi
Keterangan_SS	Varchar	100	Keterangan serba-serbi
Tanggal_SS	DateTime	-	Tanggal serba-serbi

4.2. Conceptual Data Model

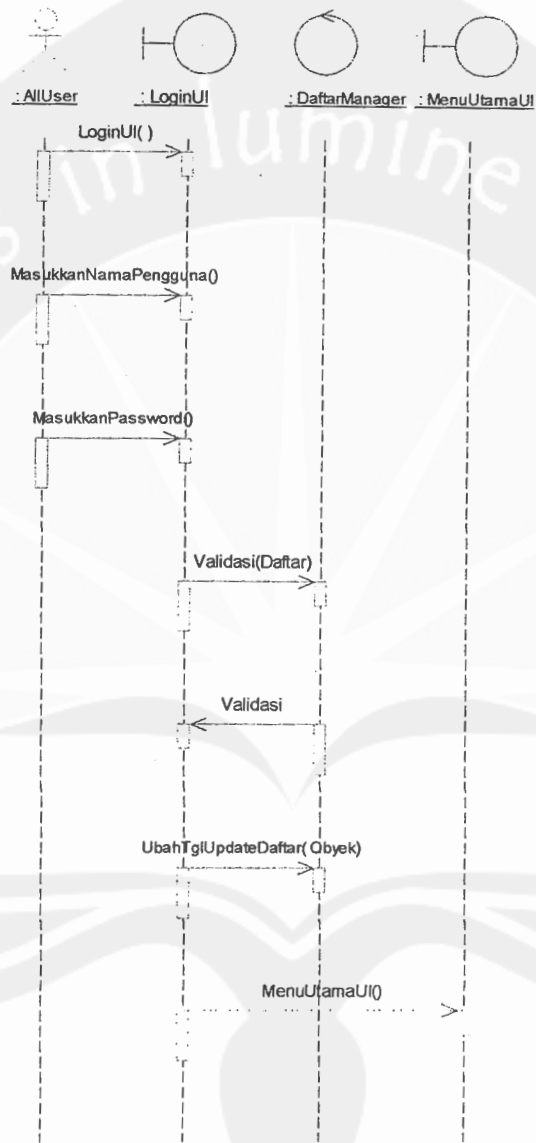


Gambar 44. Conceptual Data Model

5. Design Model

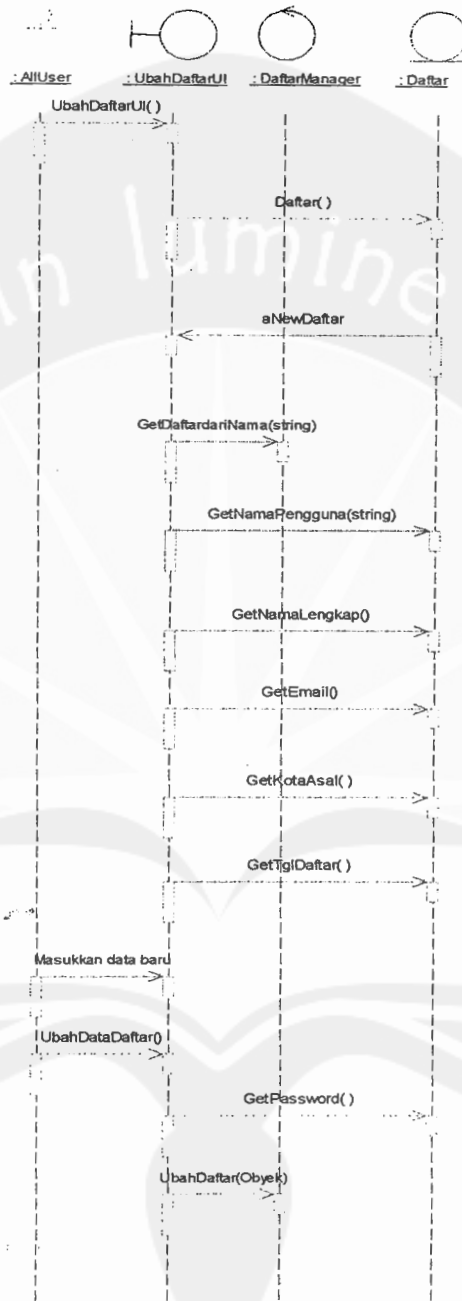
5.1. Sequence Diagram

5.1.1. Login



Gambar 45. Sequence Diagram: Login

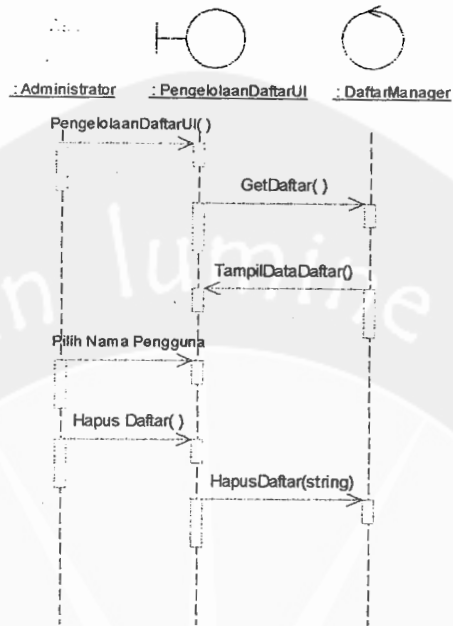
5.1.2. Ubah Daftar



Gambar 46. Sequence Diagram: Ubah Daftar

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	35/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

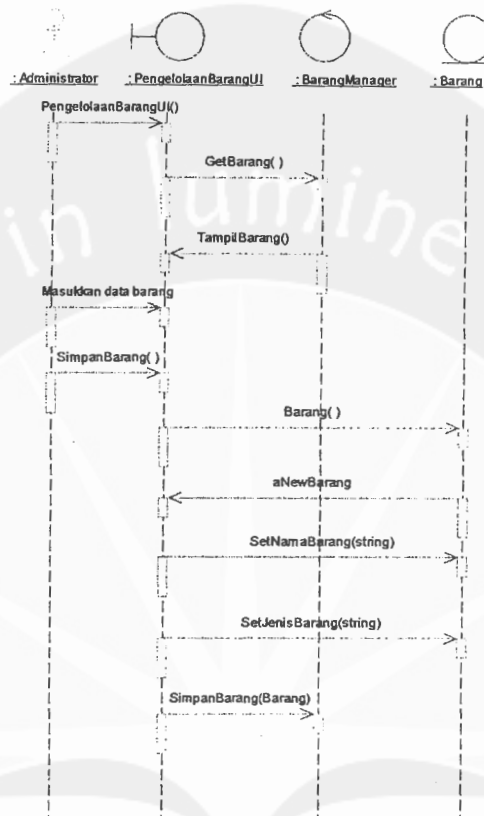
5.1.3. Pengelolaan Daftar



Gambar 47. Sequence Diagram: Pengelolaan Daftar

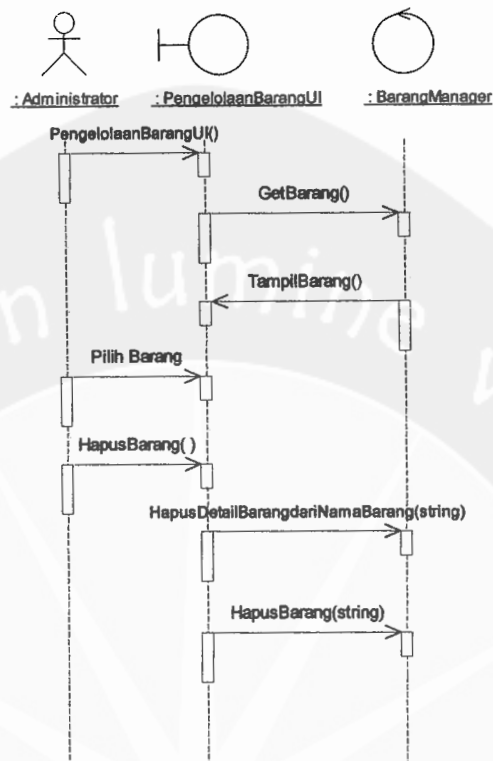
5.1.4. Pengelolaan Barang

5.1.4.1. Tambah Barang



Gambar 48. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang - Tambah Barang

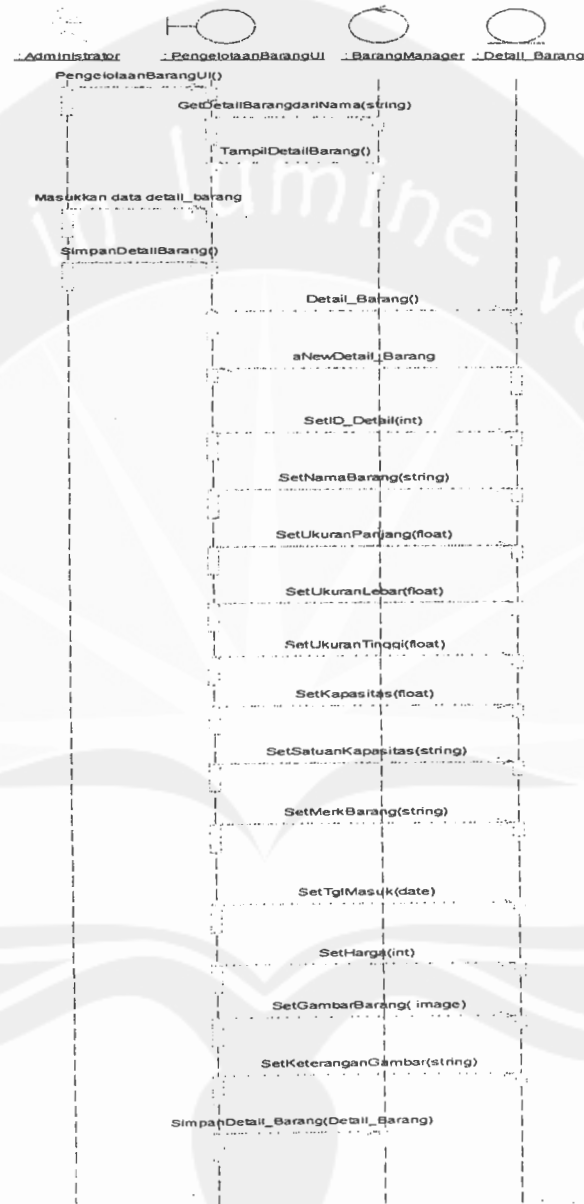
5.1.4.2. Hapus Barang



Gambar 49. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang - Hapus Barang

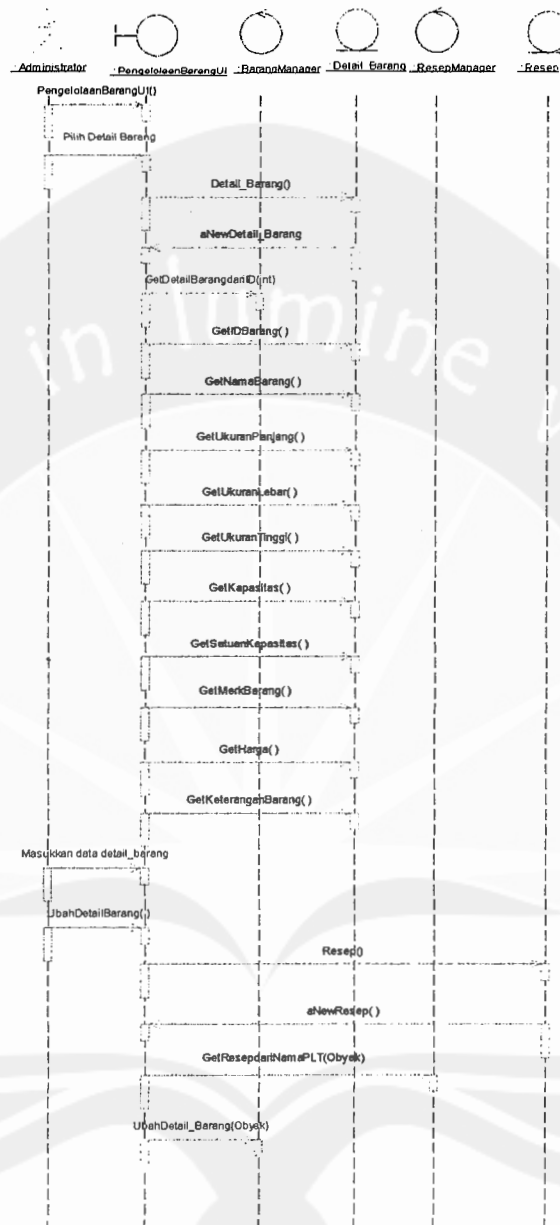
5.1.4.3. Tampil Detail_Barang

5.1.4.3.1. Tambah Detail_Barang



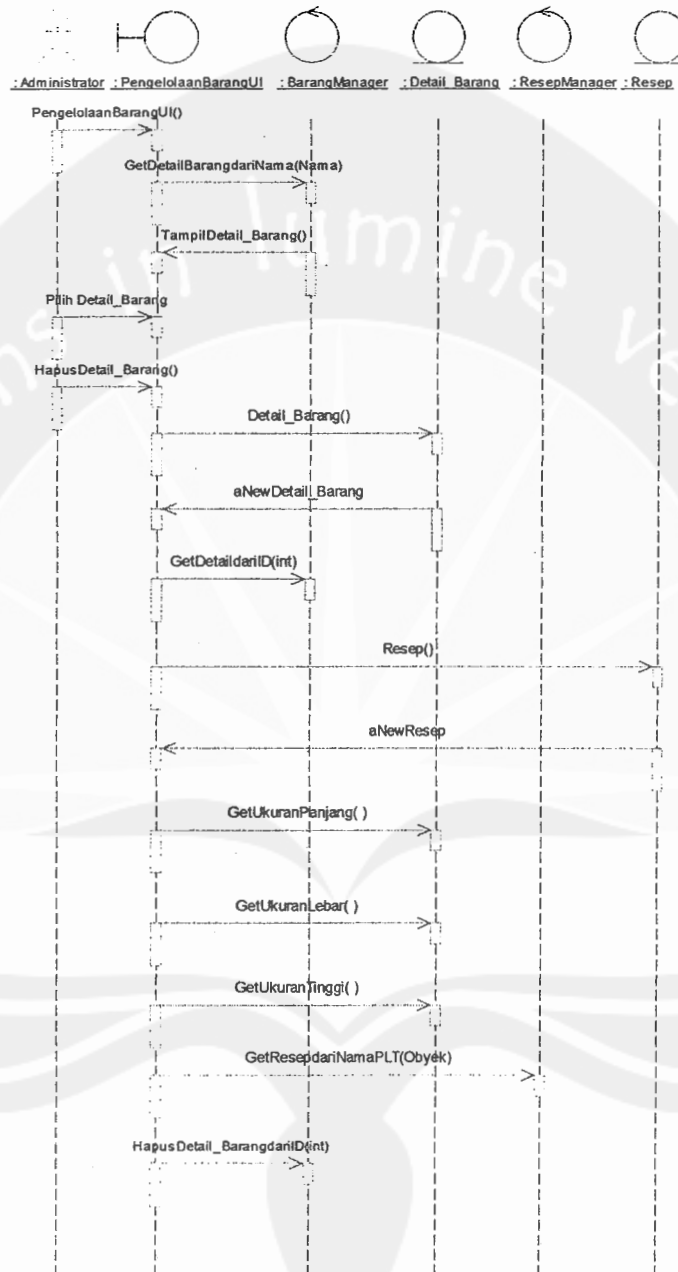
Gambar 50. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang - Tampil Detail_Barang - Tambah Detail_Barang

5.1.4.3.2. Ubah Detail_Barang



Gambar 51. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang - Tampil Detail_Barang - Ubah Detail_Barang

5.1.4.3.3. Hapus Detail_Barang

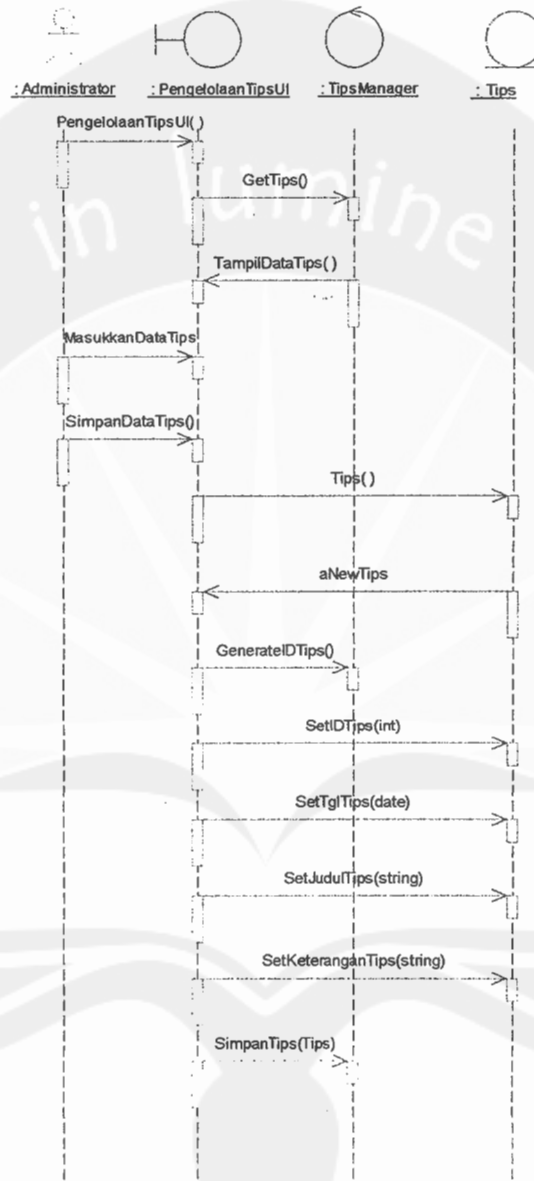


Gambar 52. Sequence Diagram: Pengelolaan Barang - Tampil Detail_Barang - Hapus Detail_Barang

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	41/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

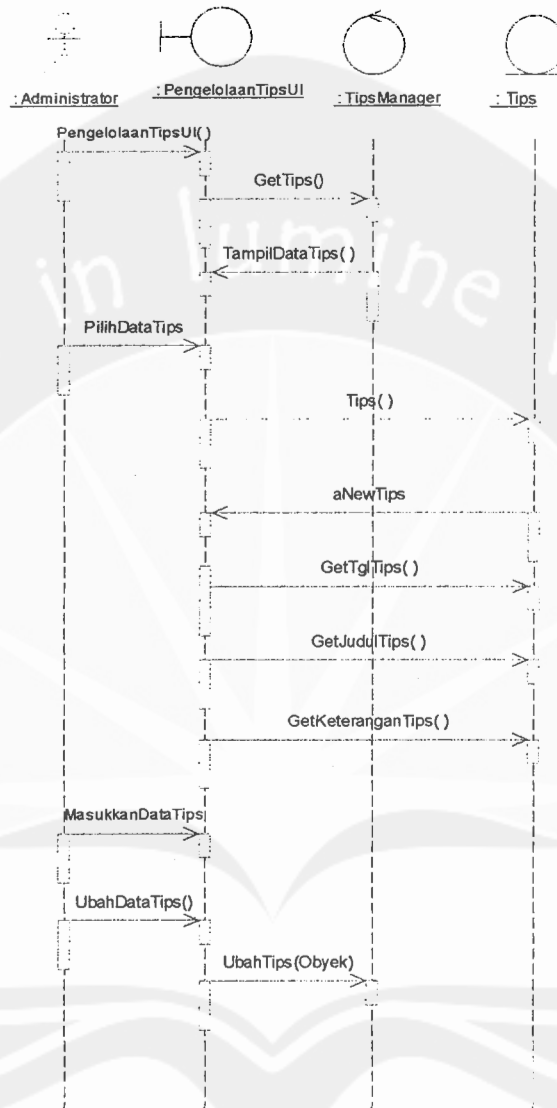
5.1.5. Pengelolaan Tips

5.1.5.1. Tambah Tips



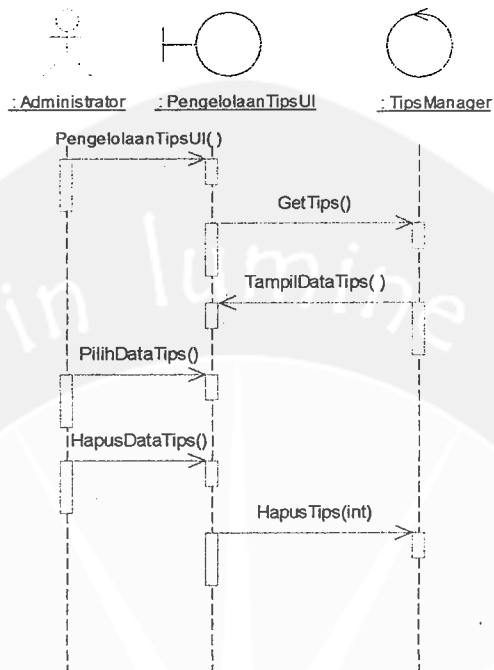
Gambar 53. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips - Tambah Tips

5.1.5.2. Ubah Tips



Gambar 54. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips -Ubah Tips

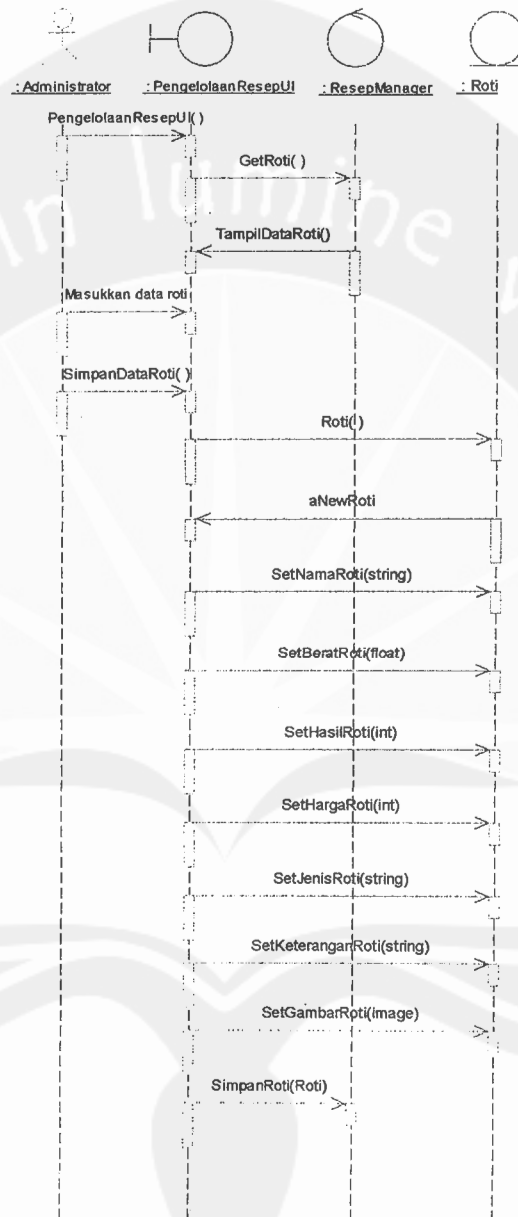
5.1.5.3.Hapus Tips



Gambar 55. Sequence Diagram: Pengelolaan Tips - Hapus Tips

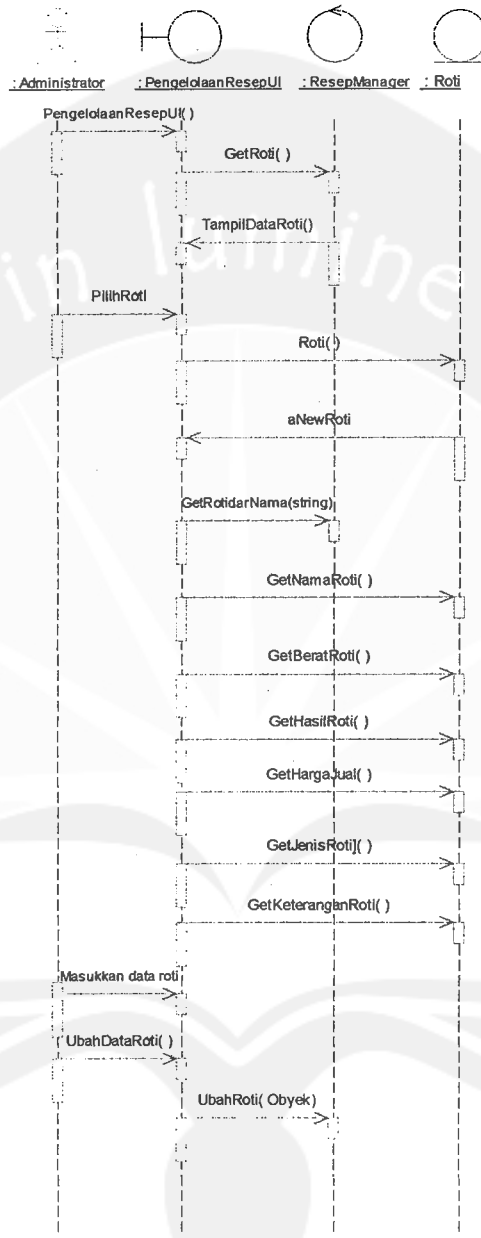
5.1.6. Pengelolaan Resep

5.1.6.1. Tambah Roti



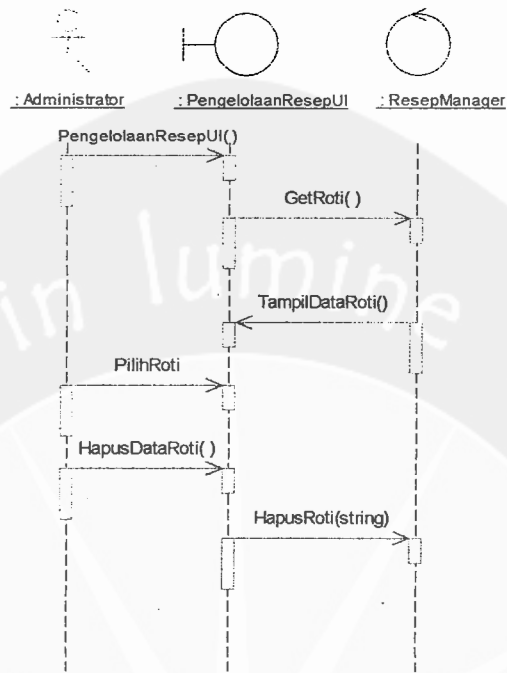
Gambar 56. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep - Tambah Roti

5.1.6.2. Ubah Roti



Gambar 57. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Ubah Roti

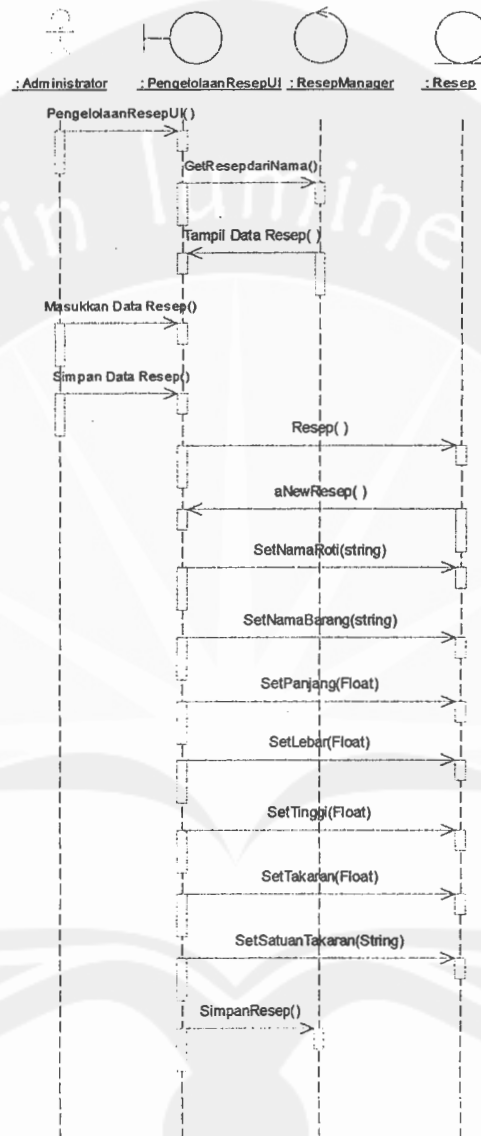
5.1.6.3.Hapus Roti



Gambar 58. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Hapus Roti

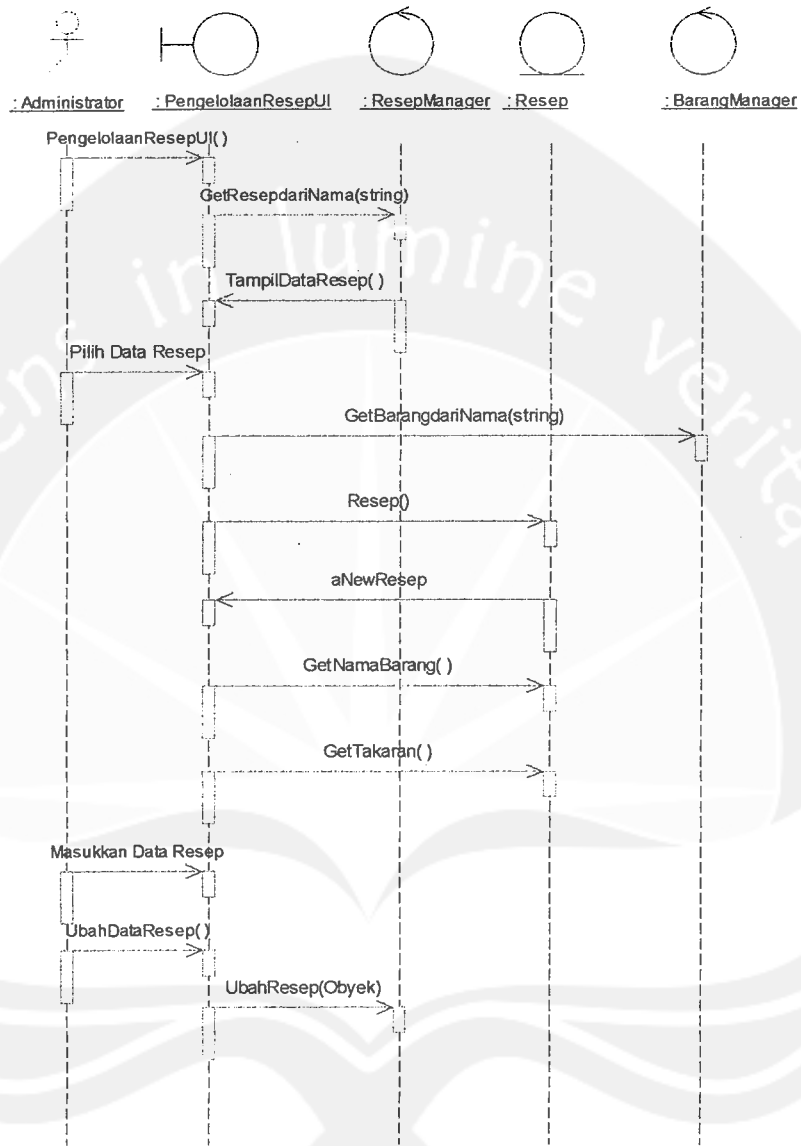
5.1.6.4. Tampil Detail Resep

5.1.4.4.1. Tambah Resep



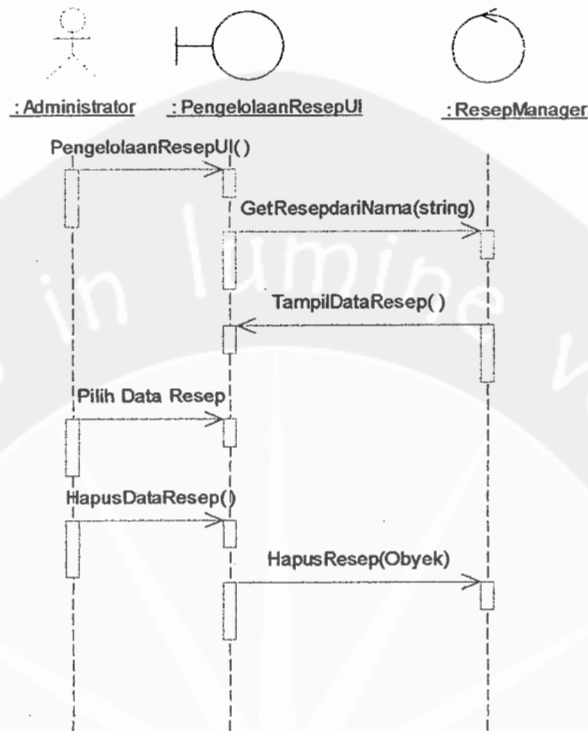
Gambar 59. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail Resep – Simpan Resep

5.1.4.4.2. Ubah Resep



Gambar 60. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_Resep – Ubah Resep

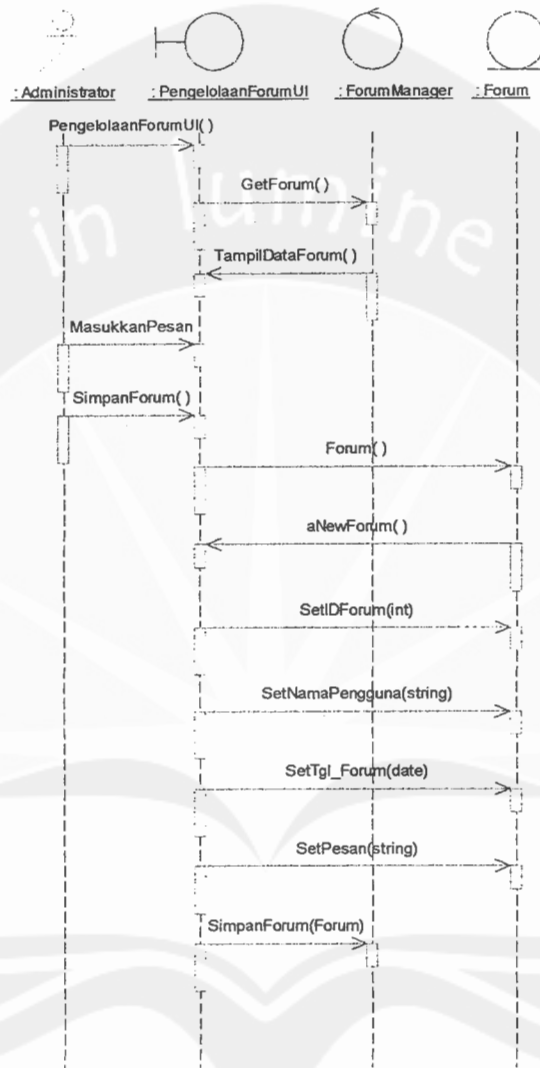
5.1.4.4.3. Hapus Resep



Gambar 61. Sequence Diagram: Pengelolaan Resep – Tampil Detail_ Resep – Hapus Resep

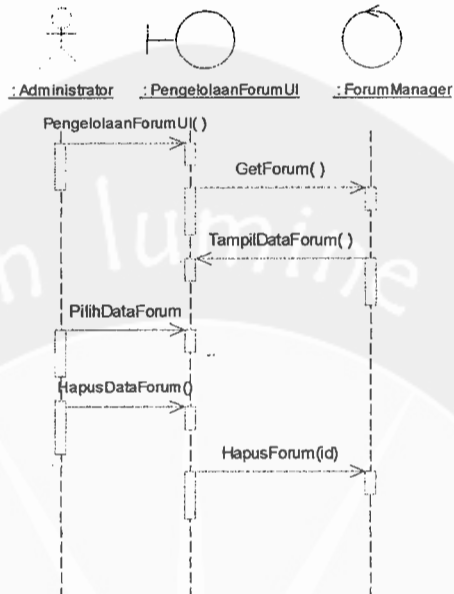
5.1.7. Pengelolaan Forum

5.1.7.1. Tambah Forum



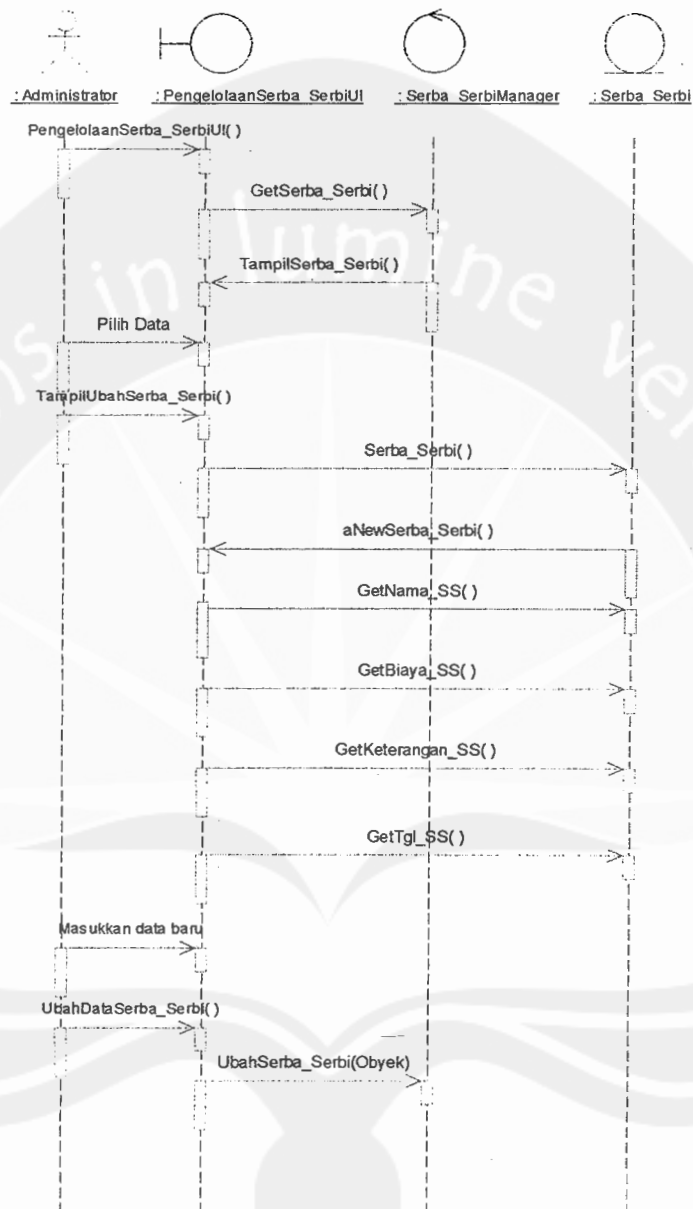
Gambar 62. Sequence Diagram: Pengelolaan Forum– Simpan Forum

5.1.7.2.Hapus Forum



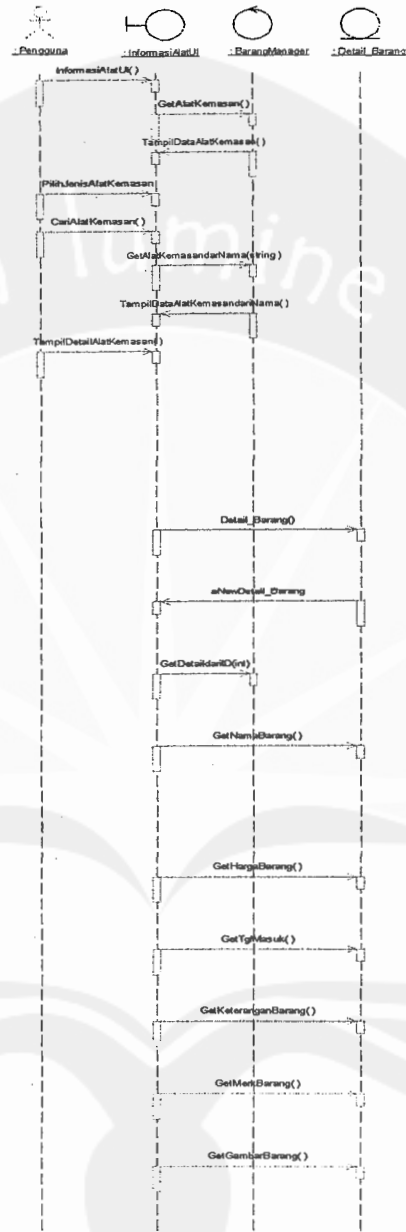
Gambar 63. Sequence Diagram: Pengelolaan Forum– Hapus Forum

5.1.3. Pengelolaan Serba_Serbi



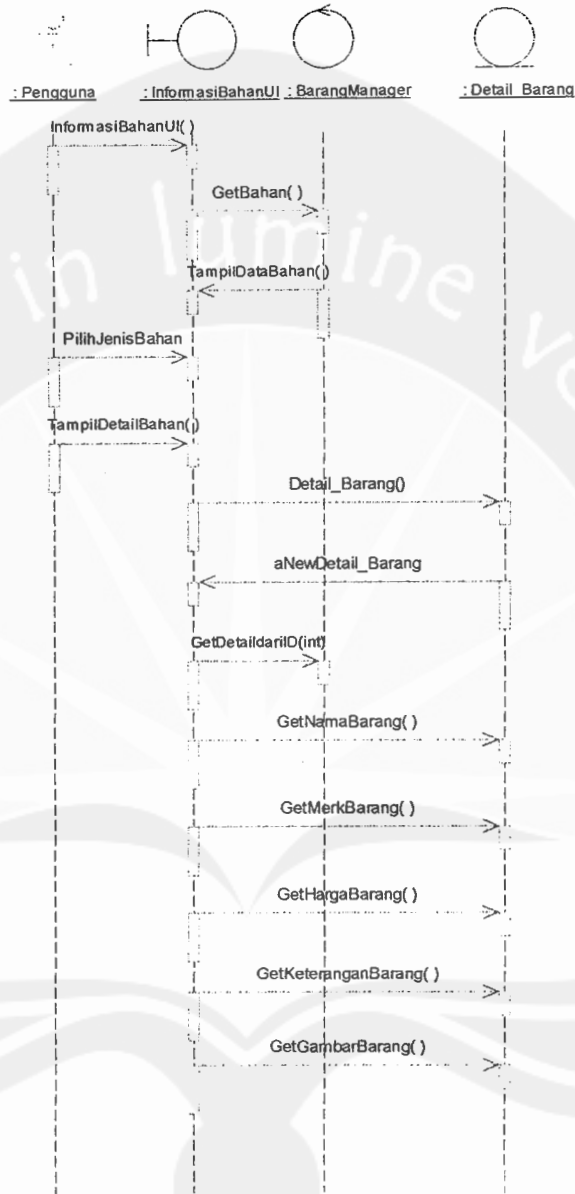
Gambar 64. Sequence Diagram: Pengelolaan Serba_Serbi– Ubah Serba_Serbi

5.1.9. Informasi Alat



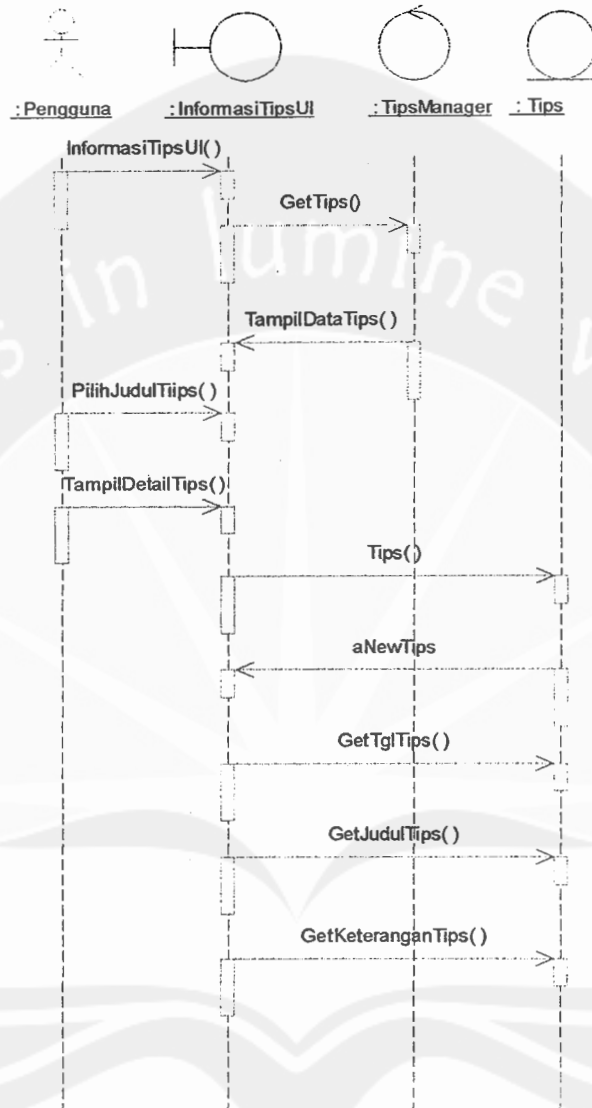
Gambar 65. Sequence Diagram: Informasi Alat

5.1.10. Informasi Bahan



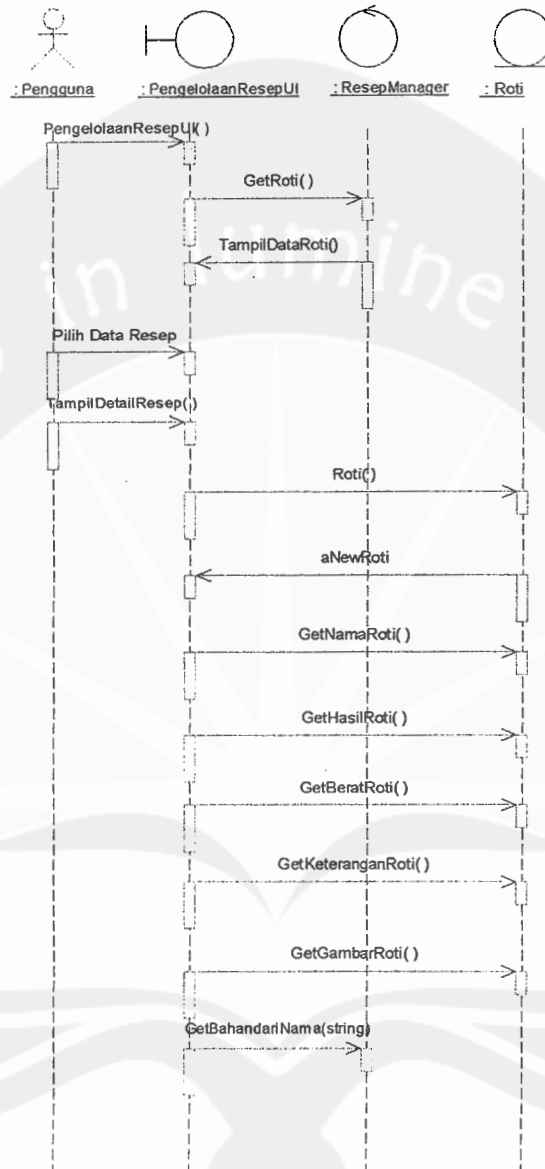
Gambar 66. Sequence Diagram: Informasi Bahan

5.1.11. Informasi Tips



Gambar 67. Sequence Diagram: Informasi Tips

5.1.12. Informasi Resep



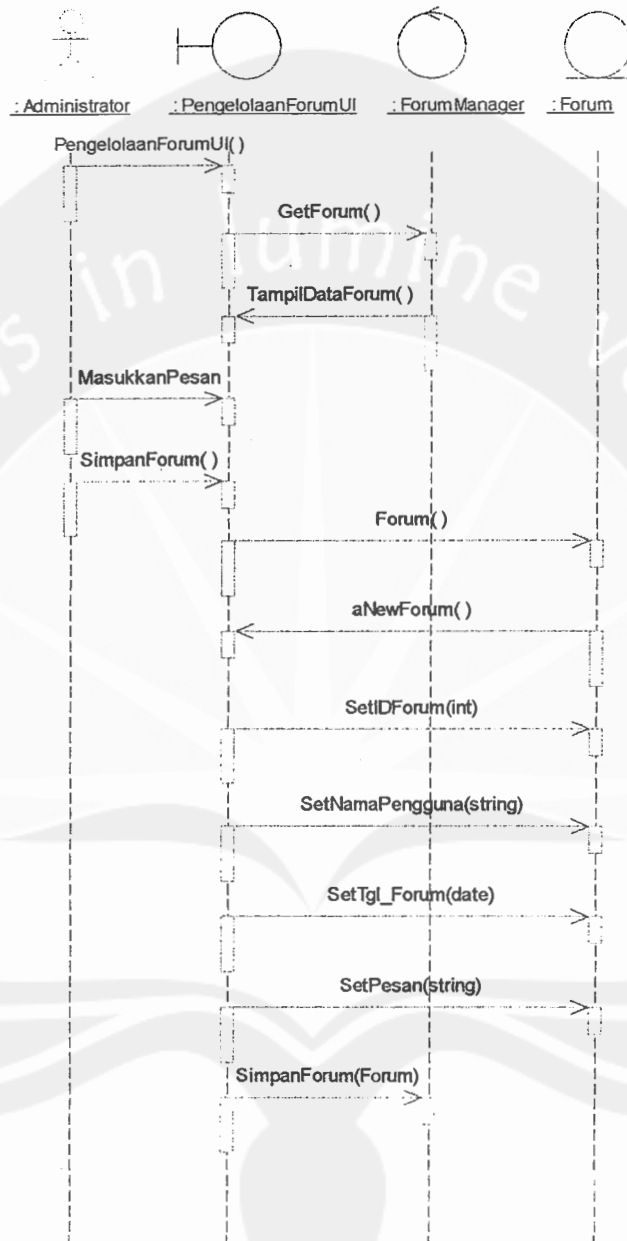
Gambar 68. Sequence Diagram: Informasi Resep

5.1.13. Informasi Simulasi



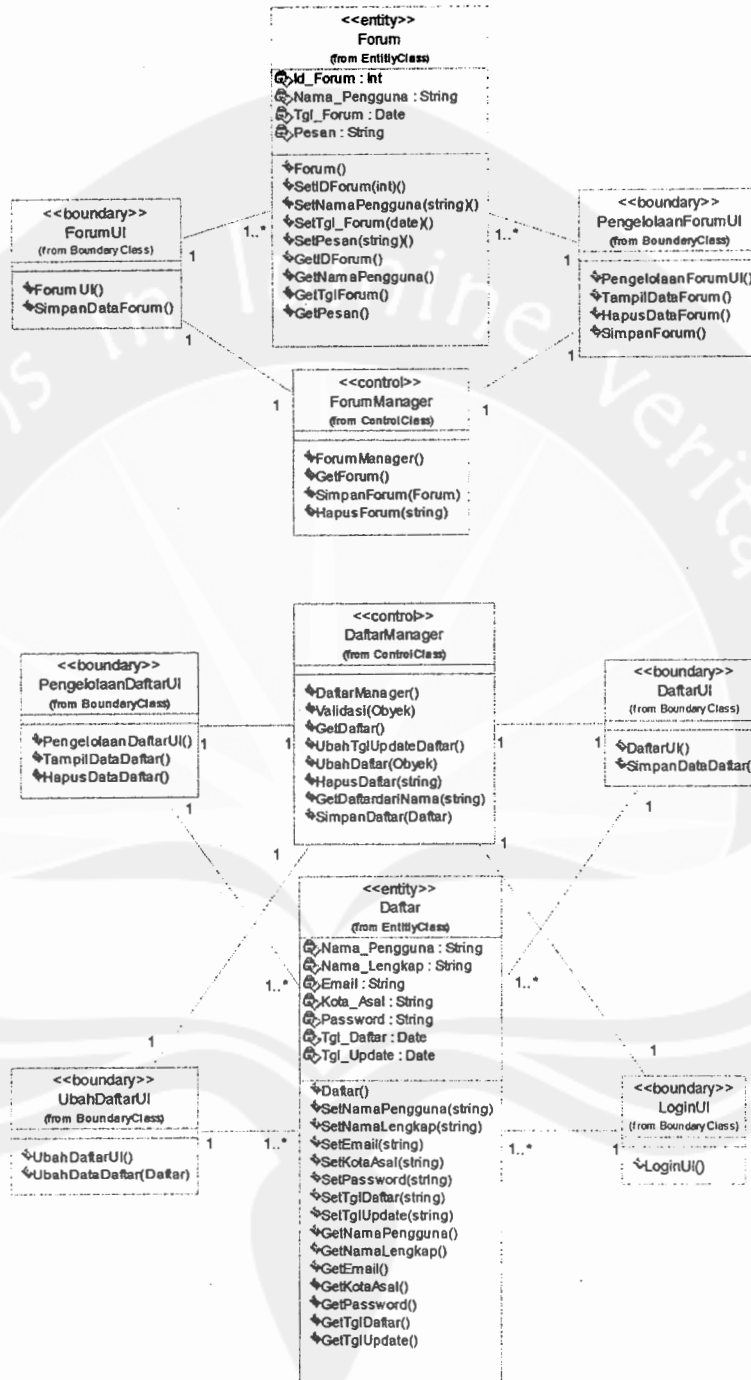
Gambar 69. Sequence Diagram: Informasi Simulasi

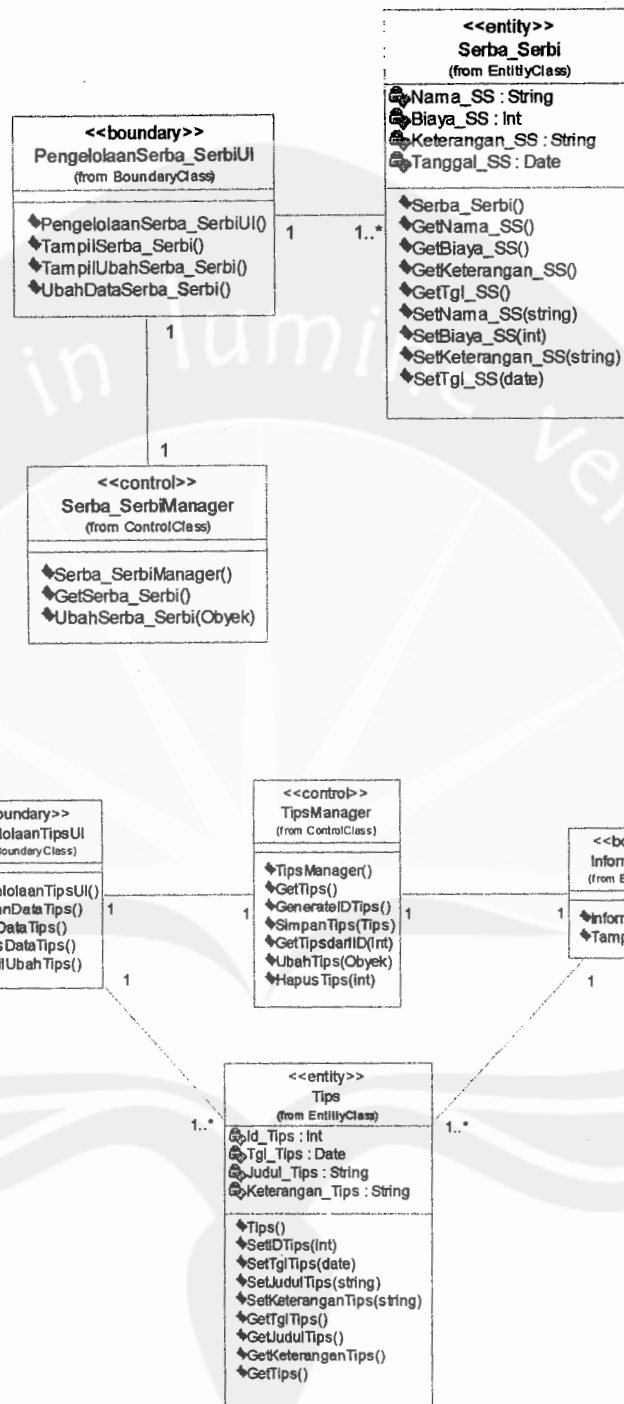
5.1.14. Forum

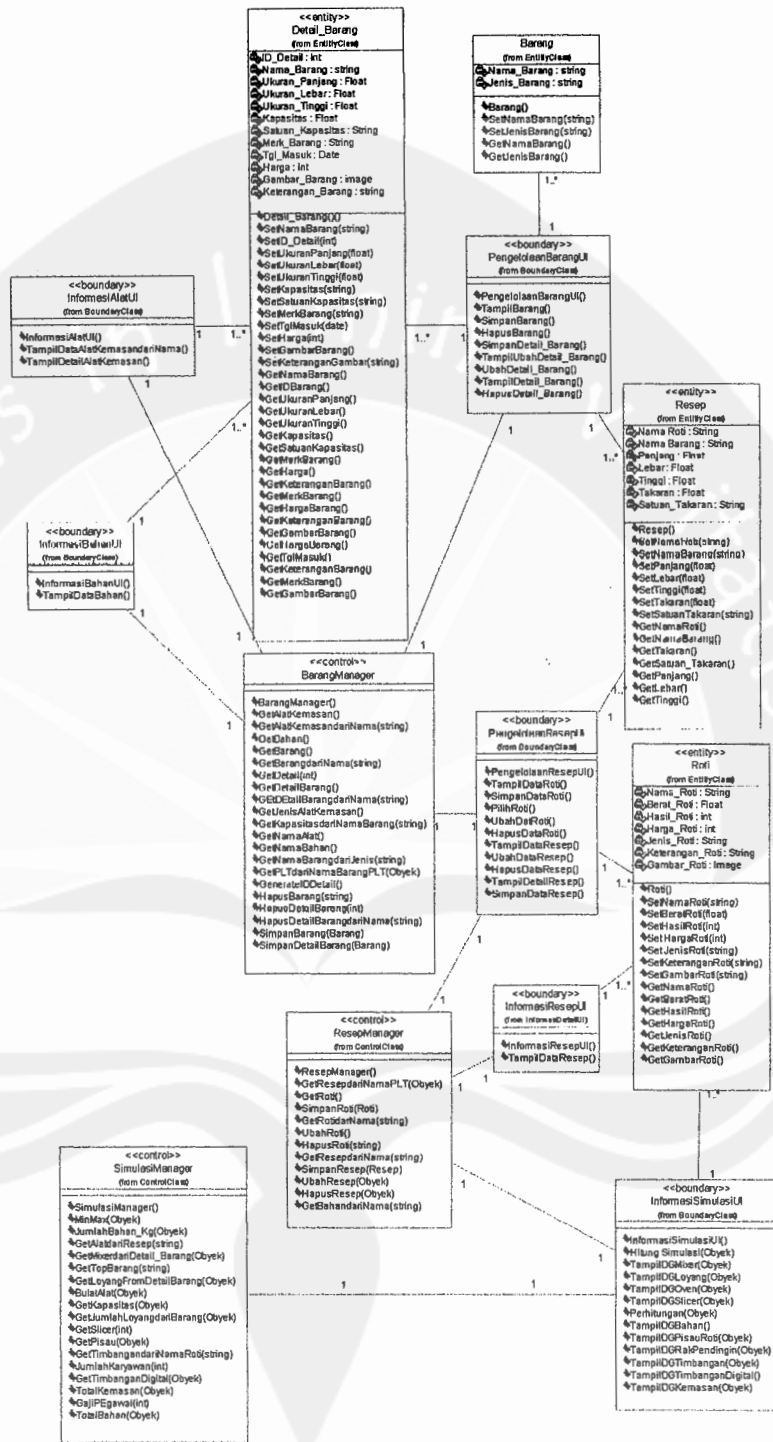


Gambar 70. Sequence Diagram: Forum

5.2. Class Diagram







5.3. Diagram Specific Descriptions

5.3.1. Specific Design Class LoginUI

LoginUI	<<boundary>>
+LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.	

5.3.2. Specific Design Class PengelolaanDaftarUI

PengelolaanDaftarUI	<<boundary>>
+PengelolaanDaftarUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. +TampilDataDaftar () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna. +HapusDataDaftar () Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna yang dipilih.	

5.3.3. Specific Design Class PengelolaanBarangUI

PengelolaanBarangUI	<<boundary>>
+ PengelolaanBarangUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. +TampilBarang () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data barang. +SimpanBarang () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data barang baru. +HapusBarang() Operasi ini digunakan untuk menghapus data barang yang dipilih. +SimpanDetail_Barang () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data detail barang baru. +TampilUbahDetail_Barang () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detail barang yang akan diubah. +UbahDetailBarang () Operasi ini digunakan untuk mengubah data detail barang. +Tampil Detail_Barang ()	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	63/ 110
----------------------------------	-----------	---------

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detail barang.
+HapusBarang()
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data detail barang yang dipilih.

5.3.4. Specific Design Class PengelolaanTipsUI

PengelolaanTipsUI	<<boundary>>
<p>+ PengelolaanTipsUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+SimpanDataTips () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tips baru.</p> <p>+UbahDataTips () Operasi ini digunakan untuk mengubah data tips yang dipilih.</p> <p>+HapusDataTips () Operasi ini digunakan untuk menghapus data tips yang dipilih.</p> <p>+TampilUbahTips () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tips yang akan diubah.</p>	

5.3.5. Specific Design PengelolaanResepUI

PengelolaanResepUI	<<boundary>>
<p>+ PengelolaanResepUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+Tampil DataRoti () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data roti.</p> <p>+SimpanDataRoti () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data roti.</p> <p>+UbahDataRoti () Operasi ini digunakan untuk mengubah data roti.</p> <p>+HapusDataRoti () Operasi ini digunakan untuk menghapus data roti yang dipilih.</p> <p>+SimpanDataResep () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data resep.</p> <p>+Tampil DataResep () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data resep.</p> <p>+UbahDataResep ()</p>	

<p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data resep.</p> <p>+HapusDataResep ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data resep yang dipilih.</p> <p>+Tampil DetailResep ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman resep.</p>

5.3.6. Specific Design Class PengelolaanForumUI

PengelolaanForumUI	<<boundary>>
<p>+ PengelolaanForumUI()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+Tampil DataForum ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data forum.</p> <p>+HapusDataForum ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data forum yang dipilih.</p> <p>+SimpanForum()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data forum yang dipilih.</p>	

5.3.7. Specific Design Class PengelolaanSerba_SerbiUI

PengelolaanSerba_SerbiUI	<<boundary>>
<p>+ PengelolaanSerba_SerbiUI ()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+TampilDataSerba_Serbi ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data serba_serbi.</p> <p>+TampilUbahSerba_Serbi ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data serba_serbi yang akan diubah.</p> <p>+UbahSerba_Serbi()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data serba_serbi.</p>	

5.3.8. Specific Design Class UbahDaftarUI

UbahDaftarUI	<<boundary>>
<p>+ UbahDaftarUI()</p>	

Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.
 +UbahDataDaftar ()
 Operasi ini digunakan untuk mengubah data daftar.

5.3.9. Specific Design Class DaftarUI

DaftarUI	<<boundary>>
+ DaftarUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. +SimpanDataDaftar () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data daftar.	

5.3.10. Specific Design Class InformasiAlatUI

InformasiAlatUI	<<boundary>>
+InformasiAlatUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. +TampilDataAlatKemasandariNama() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data alat berdasarkan nama barang. +TampilDetailAlatKemasan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data alat atau kemasan yang dipilih.	

5.3.11. Specific Design Class InformasiBahanUI

InformasiBahanUI	<<boundary>>
+InformasiBahanUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. +Tampil DataBahan () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bahan yang dipilih.	

5.3.12. Specific Design Class InformasiTipsUI

InformasiTipsUI	<<boundary>>
+InformasiTipsUI()	

Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.

+TampilDetailTips()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tips yang dipilih.

5.3.13. Specific Design Class InformasiResepUI

InformasiResepUI	<<boundary>>
+InformasiResepUI() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+TampilDataResep () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data resep yang dipilih.	

5.3.14. Specific Design Class InformasiSimulasiUI

InformasiSimulasiUI	<<boundary>>
+ InformasiSimulasiUI () Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ HitungSimulasi(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menghitung simulasi.	
+ TampilDGMixer(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data mixer.	
+ TampilDGLoyang(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data loyang.	
+ TampilDGOven(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data oven.	
+ TampilDGSlicer(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data slicer.	
+ Perhitungan(Obyek) Operasi ini digunakan untuk melakukan perhitungan simulasi.	
+ TampilDGBahan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data bahan.	
+ TampilDGPisauRoti(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pisau roti.	
+ TampilDGRakPendingin(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data rak pendingin.	
+ TampilDGTimbangan(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data timbangan.	
+ TampilDGTimbanganDigital()	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	67/ 110
----------------------------------	-----------	---------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data timbangan digital.
 + TampilDGKemasan(Obyek)

5.3.15. Specific Design Class ForumUI

ForumUI	<<boundary>>
+ ForumUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +SimpanDataForum () Operasi ini digunakan untuk menyimpan data forum.	

5.3.16. Specific Design Class DaftarManager

DaftarManager	<<control>>
+DaftarManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Validasi (Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengecek data daftar yang dimasukkan oleh pengguna. +GetDaftar () Operasi ini digunakan untuk mengambil data daftar yang tersimpan di basis data. +UbahTglUpdateDaftar () Operasi ini digunakan untuk mengubah tanggal update pada data daftar. +UbahDaftar (Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengubah data daftar yang tersimpan di basis data. +HapusDaftar (String) Operasi ini digunakan untuk menghapus data daftar yang tersimpan di basis data. +GetDaftardariNama (string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data daftar yang tersimpan di basis data berdasarkan nama barang. +SimpanDaftar (Daftar) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data daftar ke basis data.	

5.3.17. Specific Design Class ForumManager

ForumManager	<<control>>
+ForumManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+GetForum () Operasi ini digunakan untuk mengambil data forum yang tersimpan di basis data.	
+SimpanForum (Forum) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data forum ke basis data.	
+HapusForum (Forum) Operasi ini digunakan untuk menghapus data forum yang tersimpan di basis data.	

5.3.18. Specific Design Class TipsManager

TipsManager	<<control>>
+ TipsManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+GetTips () Operasi ini digunakan untuk mengambil data tips yang tersimpan di database. berdasarkan ID Tips.	
+GenerateIDTips() Operasi ini digunakan untuk membentuk ID Tips.	
+SimpanTips (Tips) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tips yang dipilih user.	
+GetTipsdariID (int) Operasi ini digunakan untuk mengambil data tips yang tersimpan di database	
+UbahTips (Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengubah data tips yang tersimpan di database	
+HapusTips (int) Operasi ini digunakan untuk menghapus data tips yang dipilih user.	

5.3.19. Specific Design Class BarangManager

BarangManager	<<control>>	
<p>+ BarangManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetAlatKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data alat dan kemasan dari basis data.</p> <p>+ GetAlatKemasandariNama(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data alat dan kemasan berdasarkan nama barang dari basis data.</p> <p>+ GetBahan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data bahan dari basis data.</p> <p>+ GetBarang() Operasi ini digunakan untuk mengambil data barang dari basis data.</p> <p>+ GetBarangdariNama(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data barang dari basis data berdasarkan nama barang.</p> <p>+ GetDetaildariID(int) Operasi ini digunakan untuk mengambil data detail barang dari basis data berdasarkan ID detail barang.</p> <p>+ GetDetailBarang() Operasi ini digunakan untuk mengambil data detail barang dari basis data.</p> <p>+ GetDetail_BarangdariNama(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data detail barang dari basis data berdasarkan nama barang.</p> <p>+ GetJenisAlatKemasan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data jenis barang dari basis data.</p> <p>+ GetKapasitasdariNamaBarang(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data kapasitas barang dari basis data berdasarkan nama barang.</p> <p>+ GetNamaAlat() Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama alat dari basis data.</p> <p>+ GetNamaBahan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama bahan dari basis data.</p> <p>+ GetNamaBarangdariJenis(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama barang dari basis data berdasarkan jenis barang.</p> <p>+ GetPLTdariNamaBarangPLT(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil data panjang, lebar, dan tinggi barang dari basis data berdasarkan nama barang, panjang, lebar, dan tinggi.</p> <p>+ GenerateIDDetail()</p>		
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	70/ 110
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika</p>		

Operasi ini digunakan untuk membentuk ID Detail Barang.
 + HapusBarang(string)
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data barang dari basis data yang dipilih.
 + HapusDetailBarang(int)
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data detail barang dari basis data yang dipilih.
 + HapusDetailBarangdariNama(string)
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data detail barang dari basis data yang dipilih berdasarkan nama barang.
 + SimpanBarang(Barang)
 Operasi ini digunakan untuk menambahkan data barang pada basis data.
 + SimpanDetailBarang(Barang)
 Operasi ini digunakan untuk menambahkan data detail barang pada basis data.

5.3.20. Specific Design Class ResepManager

ResepManager	<<control>>
<p>+ ResepManager() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetResepdariNamaPLT(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil data resep dari basis data berdasarkan nama barang, panjang, lebar, dan tinggi.</p> <p>+ GetRoti() Operasi ini digunakan untuk mengambil data roti dari basis data.</p> <p>+ SimpanRoti(Roti) Operasi ini digunakan untuk menambahkan data roti pada basis data.</p> <p>+GetRotidariNama(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data roti dari basis data berdasarkan nama roti.</p> <p>+ UbahRoti() Operasi ini digunakan untuk mengubah data roti yang ada pada basis data.</p> <p>+ HapusRoti(string) Operasi ini digunakan untuk menghapus data roti yang dipilih pada basis data.</p> <p>+ GetResepdariNama(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data resep dari basis data berdasarkan nama roti.</p> <p>+ SimpanResep(Resep) Operasi ini digunakan untuk menyimpan dat resep pada basis data.</p> <p>+ UbahResep(Obyek)</p>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	71/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Operasi ini digunakan untuk mengubah data resep pada basis data.
 + HapusResep(Obyek)
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data resep pada basis data.
 + GetBahandariNama(string)
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data bahan dari basis data berdasarkan nama roti.

5.3.21. Specific Design Class SimulasiManager

SimulasiManager	<<control>>
<p>+ SimulasiManager() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ MinMax(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menghitung kapasitas minimal dan kapasitas maksimal.</p> <p>+ JumlahBahan_Kg(Obyek) Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah bahan yang diperlukan.</p> <p>+ GetAlatdariResep(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data alat yang diperlukan pada tabel resep berdasarkan nama roti.</p> <p>+ GetMixerdariDetailBarang(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil mixer berdasarkan kapasitas yang dibutuhkan.</p> <p>+ GetTopBarang(string) Operasi ini digunakan untuk mengambil data salah barang yang paling tinggi harganya berdasarkan nama barang.</p> <p>+ GetLoyangdariDetailBarang(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil data loyang yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ BulatAtas(Obyek) Operasi ini digunakan untuk membulatkan keatas.</p> <p>+ GetKapasitas(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil kapasitas yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ GetJumlahLoyangdariBarang(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil data loyang yang memenuhi kebutuhan berikut dengan perhitungan jumlah loyang yang dibutuhkan.</p> <p>+ GetSlicer(int) Operasi ini digunakan untuk mengambil data slicer yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ GetPisau(Obyek) Operasi ini digunakan untuk mengambil data pisau yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ GetTimbangandariNamaRoti(string)</p>	

<p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data timbangan yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ JumlahKaryawan(int)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menentukan jumlah karyawan yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ GetTimbanganDigital(Obyek)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data timbangan digital yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ TotalKemasan(Obyek)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghitung total biaya kemasan yang memenuhi kebutuhan.</p> <p>+ GajiPegawai(int)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghitung gaji karyawan.</p> <p>+ TotalBahan(Obyek)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghitung total biaya bahan yang memenuhi kebutuhan.</p>

5.3.22. Specific Design Class Serba_SerbiManager

Serba_SerbiManager	<<control>>
<p>+ Serba_SerbiManager()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+GetSerba_Serbi ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data serba_serbi yang tersimpan di basis data berdasarkan ID Tips.</p> <p>+UbahSerba_Serbi (Obyek)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data serba_serbi yang tersimpan di basis data.</p>	

5.3.23. Specific Design Class Daftar

Daftar	<<entity>>
<p>- Nama_Pengguna: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama pengguna.</p> <p>- Nama_Lengkap: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama lengkap pengguna.</p> <p>- Email: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat email pengguna.</p> <p>- Kota_Asal: String</p>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	73/ 110
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika</p>		

<p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan kota asal pengguna.</p> <p>- Password_Pengguna: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan password pengguna.</p> <p>- Tgl_Daftar: Date</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal pendaftaran.</p> <p>- Tgl_Update: Date</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal dimana pengguna melakukan login terakhir.</p>
<p>+Daftar()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+SetNamaPengguna(string)</p> <p>+SetNamaLengkap(string)</p> <p>+SetEmail(string)</p> <p>+SetKotaAsal(string)</p> <p>+SetPassword(string)</p> <p>+SetTglDaftar(date)</p> <p>+SetTglUpdate(date)</p> <p>Merupakan mutator dari class Daftar.</p> <p>+GetNamaPengguna()</p> <p>+GetNamaLengkap()</p> <p>+GetEmail()</p> <p>+GetKotaAsal()</p> <p>+GetPassword()</p> <p>+GetTglDaftar()</p> <p>+GetTglUpdate()</p> <p>Merupakan aksesori dari class Daftar.</p>

5.3.24. Specific Design Class Forum

Forum	<<entity>>	
<p>- Id_Forum: Int</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan ID forum.</p> <p>- Nama_Pengguna: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan ID pengguna.</p> <p>- Tgl_Forum: Date</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal dibuatnya forum.</p> <p>- Pesan: String</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan pesan.</p>		
<p>+Forum()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>		
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	74/ 110
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika</p>		

+SetIDForum(int) +SetNama_Pengguna(string) +SetTgl_Forum(Date) Merupakan mutator dari class Forum. +GetPesan() +GetIDForum() +GetNama_Pengguna() +GetTgl_Forum() +GetPesan() Merupakan accesor dari class Forum.

5.3.25. Specific Design Class Tips

Tips	<<entity>>
- Id_Tips: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan ID tips. - Tgl_Tips: Date Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal dibuatnya tips. - Judul_Tips: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan judul tips. - Keterangan_Tips: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan keterangan mengenai tips.	
+ TipsManager() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. + SetIDTips(int) + SetTgl_Tips(date) + SetJudulTips(string) + SetKeterangan(string) Merupakan mutator dari class Tips. + GetIDTips() + GetTgl_Tips() + GetJudulTips() + GetKeterangan() Merupakan accesor dari class Tips.	

5.3.26. Specific Design Class Barang

Barang	<<entity>>
- Nama_Barang: String - Jenis_Barang: String	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	75/ 110
----------------------------------	-----------	---------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika

<p>+ Barang () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ SetNamaBarang(string) + SetJenisBarang(string) Merupakan mutator dari class Barang.</p> <p>+ GetNamaBarang() + GetJenisBarang() Merupakan accesor dari class Barang.</p>

5.3.27. Specific Design Class Detail_Barang

Detail_Barang	<<entity>>
<p>- Id_Barang: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan ID barang.</p> <p>- Nama_Barang: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama barang.</p> <p>- Ukuran_Panjang: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan panjang barang.</p> <p>- Ukuran_Lebar: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan lebar barang.</p> <p>- Ukuran_Tinggi: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan tinggi barang.</p> <p>- Kapasitas: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan kapasitas barang.</p> <p>- Satuan_Kapasitas: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan satuan dari kapasitas barang.</p> <p>- Merk_Barang: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan merk barang.</p> <p>- Tgl_Masuk: Date Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal barang masuk.</p> <p>- Harga: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga barang.</p> <p>- Gambar_Barang : Image Atribut ini digunakan untuk menyimpan gambar barang.</p> <p>- Keterangan /Barang: String</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan keterangan barang.

+ Detail_Barang()

Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.

+ SetID_Detail(int)

+ SetNamaBarang(string)

+ SetUkuranPanjang(float)

+ SetUkuranLebar(float)

+ SetUkuranTinggi(float)

+ SetKapasitas(float)

+ SetSatuanKapasitas(string)

+ SetMerkBarang(string)

+ SetTglMasuk(date)

+ SetHarga(int)

+ SetGambarBarang(image)

+ SetKeteranganBarang(string)

Merupakan mutator dari class Detail_Barang.

+ GetID_Detail()

+ GetNamaBarang()

+ GetUkuranPanjang()

+ GetUkuranLebar()

+ GetUkuranTinggi()

+ GetKapasitas()

+ GetSatuanKapasitas()

+ GetMerkBarang()

+ GetTglMasuk()

+ GetHarga()

+ GetGambarBarang()

+ GetKeteranganBarang()

Merupakan accesor dari class Detail_Barang.

5.3.28. Specific Design Class Resep

Resep

<<entity>>

- Nama_Roti: String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama roti.

- Nama_Barang: String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama barang.

- Panjang: Float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan panjang barang.

- Lebar: Float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan lebar barang.

<ul style="list-style-type: none"> - Tinggi: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan tinggi barang. - Takaran: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan takaran barang. - Satuan_Takaran: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan satuan takaran yang digunakan.
<ul style="list-style-type: none"> + Resep() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini. + SetNamaRoti(string) + SetNamaBarang(string) + SetPanjang(float) + SetLebar(float) + SetTinggi(float) + SetTakaran(float) + SetSatuanTakaran(string) Merupakan mutator dari class Resep. + GetNamaRoti() + GetNamaBarang() + GetPanjang() + GetLebar() + GetTinggi() + GetTakaran() + GetSatuanTakaran() Merupakan accesor dari class Resep.

5.3.29. Specific Design Class Roti

Roti	<<entity>>
<ul style="list-style-type: none"> - Nama_Roti: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama roti. - Berat_Roti: Float Atribut ini digunakan untuk menyimpan berat roti. - Hasil_Roti: Int Atribut ini digunakan untuk menyimpan hasil roti dalam satu resep. - Harga_Roti: Int Atribut ini digunakan untuk menyimpan harga roti. - Jenis_Roti: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan jenis roti. 	

<p>- Keterangan_Roti: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan keterangan roti.</p> <p>- Gambar_Roti: Image Atribut ini digunakan untuk menyimpan gambar roti.</p>
<p>+ Roti() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ SetNamaRoti(string) + SetBeratRoti(string) + SetHasilRoti(string) + SetHargaRoti(int) + SetJenisRoti(string) + SetKeteranganRoti(string) + SetGambarRoti(image) Merupakan mutator dari class Roti.</p> <p>+ GetNamaRoti() + GetBeratRoti() + GetHasilRoti() + GetHargaRoti() + GetJenisRoti() + GetKeteranganRoti() + GetGambarRoti() Merupakan aksesori dari class Roti.</p>

5.3.30. Specific Design Class Serba_Serbi

Serba_Serbi	<<entity>>
<p>- Nama_SS: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama serba-serbi.</p> <p>- Biaya_SS: Int Atribut ini digunakan untuk menyimpan biaya serba-serbi.</p> <p>- Keterangan_SS: String Atribut ini digunakan untuk menyimpan keterangan serba-serbi.</p> <p>- Tanggal_SS: Date Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal serba-serbi.</p>	
<p>+ Serba_Serbi() Default konstruktor, digunakan untuk inialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ SetNama_SS(string) + SetBiaya_SS(int)</p>	

+ **SetKeterangan_SS**(string)
 + **SetTanggal_SS**(Date)
 Merupakan mutator dari class **Serba_Serbi**.
 + **GetNama_SS**()
 + **GetBiaya_SS**()
 + **GetKeterangan_SS**()
 + **GetTanggal_SS**()
 Merupakan acesor dari class **Serba_Serbi**.

6. Deskripsi Perancangan Antarmuka

6.1. Login

Gambar 72. Login.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk *use case Login*.

- *Textbox* txt_NP untuk menerima masukan nama pengguna.
- *Textbox* txt_Password untuk menerima masukan *password*.
- Tombol Masuk untuk *event Login* pengguna bersangkutan.

Event

Login :

- Pengguna memasukkan nama pengguna dan password
- Pengguna menekan tombol Masuk
- Sistem akan membuat sebuah *object* dari *class* **Daftar**, kemudian memasukkan nama pengguna dan *password*. Kemudian mengecek dalam basis data apakah pengguna tersebut valid.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	80/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Sistem akan mengambil semua informasi pengguna tersebut. Kemudian akan menampilkan menu sesuai dengan nama pengguna.

6.2. Form Daftar

Home >> **DAFTAR**

[Informasi Alat](#)

[Informasi Bahan](#)

[Informasi Tips](#)

[Informasi Resep](#)

Nama Login

Nama Lengkap

Email

Kota Asal

Password

Ulang Password

Tanggal

Gambar 73. Daftar.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk melakukan pendaftaran.

- Textbox txtNama untuk menerima masukan nama yang akan digunakan untuk melakukan login.
- Textbox txtNamaLengkap untuk menerima masukan nama lengkap pengguna.
- Textbox txtEmail untuk menerima masukan email pengguna
- Textbox txtKota untuk menerima masukan kota asal pengguna
- Textbox txtPassword untuk menerima password pengguna
- Textbox txtUlangPass untuk menerima perulangan password pengguna
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal
- Tombol Daftar untuk melakukan pendaftaran.

Event

Daftar :

- Pengguna memasukkan data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	81/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Pengguna menekan tombol Daftar.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Daftar, kemudian memasukkan nama pengguna dan data lain. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

6.3. Form Ubah Daftar

Gambar 74. UbahDaftar.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk melakukan perubahan data pengguna.

- Label LblNama untuk menampilkan nama pengguna.
- Textbox txtNamaLengkap untuk menerima masukan nama lengkap pengguna.
- Textbox txtEmail untuk menerima masukan email pengguna.
- Textbox txtKota untuk menerima masukan kota asal pengguna.
- Textbox txtPassLama untuk menerima password lama pengguna.
- Textbox txtPassBaru untuk menerima password baru pengguna.
- Textbox txtUlangPass untuk menerima perulangan password baru pengguna.
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal.
- Tombol Ubah untuk melakukan perubahan data pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	82/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Event

Ubah :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Daftar, kemudian memasukkan data daftar. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika belum maka sistem akan mengubah data daftar bersangkutan dalam basis data.

6.4. Form Informasi Alat

Home >> INFORMASI ALAT

[Informasi Alat](#)

[Informasi Bahan](#)

[Informasi Tips](#) DATA GRID [Tampil](#)

[Informasi Resep](#)

Gambar 75. InformasiAlat.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi alat.

- Dropdownlist DDLNamaBarang untuk memilih nama alat yang ingin ditampilkan.
- Tombol Cari untuk menampilkan data alat dalam datagrid berdasarkan nama barang.
- Datagrid DGInfAlat untuk menampilkan seluruh informasi alat yang ada dalam basis data.
- DatagridLink Tampil untuk menampilkan detail alat.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	83/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Event

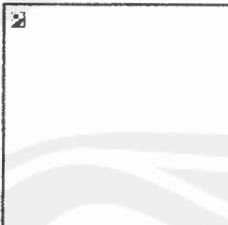
Cari :

- Pengguna memilih nama alat.
- Pengguna menekan tombol Cari.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Barang, kemudian memasukkan nama barang. Kemudian mengambil data alat yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem akan menampilkan data alat sesuai dengan nama barang dalam datagrid.

Tampil:

- Pengguna memilih nama alat dalam data grid.
- Pengguna menekan tombol Tampil.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Barang, kemudian memasukkan nama barang. Kemudian mengambil data alat yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem akan menampilkan detail alat.

[Home](#) >> **INFORMASI ALAT**

Informasi Alat	
Informasi Bahan	
Informasi Tips	
Informasi Resep	

Merk : LbMerk
Harga : LbHarga
Tanggal Masuk : LbTgl
KETERANGAN

[<< Kembali](#)

Gambar 76. InformasiAlat.aspx-Tampil

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	84/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi detail alat.

- LinkButton LBKembali untuk kembali ke halaman informasi alat.

Event

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman informasi alat.

6.5. Form Informasi Bahan



Gambar 77. InformasiBahan.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi bahan.

- Datagrid DGInfBahan untuk menampilkan seluruh informasi bahan yang ada dalam basis data.
- DatagridLink Tampil untuk menampilkan detail bahan.

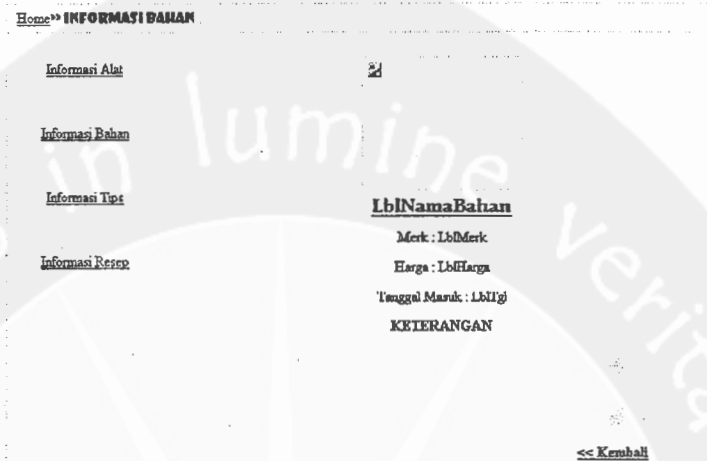
Event

Tampil :

- Pengguna memilih data yang akan ditampilkan
- Pengguna menekan tombol Tampil.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	85/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Sistem akan membuat sebuah object dari class Barang, kemudian memasukkan nama barang. Kemudian mengambil data barang yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman detail bahan.



Gambar 78. InformasiBahan.aspx-Tampil

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi detail bahan.

- LinkButton LBKembali untuk kembali ke halaman informasi bahan.

Event

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman informasi bahan.

6.6. Form Informasi Tips



Gambar 79. InformasiTips.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi tips.

- Datagrid DGInfTips untuk menampilkan seluruh informasi tips yang ada dalam basis data.
- DatagridLink Tampil untuk menampilkan detail tips.

Event

Tampil :

- Pengguna memilih data yang akan ditampilkan.
- Pengguna menekan tombol Tampil.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Tips, kemudian memasukkan id_tips. Kemudian mengambil data tips yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman detail tips.



Gambar 80. InformasiTips.aspx-Tampil

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	87/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi detail tips.

- LinkButton LBKembali untuk kembali ke halaman informasi tips.

Event

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman informasi tips.

6.7. Form Informasi Resep



Gambar 81. InformasiResep.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi resep.

- Datagrid DGInfResep untuk menampilkan seluruh informasi resep yang ada dalam basis data.
- DatagridLink Tampil untuk menampilkan detail resep.

Event

Cari :

- Pengguna memilih data yang akan ditampilkan.
- Pengguna menekan tombol Tampil.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep dan Roti, kemudian memasukkan nama roti. Kemudian mengambil data resep yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman detail resep.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	88/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

[Informasi Alat](#)

[Informasi Bahan](#)

[Informasi Tips](#)

[Informasi Resep](#)



LblNamaRoti
Berat Roti : LblBerat
Hasil Roti : LblHasil
BAHAN

DATA GRID

KETERANGAN

[<< Kembali](#)

Gambar 82. InformasiResep.aspx-Tampil

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi detail resep.

- LinkButton LBKembali untuk kembali ke halaman informasi resep.

Event

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman informasi resep.

6.8. Form Informasi Simulasi

Gambar 83. InformasiSimulasi.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan informasi simulasi.

- DropDownList DDLNama untuk memilih nama roti.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	89/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Textbox TxtModal untuk menerima masukan modal.
- Tombol Simulasi untuk menampilkan informasi simulasi.

Event

Simulasi :

- Pengguna memilih nama roti yang akan ditampilkan.
- Pengguna memasukkan modal.
- Pengguna menekan tombol Tampil.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, Roti, Barang, dan Detail_Barang, kemudian memasukkan nama roti dan modal. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data dan melakukan perhitungan simulasi.
- Sistem menampilkan halaman detail informasi simulasi.

Gambar 84. InformasiSimulasi.aspx-Simulasi

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan detail informasi simulasi.

- LinkButton LBKembali untuk kembali ke halaman informasi simulasi.
- DataGrid untuk menampilkan informasi alat, bahan, dan kemasan yang dibutuhkan.
- Label untuk menampilkan keterangan yang berhubungan dengan informasi simulasi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	90/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Event

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman informasi simulasi.

6.9. Form Forum

The screenshot shows a web form titled 'FORUM'. At the top right, there are links for 'Ubah Profile' and 'Keluar'. Below the header, there is a section labeled 'Forum' containing a 'DATA GRID'. The data grid has two columns: 'Nama' with a label 'LblIsiNama' and 'Tanggal' with a label 'LblIsiTanggal'. Below the data grid, there is a label 'Pesan' and a large text input area. At the bottom right of the form, there is a 'Simpan' button.

Gambar 85. Forum.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan forum.

- Label LblNama untuk menampilkan nama pengguna.
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal.
- TextBox TxtPesan untuk memasukkan pesan.
- DataGrid DGForum untuk menampilkan seluruh informasi tips yang ada pada basis data.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data.

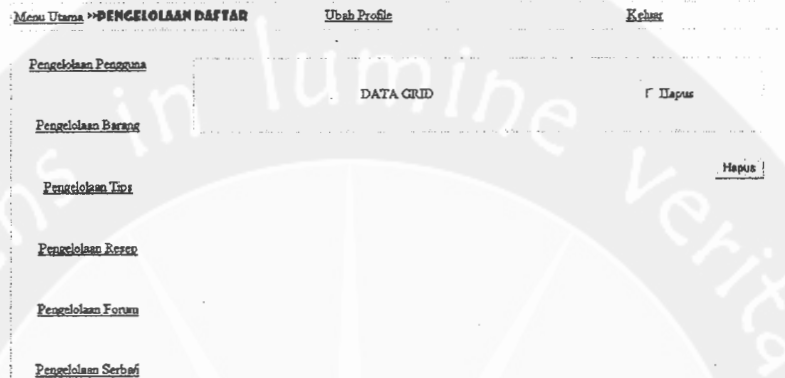
Event

Simpan :

- Pengguna memasukkan pesan.

- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Forum, kemudian memasukkan data baru ke dalam basis data.

6.10. Form Pengelolaan Daftar



Gambar 86. PengelolaanDaftar.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan pengelolaan daftar.

- DataGrid DGPengelolaanDaftar untuk menampilkan seluruh data pengguna yang ada di basis data.
- DataGrid Template CheckBox CBHapus untuk memilih data yang akan dihapus.
- Tombol Hapus untuk menghapus data.

Event

Hapus :

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Daftar, kemudian memasukkan nama pengguna. Kemudian menghapus data pengguna dari dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	92/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

6.11. Form Pengelolaan Barang

Menu Utama >> PENGELOLAAN BARANG Ubah Profile Keluar

Pengelolaan Pengguna

Pengelolaan Barang

Nama Barang Bahan

Jenis Barang

Simpan

Pengelolaan Tips

Pengelolaan Resep

DATA GRID Detail Hapus

Pengelolaan Forum

Pengelolaan Serbaifi

Gambar 87. PengelolaanBarang.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola data barang.

- TextBox TxtNama untuk menerima masukan nama barang.
- Label LblJenis untuk menampilkan jenis barang.
- DataGrid untuk menampilkan seluruh data barang yang ada dalam basis data.
- DataGridLink Detail untuk menampilkan halaman detail barang.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data barang.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data barang.

Event

Simpan :

- Pengguna memasukkan nama barang.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Barang, kemudian memasukkan nama barang dan jenis barang. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	93/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Hapus

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Barang, kemudian memasukkan nama barang, Jika data tidak digunakan maka sistem menghapus data barang dari dalam basis data.

Detail

- Pengguna memilih nama barang yang akan ditampilkan.
- Pengguna menekan tombol Detail.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan nama barang. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman detail barang.

Menu Utama >> PENGLOLAAN BARANG	Ubah Profile	Keluar
Pengelolaan Pengguna	Nama Barang	LblNamaBarang
Pengelolaan Barang	Panjang cm
Pengelolaan Tipe	Lebar cm
Pengelolaan Resep	Tinggi cm
Pengelolaan Forum	Kapasitas
Pengelolaan Serba	Merk
	Harga	Rp 100
	Keterangan
	Tanggal Masuk	LblTg
	Gambar Browse... Simpan
	DATA GRID	Ubah Hapus

Gambar 88. PengelolaanBarang.aspx-Detail

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan pengelolaan detail barang berdasarkan nama barang.

- Label LblNama untuk menampilkan nama barang.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	94/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- TextBox TxtPanjang untuk menerima masukan panjang barang.
- TextBox TxtLebar untuk menerima masukan panjang barang.
- TextBox TxtTinggi untuk menerima masukan tinggi barang.
- TextBox TxtMerk untuk menerima masukan merk barang.
- TextBox TxtHarga untuk menerima masukan harga barang.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan barang.
- FileBrowser Filegambar untuk menerima masukan gambar barang.
- DataGrid untuk menampilkan informasi detail_barang yang ada dalam basis data berdasarkan nama barang.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data detail_barang.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data detail_barang.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data detail_barang.
- Tombol kembali untuk mengembalikan ke halaman informasi barang semula.

Event

Simpan :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan nama data. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Hapus :

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan nama barang, Jika data tidak digunakan maka sistem menghapus data Detail_Barang dari dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	95/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman pengelolaan barang awal.

Ubah :

- Pengguna memilih id_detail yang akan diubah.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan id_detail. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman perubahan Detail_Barang.

Menu Utama >> PENGELOLAAN BARANG Ubah Profile Keluar

Pengelolaan Pengguna Nama Barang LblNamaBrng

Pengelolaan Barang Panjang cm

Lebar cm

Tinggi cm

Pengelolaan Tips Kapasitas

Merk

Harga Rp: .00

Pengelolaan Resep Keterangan

Tanggal Masuk LbtTgl

Pengelolaan Forum Gambar

Digunakan untuk mengubah gambar

Pengelolaan Serba Gambar

DATA GRID

Gambar 89. PengelolaanBarang.aspx-Ubah

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola perubahan data detail_barang.

- Label LblNama untuk menampilkan nama barang.
- TextBox TxtPanjang untuk menerima masukan panjang barang.
- TextBox TxtLebar untuk menerima masukan panjang barang.
- TextBox TxtTinggi untuk menerima masukan tinggi barang.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	96/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- TextBox TxtMerk untuk menerima masukan merk barang.
- TextBox TxtHarga untuk menerima masukan harga barang.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan barang.
- FileBrowser Filegambar untuk menerima masukan gambar barang.
- DataGrid untuk menampilkan informasi detail_barang yang ada dalam basis data berdasarkan nama barang.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data detail_barang.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data detail_barang.
- Tombol Ubah1 untuk pengubahan data detail_barang.
- Tombol Ubah2 untuk pengubahan gambar detail_barang
- Tombol kembali untuk mengembalikan ke halaman tampil detail_barang awal.

Event

Ubah1 :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan data detail_barang. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika belum maka sistem akan mengubah data detail_barang bersangkutan dalam basis data.

Ubah2 :

- Pengguna memasukkan gambar.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Detail_Barang, kemudian memasukkan gambar dalam basis data.

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan mengembalikan ke halaman tampil detail_barang awal.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	97/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

6.12. Form Pengelolaan Tips

Menu Utama >> PENGELOLAAN TIPS Ubah Profile Keluar

Pengelolaan Pengguna Judul Tips:

Pengelolaan Barang Tanggal: Lb(Tgl)

Pengelolaan Tips Keterangan:

Pengelolaan Resep

Pengelolaan Forum

Pengelolaan Serba

Simpan

DATA GRID [Ubah](#) [Hapus](#)

Gambar 90. PengelolaanTips.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola data tips.

- TextBox TxtJudul untuk menerima masukan judul tips.
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan tips.
- DataGrid untuk menampilkan seluruh data tips yang ada dalam basis data.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data tips.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data tips.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data tips.

Event

Simpan :

- Pengguna memasukkan judul tips dan keterangan.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Tips, kemudian memasukkan data tips. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	98/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Hapus :

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Tips, kemudian sistem menghapus data tips dari dalam basis data berdasarkan judul tips.

Ubah :

- Pengguna memilih judul tips yang akan diubah.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Tips, kemudian memasukkan judul_tips. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman perubahan tips.

Menu Utama >>PENGLOLAAN TIPS Ubah Profile Keluar

Pengelolaan Pengguna Judul Tips

Pengelolaan Barang Tanggal LbITgl

Pengelolaan Tips

Pengelolaan Resep Keterangan

Pengelolaan Forum

Pengelolaan Serba

<< kembali Ubah

DATA GRID Ubah Hapus

Gambar 91. PengelolaanTips.aspx-Ubah

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola perubahan data tips.

- TextBox TxtJudul untuk menerima masukan judul tips.
- Label LbITgl untuk menampilkan tanggal.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan tips.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	99/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- DataGrid untuk menampilkan seluruh data tips yang ada dalam basis data.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data tips.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data tips.
- Tombol Ubah untuk mengubah data tips.
- LinkButton LBKembali untuk mengembalikan ke halaman awal.

Event

Ubah :

- Pengguna memasukkan judul tips dan keterangan.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Tips, kemudian memasukkan data tips. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika belum maka sistem akan mengubah data tips bersangkutan dalam basis data.

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman Informasi Tips.
- pengguna dari dalam basis data.

6.13. Form Pengelolaan Resep

Gambar 92. PengelolaanResep.aspx.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	100/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola data roti.

- TextBox TxtNama untuk menerima masukan nama roti.
- TextBox TxtBerat untuk menerima masukan berat roti.
- TextBox TxtHasil untuk menerima masukan nama roti.
- TextBox TxtHarga untuk menerima masukan harga roti.
- RadioButton RBCake untuk memilih jenis roti cake.
- RadioButton RBBakery untuk memilih jenis roti bakery.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan roti.
- FileBrowser Filegambar untuk menerima masukan gambar roti.
- DataGridView untuk menampilkan seluruh data roti yang ada dalam basis data.
- DataGridView Detail untuk menampilkan halaman detail resep.
- DataGridView Hapus untuk menghapus data roti.
- DataGridView Ubah untuk mengubah data roti.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data roti.

Event

Simpan :

- Pengguna memasukkan data roti.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Roti, kemudian memasukkan data roti. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Hapus

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Roti, kemudian memasukkan nama roti. Jika data tidak digunakan maka sistem menghapus data barang dari dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	101/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Ubah :

- Pengguna memilih nama roti yang akan diubah.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Roti, kemudian memasukkan nama roti. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman perubahan Roti.

The screenshot shows a web application interface for editing a recipe profile. The page title is 'Ubah Profile' and it is part of a 'PENGLOLAAN RESEP' menu. The interface includes a navigation menu on the left with options like 'Pengelolaan Pengguna', 'Pengelolaan Barang', 'Pengelolaan Tips', 'Pengelolaan Resep', 'Pengelolaan Forum', and 'Pengelolaan Serba'. The main form area contains the following fields and controls:

- Nama Roti**: A text input field.
- Berat/roti**: A text input field with a 'Gram' unit label.
- Hasil**: A text input field with a 'Roti' unit label.
- Harga Jual**: A text input field with a 'Rp' prefix and a '00' suffix.
- Jenis Roti**: Radio buttons for 'Cake' (selected) and 'Bakery'.
- Keterangan**: A large text area for entering details.
- Gambar**: A file browser control with a 'Browse...' button and an 'Ubah' button.
- Digunakan untuk mengubah gambar**: A text label.
- Gambar**: A second file browser control with a 'Browse...' button and an 'Ubah' button.

Gambar 93. PengelolaanResep.aspx-Ubah

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola perubahan data Roti.

- TextBox TxtNama untuk menerima masukan nama roti.
- TextBox TxtBerat untuk menerima masukan berat roti.
- TextBox TxtHasil untuk menerima masukan nama roti.
- TextBox TxtHarga untuk menerima masukan harga roti.
- RadioButton RBCake untuk memilih jenis roti cake.
- RadioButton RBBakery untuk memilih jenis roti bakery.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan roti.
- FileBrowser Filegambar untuk menerima masukan gambar roti.
- DataGrid untuk menampilkan seluruh data roti yang ada dalam basis data.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	102/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- DataGridLink Detail untuk menampilkan halaman detail resep.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data roti.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data roti.
- Tombol Ubah1 untuk mengubah data roti.
- Tombol Ubah2 untuk mengubah gambar pada data roti.

Event

Ubah1 :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Roti, kemudian memasukkan data Roti. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika belum maka sistem akan mengubah data Roti bersangkutan dalam basis data.

Ubah2 :

- Pengguna memasukkan gambar.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Roti, kemudian memasukkan gambar dalam basis data.

Detail :

- Pengguna memilih nama roti yang akan ditampilkan.
- Pengguna menekan tombol Detail.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan nama roti. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman detail Resep.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	103/ 110
----------------------------------	-----------	----------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika

Menu Utama **PENGLOLAAN RESEP** [Ubah Profile](#) [Keluar](#)

Pengelolaan Pengguna	Pengelolaan Bahan
Pengelolaan Barang	Nama Bahan <input type="text"/>
Pengelolaan Tips	Takaran <input type="text" value="gram"/> <input type="button" value="Simpan"/>
Pengelolaan Resep	Pengelolaan Alat
Pengelolaan Forum	Nama Alat <input type="text"/>
Pengelolaan Serba!	Panjang <input type="text" value="cm"/>
	Lebar <input type="text" value="cm"/>
	Tinggi <input type="text" value="cm"/>
	Takaran <input type="text" value="roti/wadah"/> <input type="button" value="Simpan"/>

DATA GRID

Gambar 94. PengelolaanResep.aspx-Detail

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan pengelolaan Resep berdasarkan nama roti.

- DropDownList DDLNamaBahan untuk memilih nama bahan.
- TextBox TxtTakaranBahan untuk menerima masukan takaran bahan.
- DropDownList DDLNamaAlat untuk memilih nama alat.
- DropDownList DDLPanjang untuk memilih panjang alat.
- DropDownList DDLebar untuk memilih lebar alat.
- DropDownList DDLTinggi untuk memilih tinggi alat.
- DataGrid untuk menampilkan informasi resep yang ada dalam basis data berdasarkan nama roti.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data resep.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data resep.
- Tombol Simpan1 untuk menyimpan data bahan.
- Tombol Simpan2 untuk menyimpan data alat.
- Tombol kembali untuk mengembalikan ke halaman pengelolaan resep awa!

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	104/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Event

Simpan1:

- Pengguna memasukkan data bahan.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan nama data. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Simpan2:

- Pengguna memasukkan data alat.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan nama data. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data. Jika belum sistem akan memasukkan data baru ke dalam basis data.

Hapus

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan nama roti dan nama barang dan menghapus data resep dari dalam basis data.

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman pengelolaan resep awal.

Ubah :

- Pengguna memilih nama barang yang akan diubah.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan nama barang dan nama roti. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman pengubahan Resep.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	105/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Menu Utama >> PENGELOLAAN RESEP Ubah Profile Keluar

Pengelolaan Pengguna

Pengelolaan Barang

Pengelolaan Tipe

Pengelolaan Resep

Pengelolaan Forum

Pengelolaan Serbaif

Pengelolaan Bahan
 Nama Bahan:
 Takaran: gram

DATA GRID

Gambar 95. PengelolaanResep.aspx-Ubah Detail

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola perubahan data detail_barang.

- DropDownList DDLNamaBahan untuk memilih nama bahan.
- TextBox TxtTakaranBahan untuk menerima masukan takaran bahan.
- DataGrid untuk menampilkan informasi resep yang ada dalam basis data berdasarkan nama roti.
- DataGridLink Hapus untuk menghapus data resep.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data resep.
- Tombol Ubah untuk menyimpan data bahan.
- Tombol kembali untuk mengembalikan ke halaman pengelolaan resep awal.

Event

Ubah :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Resep, kemudian memasukkan data Resep. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika

belum maka sistem akan mengubah data detail_barang bersangkutan dalam basis data.

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan mengembalikan ke halaman tampil detail_barang awal.

6.14. Form Pengelolaan Forum

The screenshot shows a web application interface for forum management. At the top, there is a navigation bar with the text '>>PENGELOLAAN FORUM', 'Ubah Profile', and 'Kehar'. Below this is a section titled 'Informasi Simulasi' which contains a 'Forum' label, a 'DATA GRID', and a 'Hapus' checkbox. The form also includes labels for 'Nama' (with LblIsiNama), 'Tanggal' (with LblIsiTanggal), and 'Pesan' (with a text input field). A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form area.

Gambar 96. PengelolaanForum.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk menampilkan pengelolaan forum.

- Label LblNama untuk menampilkan nama pengguna.
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal.
- TextBox TxtPesan untuk memasukkan pesan.
- DataGrid DGPengelolaanForum untuk menampilkan seluruh data forum yang ada di basis data.
- DataGrid Template CheckBox CBHapus untuk memilih data yang akan dihapus.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	107/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Tombol Hapus untuk menghapus data.
- Tombol Simpan untuk menyimpan data.

Event

Hapus :

- Pengguna memilih data yang akan dihapus.
- Pengguna menekan tombol Hapus.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Forum, kemudian memasukkan nama pengguna. Kemudian menghapus data forum dari dalam basis data.

Simpan :

- Pengguna memasukkan pesan.
- Pengguna menekan tombol Simpan.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class Forum, kemudian memasukkan data baru ke dalam basis data.

6.15. Form Pengelolaan Serba-Serbi

Menu Utama >> **DENGLOLAAN SERBA-SERBI**

Pengelolaan Pengguna

Pengelolaan Barang

Pengelolaan Tios

Pengelolaan Resep

DATA GRID

Ubah

Pengelolaan Forum

Pengelolaan Serba/i

Gambar 97. Pengelolaan SerbaSerbi.aspx

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola data serba-serbi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	108/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- DataGrid untuk menampilkan seluruh data serba-serbi yang ada dalam basis data.
- DataGridLink Ubah untuk mengubah data serba-serbi.

Event

Ubah :

- Pengguna memilih nama serba-serbi yang akan diubah.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class serba-serbi, kemudian memasukkan nama. Kemudian mengambil data-data yang memenuhi kriteria pencarian dari basis data.
- Sistem menampilkan halaman perubahan serba-serbi.

Gambar 98. PengelolaanSerbaSerbi.aspx-Ubah

Deskripsi

Rancangan antarmuka ini digunakan untuk mengelola perubahan data serba-serbi.

- Label LblNama untuk menerima masukan nama serba-serbi.
- TextBox TxtBiaya untuk menerima masukan biaya.
- TextBox TxtKeterangan untuk menerima masukan keterangan serba-serbi.
- Label LblTgl untuk menampilkan tanggal.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	109/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

- Tombol Ubah untuk mengubah data tips.
- Button BtnKembali untuk mengembalikan ke halaman awal.

Event

Ubah :

- Pengguna memasukkan data.
- Pengguna menekan tombol Ubah.
- Sistem akan membuat sebuah object dari class serba-serbi, kemudian memasukkan data serba-serbi. Kemudian mengecek apakah data sudah ada dalam basis data, jika belum maka sistem akan mengubah data serba-serbi bersangkutan dalam basis data.

Kembali :

- Pengguna menekan tombol Kembali.
- Sistem akan menampilkan halaman Pengelolaan Serba-Serbi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-CH01	110/ 110
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

PDHUPL

**PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL
UJI PERANGKAT LUNAK**

**Aplikasi Simulasi "Pembuatan Perusahaan Roti" secara
Online
(Chosen)**


Dipersiapkan oleh:

Ratna Nurdini

03.07.03697

**Program Studi Teknik Informatika – Universitas Atma Jaya
Yogyakarta**

Jalan Babarsari 43 Yogyakarta

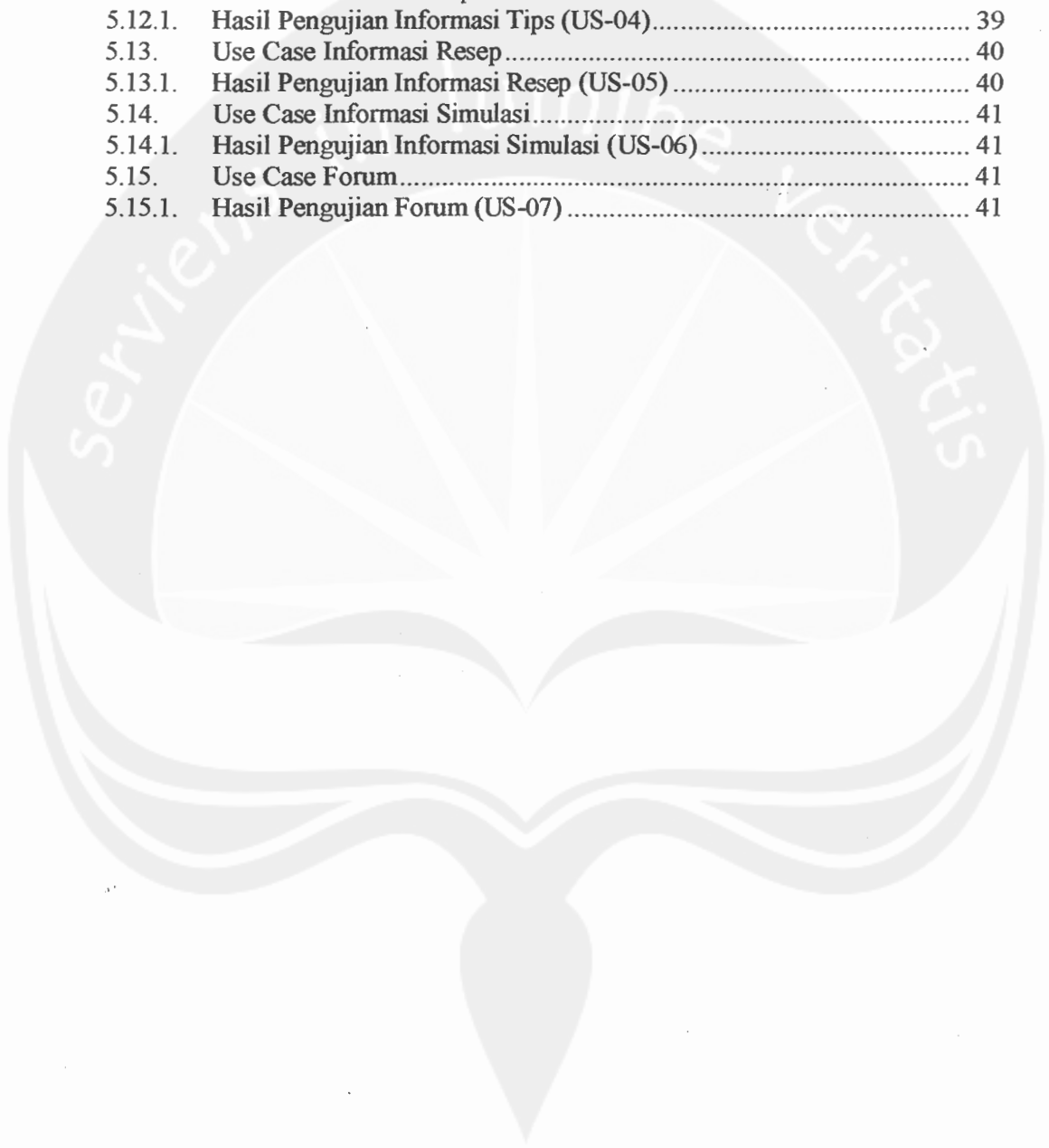
	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
		PDHUPL- Chosen	1/42 17 September 2007

DAFTAR ISI

Pengembangan Aplikasi Simulasi "Pembuatan Perusahaan Roti" secara Online... 1	
1. Pendahuluan	5
1.1. Tujuan	5
1.2. Deskripsi Umum	5
1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	5
1.4. Definisi dan Singkatan	6
1.5. Dokumen Referensi	6
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	7
2.1. Perangkat Lunak Pengujian	7
2.2. Perangkat Keras Pengujian	7
2.3. Material Pengujian	7
2.4. Sumber Daya Manusia	7
2.5. Prosedur Umum Pengujian	7
2.5.1. Pengenalan dan Latihan	7
2.5.2.2. Persiapan Perangkat Lunak	8
2.5.3. Pelaksanaan	8
2.5.4. Pelaporan Hasil	8
3. Identifikasi dan Rencana Pengujian	9
4. Identifikasi Pengujian	11
4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login	11
4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian Login (AU-01)	11
4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Ubah Daftar	11
4.2.1. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Daftar (AU-02)	11
4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Daftar	11
4.3.1. Identifikasi Butir Pengujian Pengelolaan Daftar (AD-01)	11
4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang	12
4.4.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Barang (AD-02)	12
4.4.2. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Barang (AD-03)	12
4.4.3. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Detail_Barang (AD-04)	12
4.4.4. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Detail_Barang (AD-05)	12
4.4.5. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Detail_Barang (AD-06)	12
4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Tips	12
4.5.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Tips(AD-07)	12
4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Tips (AD-08)	13
4.5.3. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Tips (AD-09)	13
4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Resep	13
4.6.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Roti (AD-10)	13
4.6.2. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Roti (AD-11)	13
4.6.3. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Roti (AD-12)	13
4.6.4. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Resep (AD-13)	13
4.6.5. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Resep (AD-14)	14
4.6.6. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Resep (AD-15)	14
4.7. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Forum	14
4.7.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Forum (AD-16)	14

4.7.2.	Identifikasi Butir Pengujian Hapus Forum (AD-17).....	14
4.8.	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Serba_Serbi.....	14
4.8.1.	Identifikasi Butir Pengujian Pengelolaan Serba_Serbi (AD-18).....	14
4.9.	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Daftar.....	15
4.9.1.	Identifikasi Butir Pengujian Daftar (US-01).....	15
4.10.	Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Alat.....	15
4.10.1.	Identifikasi Butir Pengujian Informasi Alat (US-02).....	15
4.11.	Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Bahan.....	15
4.11.1.	Identifikasi Butir Pengujian Informasi Bahan (US-03).....	15
4.12.	Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Tips.....	15
4.12.1.	Identifikasi Butir Pengujian Informasi Tips (US-04).....	15
4.13.	Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Resep.....	16
4.13.1.	Identifikasi Butir Pengujian Informasi Resep (US-05).....	16
4.14.	Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Simulasi.....	16
4.14.1.	Identifikasi Butir Pengujian Informasi Simulasi (US-06).....	16
4.15.	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Forum.....	16
4.15.1.	Identifikasi Butir Pengujian Forum (US-07).....	16
5.	Identifikasi Pengujian.....	17
5.1.	Use Case Pengelolaan Barang.....	17
5.1.1.	Hasil Pengujian Login (AU-01).....	17
5.2.	Use Case Ubah Daftar.....	19
5.2.1.	Hasil Pengujian Ubah Daftar (AU-02).....	19
5.3.	Use Case Pengelolaan Daftar.....	20
5.3.1.	Hasil Pengujian Pengelolaan Daftar (AD-01).....	20
5.4.	Use Case Pengelolaan Barang.....	20
5.4.1.	Hasil Pengujian Tambah Barang (AD-02).....	20
5.4.2.	Hasil Pengujian Hapus Barang (AD-03).....	21
5.4.3.	Hasil Pengujian Tambah Detail_Barang (AD-04).....	22
5.4.4.	Hasil Pengujian Ubah Detail_Barang (AD-05).....	23
5.4.5.	Hasil Pengujian Hapus Detail_Barang (AD-06).....	25
5.5.	Use Case Pengelolaan Tips.....	26
5.5.1.	Hasil Pengujian Tambah Tips (AD-07).....	26
5.5.2.	Hasil Pengujian Ubah Tips (AD-08).....	27
5.5.3.	Hasil Pengujian Hapus Tips (AD-09).....	28
5.6.	Use Case Pengelolaan Resep.....	28
5.6.1.	Hasil Pengujian Tambah Roti (AD-10).....	28
5.6.2.	Hasil Pengujian Ubah Roti (AD-11).....	29
5.6.3.	Hasil Pengujian Hapus Roti (AD-12).....	30
5.6.4.	Hasil Pengujian Tambah Resep (AD-13).....	31
5.6.5.	Hasil Pengujian Ubah Resep (AD-14).....	32
5.6.6.	Hasil Pengujian Hapus Resep (AD-15).....	33
5.7.	Use Case Pengelolaan Forum.....	34
5.7.1.	Hasil Pengujian Tambah Forum (AD-16).....	34
5.7.2.	Hasil Pengujian Hapus Forum (AD-17).....	34
5.8.	Use Case Pengelolaan Serba_Serbi.....	35
5.8.1.	Hasil Pengujian Pengelolaan Serba_Serbi (AD-18).....	35

5.9. Use Case Daftar	36
5.9.1. Hasil Pengujian Daftar (US-01).....	36
5.10. Use Case Informasi Alat.....	37
5.10.1. Hasil Pengujian Informasi Alat (US-02).....	37
5.11. Use Case Informasi Bahan.....	38
5.11.1. Hasil Pengujian Informasi Bahan (US-03).....	38
5.12. Use Case Informasi Tips	39
5.12.1. Hasil Pengujian Informasi Tips (US-04).....	39
5.13. Use Case Informasi Resep	40
5.13.1. Hasil Pengujian Informasi Resep (US-05)	40
5.14. Use Case Informasi Simulasi.....	41
5.14.1. Hasil Pengujian Informasi Simulasi (US-06).....	41
5.15. Use Case Forum.....	41
5.15.1. Hasil Pengujian Forum (US-07)	41



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak Chosen. Selanjutnya dokumen ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap Chosen. Dokumen PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem Chosen.

1.2. Deskripsi Umum

Modul fungsional yang akan dikembangkan dalam perangkat lunak *Chosen* adalah *User Web Information*. *User Web Information* adalah aplikasi *website* yang menangani informasi antarmuka maupun pengelolaan bagi pemakai *software Chosen*. Modul ini meliputi penyediaan informasi mengenai roti, simulasi pembuatan perusahaan roti, dan pengelolaan data.

Perangkat lunak Chosen dikembangkan dengan tujuan untuk:

- Menangani *login dan ubah profile* oleh administrator dan pengguna.
- Menangani *pengelolaan data barang, data daftar, data tips, data forum, data resep, dan data serba-serbi* oleh administrator.
- Memfasilitasi pengguna untuk mendapatkan *informasi yang dibutuhkan mengenai alat, bahan, tips, resep, simulasi pembuatan perusahaan roti, dan forum* oleh pengguna.

1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan yang memberikan deskripsi dari dokumen.

Bab II adalah Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak yang akan menggambarkan lingkungan tempat berjalannya perangkat lunak.

Bab III adalah Identifikasi dan Rencana Pengujian yang berisi deskripsi umum kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

Bab VI adalah Deskripsi dan Hasil uji yang berisi deskripsi rinci kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-SiPeka	5/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Bab V adalah Hasil Pengujian yang berisi langkah-langkah dan hasil pengujian kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

1.4. Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perencanaan, deskripsi dan hasil uji perangkat lunak.
Chosen	Perangkat lunak online yang berguna untuk memberikan informasi tentang roti.
Hak Akses	Hak yang dimiliki oleh user untuk menggunakan sistem.
DBMS	<i>DataBase Management System</i> atau pengelola manajemen <i>data base</i>
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung oleh jaringan.
DataBase	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.
User	Orang yang berinteraksi dengan sistem.

1.5. Dokumen Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Munawar, 2005, **Pemodelan Visual dengan UML**, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
2. Nurdini, Ratna, **DPPL-Chosen**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007.
3. Gatotkaca, Raden, **PDHUPL-SiPersmaTM**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
4. Allberto, **PDHUPL-SIRuSa.Ellesmera**, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2007.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1. Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

- Windows XP Professional Edition sebagai sistem operasi.
- SQL Server 2000 sebagai DataBase.
- Internet Explorer 6 sebagai internet browser.
- Internet Information Service sebagai web server.

2.2. Perangkat Keras Pengujian

- Komputer server dengan spesifikasi 2 GHz, min 512 MB RAM
- Komputer PC dengan spesifikasi 1,8 Ghz, 256 MB RAM.
- Jaringan Komputer dengan topologi star, kabel UTP.
- LAN Card dan HUB spesifikasi minimal

2.3. Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu:

- User Manual Chosen.

2.4. Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

- Tester → 1 orang mahasiswa Teknik Informatika (pembuat program).

2.5. Prosedur Umum Pengujian

2.5.1. Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Latihan perangkat lunak Chosen diharapkan tidak memerlukan waktu lama. Chosen, khususnya aplikasi utama, diharapkan dapat dipelajari langsung dari user manual, tanpa melalui pelatihan khusus. Pengguna Chosen adalah administrator dan pengguna. Dengan asumsi tingkat kesulitan program yang akan diuji tidak kompleks, maka pembelajaran Chosen tidak akan memerlukan waktu lama.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-SiPeka	7/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

2.5.2. Persiapan Awal

2.5.2.1. Persiapan Perangkat Keras

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa:

- Komputer server yang akan digunakan sebagai server.
- Instalasi aplikasi Chosen pada server.
- Keyboard dan mouse standar.

2.5.2.2. Persiapan Perangkat Lunak

- Instalansi tools yang mendukung perangkat lunak Chosen.
- Instalansi komputer yang terhubung ke server melalui LAN.

2.5.3. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan untuk masing-masing use case, basic path dan alternative path. Untuk deskripsi use case dapat mengacu ke SKPL Chosen.

2.5.4. Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak Universitas Atma Jaya, yang diwakili oleh Dosen Pembimbing.

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUP			
Use Case Login	Login	SKPL-01_01	AU-01	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Ubah Daftar	Ubah Daftar	SKPL - 01_02	AU-02	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelolaan Daftar	Pengelolaan Daftar	SKPL - 02-01	AD-01	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelolaan Barang	Tambah Barang	SKPL - 02-02-01	AD-02	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Hapus Barang	SKPL - 02-02-02	AD-03	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Tambah Detail_Barang	SKPL - 02-02-03-01	AD-04	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Ubah Detail_Barang	SKPL - 02-02-03-02	AD-05	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Hapus Detail_Barang	SKPL - 02-02-03-03	AD-06	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelolaan Tips	Tambah Tips	SKPL - 02-03-01	AD-07	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Ubah Tips	SKPL - 02-03-02	AD-08	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Hapus Tips	SKPL - 02-03-03	AD-09	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelolaan Resep /	Tambah Roti	SKPL - 02-04-01	AD-10	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Ubah Roti	SKPL - 02-04-02	AD-11	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007

	Hapus Roti	SKPL - 02-04-03	AD-12	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Tambah Resep	SKPL - 02-04- 04-01	AD-13	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Ubah Resep	SKPL - 02-04- 04-02	AD-14	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Hapus Resep	SKPL - 02-04- 04-03	AD-15	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelola an Forum	Tambah Forum	SKPL - 02-05-01	AD-16	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
	Hapus Forum	SKPL - 02-05-02	AD-17	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Pengelola an Serba _Serbi	Pengelolaan Serba_ Serbi	SKPL - 02-06	AD-18	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Daftar	Daftar	SKPL - 03-01	US-01	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Informasi Alat	Informasi Alat	SKPL - 03-02	US-02	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Informasi Bahan	Informasi Bahan	SKPL - 03-03	US-03	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Informasi Tips	Informasi Tips	SKPL - 03-04	US-04	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Informasi	Informasi Resep	SKPL - 03-05	US-05	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007

Resep						
Use Case Informasi Simulasi	Informasi Simulasi	SKPL - 03-06	US-06	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007
Use Case Forum	Forum	SKPL - 03-07	US-07	Pengujian Unit	Black Box	Sept 2007

4. Identifikasi Pengujian

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Login dengan aktor Penguji sebagai penggunanya.

4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian Login (AU-01)

Butir pengujian ini menguji login ke dalam system oleh semua pengguna dengan input berupa nama pengguna dan password yang diinputkan melalui textbox.

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Ubah Daftar

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan user yang melibatkan fungsi antarmuka dengan aktor Penguji sebagai penggunanya.

4.2.1. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Daftar (AU-02)

Butir pengujian ini menguji pengubahan data daftar oleh semua pengguna dengan mengubah data pengguna, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Daftar

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan daftar yang melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai penggunanya.

4.3.1. Identifikasi Butir Pengujian Pengelolaan Daftar (AD-01)

Butir pengujian ini menguji pengelolaan daftar oleh administrator dengan memilih data pengguna yang akan dihapus dari data grid menggunakan checkbox, kemudian mengklik kiri button Hapus.

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Barang

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan barang yang melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai penggunanya.

4.4.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Barang (AD-02)

Butir pengujian ini menguji penambahan barang oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.4.2. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Barang (AD-03)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data barang oleh administrator dengan memilih nama barang yang akan dihapus dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.4.3. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Detail_Barang (AD-04)

Butir pengujian ini menguji penambahan detail_barang oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah disediakan sesuai dengan jenis barangnya, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.4.4. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Detail_Barang (AD-05)

Butir pengujian ini menguji pengubahan data detail_barang oleh administrator dengan mengubah data detail_barang yang dipilih dari data grid, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.4.5. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Detail_Barang (AD-06)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data detail barang oleh administrator dengan memilih id detail_barang yang akan dihapus dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Tips

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan tipsg melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai penggunanya.

4.5.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Tips(AD-07)

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-SiPeka	12/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Butir pengujian ini menguji penambahan data tips oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Tips (AD-08)

Butir pengujian ini menguji pengubahan data tips oleh administrator dengan mengubah data detail_barang yang dipilih dari data grid, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.5.3. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Tips (AD-09)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data tips oleh administrator dengan memilih judul tips yang akan dihapus dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Resep

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan resep yang melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai penggunanya.

4.6.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Roti (AD-10)

Butir pengujian ini menguji penambahan data roti oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.6.2. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Roti (AD-11)

Butir pengujian ini menguji pengubahan data roti oleh administrator dengan mengubah data roti yang dipilih dari data grid, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.6.3. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Roti (AD-12)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data roti oleh administrator dengan memilih nama roti yang akan dihapus dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.6.4. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Resep (AD-13)

Butir pengujian ini menguji penambahan data resep oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah

disediakan sesuai dengan jenis barangnya, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.6.5. Identifikasi Butir Pengujian Ubah Resep (AD-14)

Butir pengujian ini menguji perubahan data resep oleh administrator dengan mengubah data resep yang dipilih dari data grid, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.6.6. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Resep (AD-15)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data resep oleh administrator dengan memilih nama barang yang akan dihapus dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.7. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Forum

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan forum yang melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai penggunanya.

4.7.1. Identifikasi Butir Pengujian Tambah Forum (AD-16)

Butir pengujian ini menguji penambahan forum oleh administrator dengan memasukkan data pada textbox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

4.7.2. Identifikasi Butir Pengujian Hapus Forum (AD-17)

Butir pengujian ini menguji penghapusan data forum oleh administrator dengan memilih data forum yang akan dihapus dari data grid melalui checkbox, kemudian mengklik kiri link button Hapus.

4.8. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Pengelolaan Serba_Serbi

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pengelolaan serba_serbi yang melibatkan fungsi antarmuka dengan administrator sebagai pengguna

4.8.1. Identifikasi Butir Pengujian Pengelolaan Serba_Serbi (AD-18)

Butir pengujian ini menguji perubahan data serba_serbi oleh administrator dengan mengubah data serba_serbi yang dipilih dari data grid, kemudian mengklik kiri button Ubah.

4.9. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Daftar

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai pendaftaran yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.9.1. Identifikasi Butir Pengujian Daftar (US-01)

Butir pengujian ini menguji penambahan daftar oleh pengguna dengan memasukkan data pada textbox dan combobox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Daftar.

4.10. Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Alat

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai informasi alat yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.10.1. Identifikasi Butir Pengujian Informasi Alat (US-02)

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan data alat oleh pengguna dengan memilih nama alat yang akan ditampilkan detailnya dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Tampil.

4.11. Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Bahan

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai informasi bahan yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.11.1. Identifikasi Butir Pengujian Informasi Bahan (US-03)

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan data bahan oleh pengguna dengan memilih nama bahan yang akan ditampilkan detailnya dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Tampil.

4.12. Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Tips

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai informasi tips yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.12.1. Identifikasi Butir Pengujian Informasi Tips (US-04)

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan data tips oleh pengguna dengan memilih judul tips yang akan ditampilkan detailnya dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Tampil.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-SiPeka	15/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

4.13. Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Resep

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai informasi resep yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.13.1. Identifikasi Butir Pengujian Informasi Resep (US-05)

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan data resep oleh pengguna dengan memilih judul resep yang akan ditampilkan detailnya dari data grid, kemudian mengklik kiri link button Tampil.

4.14. Identifikasi Kelas Pengujian Informasi Simulasi

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai informasi simulasi yang melibatkan fungsi antarmuka pengguna sebagai penggunanya.

4.14.1. Identifikasi Butir Pengujian Informasi Simulasi (US-06)

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan data informasi simulasi oleh pengguna dengan memasukkan modal dan jenis roti yang akan ditampilkan perhitungan simulasinya, kemudian mengklik kiri link button Simulasi.

4.15. Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Forum

Kelas Pengujian ini meliputi pengujian mengenai forum yang melibatkan fungsi antarmuka dengan pengguna sebagai penggunanya.

4.15.1. Identifikasi Butir Pengujian Forum (US-07)

Butir pengujian ini menguji penambahan forum oleh pengguna dengan memasukkan data pada textbox yang telah disediakan, kemudian dilanjutkan dengan mengklik kiri button Simpan.

5. Identifikasi Pengujian

5.1. Use Case Pengelolaan Barang

5.1.1. Hasil Pengujian Login (AU-01)

Identifikasi				
AU-01				
Pengujian Login.				
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Masukan nama pengguna yang sudah ada dalam sistem misal 'admin' (administrator). - Masukan password dari admin yaitu 'admin'. - Tekan tombol 'Login' atau 'Enter'. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama pengguna 'admin' pada textbox nama pengguna. - Password 'admin' pada textbox password. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama Admin muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Profile, Pengelolaan Pengguna, Pengelolaan Barang, Pengelolaan Tips, Pengelolaan Resep, Pengelolaan Forum, 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama Admin muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Profile, Pengelolaan Pengguna, Pengelolaan Barang, Pengelolaan Tips, Pengelolaan Resep, Pengelolaan Forum, 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama Admin muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Profile, Pengelolaan Pengguna, Pengelolaan Barang, Pengelolaan Tips, Pengelolaan Resep, Pengelolaan Forum,

	Pengelolaan Serba-Serbi.	Pengelolaan Serba-Serbi.	Pengelolaan Serba-Serbi.	Pengelolaan Serba-Serbi.
<ul style="list-style-type: none"> - Masukan nama pengguna yang sudah ada dalam sistem misal 'Ratna'. - Masukan password dari pengguna yaitu 'ratna'. - Tekan tombol 'Login' atau 'Enter'. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama pengguna 'Ratna' pada textbox nama pengguna. - Password 'ratna' pada textbox password. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama - Pengguna muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Daftar, Informasi Simulasi dan Forum. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama - Petugas Pendaftaran muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Daftar, Informasi Simulasi dan Forum. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu Utama - Petugas Pendaftaran muncul dengan pilihan menu yang aktif adalah Keluar, Ubah Daftar, Informasi Simulasi dan Forum.
Kesimpulan	Handal			

5.2. Use Case Ubah Daftar

5.2.1. Hasil Pengujian Ubah Daftar (AU-02)

Identifikasi	AU-02			Hasil yang didapat
Deskripsi	Pengujian perubahan data pengguna oleh seluruh pengguna dengan menu pengelolaan ubah profile.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Ubah Profile. - Masukkan data yang ingin diubah, password lama, password baru, konfirmasi. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan data yang ingin diubah. - Masukkan password lama 'admin', password baru 'adm', konfirmasi 'adm'. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Perubahan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Perubahan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Perubahan data berhasil".
Kesimpulan	Handal			

5.3. Use Case Pengelolaan Daftar

5.3.1. Hasil Pengujian Pengelolaan Daftar (AD-01)

Identifikasi	AD-01			Hasil yang didapat
Deskripsi	Pengujian hapus data pengguna oleh administrator dengan menu pengelolaan pengguna.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Pengguna, pilih pengguna dari data grid. - Klik tombol Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih pengguna dari data grid. - Klik tombol Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil".
Kesimpulan	Handal			

5.4. Use Case Pengelolaan Barang

5.4.1. Hasil Pengujian Tambah Barang (AD-02)

Identifikasi	AD-02		
Deskripsi	Pengujian tambah data barang oleh administrator dengan menu pengelolaan barang.		

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu, Pengelolaan Barang. - Ketik nama barang. - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama barang 'Margarine' pada textbox nama barang. - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil".
Kesimpulan	Handal			

5.4.2. Hasil Pengujian Hapus Barang (AD-03)

Identifikasi	AD-03			
Deskripsi	Pengujian hapus data barang oleh administrator dengan menu Pengelolaan Barang.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Barang. - Pilih barang yang akan dihapus pada data grid. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih barang 'Margarine'. - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil".

- Klik linkbutton Hapus.				
- Klik Menu Pengelolaan Barang.	- Pilih barang 'Loyang'.	- Message "Maaf alat dan kemasam tidak dapat dihapus".	- Message "Maaf alat dan kemasam tidak dapat dihapus".	- Message "Maaf alat dan kemasam tidak dapat dihapus".
- Pilih barang yang akan dihapus dari data grid.	- Klik linkbutton Hapus.			
- Klik linkbutton Hapus.				
Kesimpulan	Handal			

5.4.3. Hasil Pengujian Tambah Detail_Barang (AD-04)

Identifikasi	AD-04		
Deskripsi	Pengujian tambah data detail_barang oleh administrator dengan menu pengelolaan barang.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi
- Klik Menu Pengelolaan Barang.	- Pilih nama barang 'Loyang'	- Message "Simpan data berhasil".	- Message "Simpan data berhasil".
			- Message "Simpan data berhasil".

<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama barang pada data grid. - Klik buttons.Detail. - Ketik data. - Detail_Barang baru - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Klik button Detail - Masukkan panjang '22', lebar '22', tinggi '4', merk 'Star', Harga '18000', keterangan 'bahan: aluminium'. - Pilih gambar loyang pada folder "D:\MyDocument\Loya ng". - Klik button Simpan. 		
<p>Kesimpulan</p>	<p>Handal</p>		

5.4.4. Hasil Pengujian Ubah Detail_Barang (AD-05)

<p>Identifikasi</p>	<p>AD-05</p>		
<p>Deskripsi</p>	<p>Pengujian ubah data detail_barang oleh administrator dengan menu pengelolaan barang.</p>		
<p>Prosedur Pengujian</p>	<p>Masukan</p>	<p>Keluaran yang diharapkan</p>	<p>Kriteria hasil evaluasi</p> <p>Hasil yang didapat</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Barang. - Pilih nama-barang yang akan diubah pada data grid. - Klik linkbutton Detail. - Pilih ID barang yang ingin diubah pada datagrid. - Klik linkbutton Ubah pada datagrid. - Ubah data barang - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama barang 'Mixer'. - Klik linkbutton Detail. - Pilih ID '7'. - Klik linkbutton Ubah. - Ubah harga '30000000'. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil".
<p>Kesimpulan</p>	<p>Handal</p>			

5.4.5. Hasil Pengujian Hapus Detail_Barang (AD-06)

Identifikasi	AD-06		
Deskripsi	Pengujian hapus data detail_barang oleh administrator dengan menu pengelolaan barang.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan barang, pilih nama barang pada datagrid. - Klik linkbutton Detail. - Pilih ID pada data grid. - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama barang 'Mixer' - Klik linkbutton Detail. - Pilih ID '7' - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil"
Kesimpulan	Handal		

5.5. Use Case Pengelolaan Tips

5.5.1. Hasil Pengujian Tambah Tips (AD-07)

Identifikasi	AD-07		
Deskripsi	Pengujian tambah data tips oleh administrator dengan menu pengelolaan tips.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Tips - Ketik data tips. - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan judul tips "Membuat Roti yang Enak", masukkan keterangan "Untuk membuat Roti yang enak harus menggunakan takaran yang tepat". - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil".
Kesimpulan	Handal		

5.5.2. Hasil Pengujian Ubah Tips (AD-08)

Identifikasi	AD-08		
Deskripsi	Pengujian ubah data tips oleh administrator dengan menu pengelolaan tips.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Tips, pilih judul dari data grid. - Klik linkbutton Ubah - Ubah data tips. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih judul "Membuat Roti yang Enak" - Ubah data keterangan "Roti harus dipanaskan dengan suhu yang tepat". - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil".
Kesimpulan	Handal		

5.5.3. Hasil Pengujian Hapus Tips (AD-09)

Identifikasi	AD-09								
Deskripsi	Pengujian hapus data tips oleh administrator dengan menu Pengelolaan Tips.								
Prosedur Pengujian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Masukan</th> <th>Keluaran yang diharapkan</th> <th>Kriteria hasil evaluasi</th> <th>Hasil yang didapat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Tips. - Pilih judul yang akan dihapus pada data grid. - Klik linkbutton Hapus. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". </td> </tr> </tbody> </table>	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat	<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Tips. - Pilih judul yang akan dihapus pada data grid. - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil".
Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat						
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Tips. - Pilih judul yang akan dihapus pada data grid. - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 						
Kesimpulan	Handal								

5.6. Use Case Pengelolaan Resep

5.6.1. Hasil Pengujian Tambah Roti (AD-10)

Identifikasi	AD-10
Deskripsi	Pengujian tambah data roti oleh administrator dengan menu pengelolaan resep.

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu - Pengelolaan Resep. - Ketik data roti. - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan nama roti "Roti Semir", berat '30', hasil '20', harga '800', keterangan 'Cara pembuatan.....' - Pilih jenis roti 'Bakery' - Pilih gambar pada folder "D:\MyDocument\RotiSemir" - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil"
Kesimpulan	Handal			

5.6.2. Hasil Pengujian Ubah Roti (AD-11)

Identifikasi	AD-11		
Deskripsi	Pengujian ubah data roti oleh administrator dengan menu pengelolaan resep.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang	Kriteria hasil evaluasi
			Hasil yang didapat

<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu - Pengelolaan Resep, pilih nama roti pada data grid. - Klik linkbutton Ubah - Ubah data tips. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama roti "Roti Semir" - Ubah data harga '1000', berat '40'. - Klik button Ubah. 	<p style="text-align: center;">diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil".
<p>Kesimpulan</p>	<p style="text-align: center;">Handal</p>			

5.6.3. Hasil Pengujian Hapus Roti (AD-12)

<p>Identifikasi</p>	<p>AD-12</p>			
<p>Deskripsi</p>	<p>Pengujian hapus data roti oleh administrator dengan menu Pengelolaan Resep.</p>			
<p>Prosedur Pengujian</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu - Pengelolaan Resep. - Pilih nama roti yang 	<p>Masukan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilih judul "Roti Semir" - Klik linkbutton 	<p>Keluaran yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<p>Kriteria hasil evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<p>Hasil yang didapat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil".

akan dihapus pada data grid. - Klik linkbutton Hapus.	Hapus.		
Kesimpulan	Handal		

S.6.4. Hasil Pengujian Tambah Resep (AD-13)

Identifikasi	AD-13		
Deskripsi	Pengujian tambah data resep oleh administrator dengan menu pengelolaan resep.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi
- Klik Menu Pengelolaan Resep. - Pilih nama roti pada data grid. - Klik button Detail. - Ketik data resep baru.	- Pilih nama roti "Roti Mandarin" - Klik button Detail - Pilih nama bahan "Margarine" - Masukkan takaran '200', satuan takaran	- Message "Simpan data berhasil".	- Message "Simpan data berhasil". - Message "Simpan data berhasil".

- Klik button Simpan.	'gram'.		
	- Klik button Simpan.		
Kesimpulan	Handal		

5.6.5. Hasil Pengujian Ubah Resep (AD-14)

Identifikasi	AD-14		
Deskripsi	Pengujian ubah data resep oleh administrator dengan menu pengelolaan resep.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
- Klik Menu Pengelolaan Resep.	- Pilih nama roti "Roti Mandarin".	- Message "Ubah data berhasil".	- Message "Ubah data berhasil".
- Pilih nama roti yang akan diubah pada data grid.	- Klik linkbutton Detail.		
- Klik button Detail.	- Pilih bahan "Margarine".		
- Pilih barang yang ingin diubah pada datagrid.	- Klik linkbutton Ubah.		
	- Ubah takaran '350'.		

- Klik linkbutton Ubah pada datagrid. - Ubah data barang. - Klik button Ubah.	- Klik button Ubah.		
Kesimpulan	Handal		

5.6.6. Hasil Pengujian Hapus Resep (AD-15)

Identifikasi	AD-15		
Deskripsi	Pengujian hapus data resep oleh administrator dengan menu pengelolaan resep.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
- Klik Menu Pengelolaan Resep, pilih nama roti pada datagrid. - Klik linkbutton Detail. - Pilih barang pada	- Pilih nama roti "Roti Mandarin". - Klik linkbutton Detail. - Pilih bahan "Margarine". - Klik linkbutton	- Message "Hapus data berhasil".	- Message "Hapus data berhasil".

data grid.	Hapus.		
- Klik linkbutton			
- Hapus.			
Kesimpulan	Handal		

5.7. Use Case Pengelolaan Forum

5.7.1. Hasil Pengujian Tambah Forum (AD-16)

Identifikasi	AD-16		
Deskripsi	Pengujian tambah data forum oleh administrator dengan menu pengelolaan forum.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
- Klik Menu Pengelolaan Forum,	- Masukkan pesan "saya adalah ratna"	- Message "Simpan data berhasil".	Message "Simpan data berhasil".
- Masukkan data forum baru.	- Klik button Simpan.		
- Klik Simpan.			
Kesimpulan	Handal		

5.7.2. Hasil Pengujian Hapus Forum (AD-17)

Program Studi Teknik Informatika	PDHUP-L-SiPeka	34/42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa izin dari Program Studi Teknik Informatika		

Identifikasi	AD-17		
Deskripsi	Pengujian hapus data forum oleh administrator dengan menu pengelolaan forum.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Forum - Pilih data forum pada data grid. - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih forum dengan tanggal "09-04-2007". - Klik linkbutton Hapus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Hapus data berhasil".
Kesimpulan	Handal		

5.8. Use Case Pengelolaan Serba_Serbi

5.8.1. Hasil Pengujian Pengelolaan Serba_Serbi (AD-18)

Identifikasi	AD-18		
Deskripsi	Pengujian ubah data serba_serbi oleh administrator dengan menu pengelolaan serba_serbi.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat

<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Serba_Serbi, pilih nama serba_serbi pada data grid. - Klik linkbutton Ubah - Ubah data serba_serbi. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama "Karyawan" - Ubah data biaya "25000". - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil".
<p>Kesimpulan</p> <p>Handal</p>				

5.9. Use Case Daftar

5.9.1. Hasil Pengujian Daftar (US-01)

Identifikasi	US-01			
Deskripsi	Pengujian simpan data daftar oleh pengguna dengan menu pengelolaan daftar.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan nama 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil".

<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Pengelolaan Serba_Serbi, pilih nama serba_serbi pada data grid. - Klik linkbutton Ubah - Ubah data serba_serbi. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama "Karyawan" - Ubah data biaya '25000'. - Klik button Ubah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Ubah data berhasil".
<p>Kesimpulan</p>	<p>Handal</p>			

5.9. Use Case Daftar

5.9.1. Hasil Pengujian Daftar (US-01)

<p>Identifikasi</p>	<p>US-01</p>			
<p>Deskripsi</p>	<p>Pengujian simpan data daftar oleh pengguna dengan menu pengelolaan daftar.</p>			
<p>Prosedur Pengujian</p>	<p>Masukan</p>	<p>Keluaran yang diharapkan</p>	<p>Kriteria hasil evaluasi</p>	<p>Hasil yang didapat</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan nama 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan" 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil".

- Klik Menu Informasi Alat.	- Pilih nama alat "Loyang"	- Data alat tertampil.	- Data alat tertampil.	- Data alat tertampil.
- Pilih data yang akan ditampilkan pada datagrid.	- Klik linkbutton Tampil.			
- Klik linkbutton Tampil.				
Kesimpulan	Handal			

5.11. Use Case Informasi Bahan

5.11.1. Hasil Pengujian Informasi Bahan (US-03)

Identifikasi	US-03			
Deskripsi	Pengujian tampil informasi bahan oleh pengguna dengan menu informasi bahan.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
- Klik Menu Informasi Bahan.	- Pilih nama bahan "Margarine"	- Data bahan tertampil.	- Data bahan tertampil.	- Data bahan tertampil.
- Pilih data yang akan	- Klik linkbutton			

<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Informasi Alat. - Pilih data yang akan ditampilkan pada datagrid. - Klik linkbutton Tampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama alat "Loyang" - Klik linkbutton Tampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data alat tertampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data alat tertampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data alat tertampil.
Kesimpulan				
Handal				

5.11. Use Case Informasi Bahan

5.11.1. Hasil Pengujian Informasi Bahan (US-03)

Identifikasi	US-03			
Deskripsi	Pengujian tampil informasi bahan oleh pengguna dengan menu informasi bahan.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Informasi Bahan. - Pilih data yang akan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih nama bahan "Margarine" - Klik linkbutton 	<ul style="list-style-type: none"> - Data bahan tertampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data bahan tertampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data bahan tertampil.

5.13. Use Case Informasi Resep

5.13.1. Hasil Pengujian Informasi Resep (US-05)

Identifikasi	US-05		
Deskripsi	Pengujian tampil informasi resep oleh pengguna dengan menu informasi resep.		
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Informasi Resep. - Pilih data yang akan ditampilkan pada datagrid. - Klik linkbutton Tampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pilih judul resep "Roti Mandarin". - Klik linkbutton Tampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data resep tertampil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Data resep tertampil.
Kesimpulan	Handal		

5.13. Use Case Informasi Resep

5.13.1. Hasil Pengujian Informasi Resep (US-05)

Identifikasi	US-05			
Deskripsi	Pengujian tampil informasi resep oleh pengguna dengan menu informasi resep.			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none">- Klik Menu Informasi Resep.- Pilih data yang akan ditampilkan pada datagrid.- Klik linkbutton Tampil.	<ul style="list-style-type: none">- Pilih judul resep "Roti Mandarin".- Klik linkbutton Tampil.	<ul style="list-style-type: none">- Data resep tertampil.	<ul style="list-style-type: none">- Data resep tertampil.	<ul style="list-style-type: none">- Data resep tertampil.
Kesimpulan	Handal			

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Forum, - Masukkan data forum baru. - Klik Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan pesan "saya adalah ratna" - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil". 	Message "Simpan data berhasil".	Message "Simpan data berhasil".
Kesimpulan				
Handal				

Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Menu Forum, - Masukkan data forum baru. - Klik Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan pesan "saya adalah ratna" - Klik button Simpan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Message "Simpan data berhasil" 	Message "Simpan data berhasil"	Message "Simpan data berhasil"
Kesimpulan	Handal			