[Judul Aplikasi]

Dokumen Perancangan Perangkat Lunak

[Gambar Logo Perangkat Lunak yang Dibangun]

Oleh: [Nama Kelompok]

|  |  |
| --- | --- |
| Nim Ketua | Nama Ketua Kelompok |
| Nim Anggota 1 | Nama Anggota 1 |
| Nim Anggota 2 | Nama Anggota 2 |
| Nim Anggota 3 | Nama Anggota 3 |



Program Studi D3 Manajemen Informatika  
Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom  
Semester Ganjil, Tahun Ajaran 2014-2015

# Daftar Isi

# Bab 1: Aplikasi [judul aplikasi]

## Latar Belakang

Sub Bab Latar Belakang berisi alasan penting dan perlunya pembangunan aplikasi ini, dipandang dari sudut akademis dan implementatif. Penjelasan pada Sub Bab Latar Belakang mulai dari deskripsi kondisi yang dialami saat ini, diikuti dengan masalah apa yang dirasakan kemudian mengerucut kepada solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Jika mengambil suatu studi kasus maka sertakan data pendukung yang terkait dengan permasalahan yang diangkat. Data pendukung yang dimaksud adalah fakta-fakta tentang perusahaan, sistem yang sedang berjalan untuk dibangun aplikasinya.

Dalam setiap sub bab minimal terdapat 2 paragraf. Dalam tiap paragraf minimal terdapat 2 kalimat. Penulisan paragraf tidak menjorok ke dalam, rata kanan-kiri. Paragraf ditulis dengan jarak 1.15 spasi dan tambahan jarak antara tiap paragraf.

## Penjelasan Aplikasi

Sub Bab ini menjelaskan tentang aplikasi yang akan dibangun. Terdapat beberapa hal yang harus dituliskan, yaitu:

1. Struktur menu berdasarkan pengguna aplikasi
2. Penjelasan dari setiap struktur menu tersebut. Bentuk bisa berupa narasi, bisa juga deskripsi input-proses-output ataupun gambar flowchart/flowmap.

# Bab 2: Perancangan Aplikasi

## Use Case Diagram

Pada sub-bab ini digambarkan use case yang digunakan terkait aplikasi yang akan dibangun. Selain penggambaran use case, diberikan juga deskripsi dari use case tersebut. Bentuk bisa berupa deskripsi use case ataupun narasi.

## Class Diagram

Pada sub-bab ini digambarkan class diagram use case yang digunakan terkait aplikasi yang akan dibangun. Pada sub-bab ini dituliskan pula penjelasan dari class diagram yang digunakan. Penjelasan bersifat detail terkait alasan penggunaan class, class abstract, dan interface untuk fungsionalitas tertentu.

# Bab 3: Perancangan Tampilan

Pada Bab ini dijelaskan tentang tampilan yang akan dibuat, mengacu ke struktur menu yang ada pada Bab 1. Rancangan tampilan dapat dituliskan menggunakan aplikasi gambar seperti paint, photoshop, GIMP dan editor graphic lainnya, atau bisa menggunakan Balsamiq, Pencil dan perangkat lunak sejenis. Selain digambarkan rancangan tampilan, beri penjelasan untuk setiap gambar yang ditampilkan.

Contoh dari keterngan: “tampilan ini terdiri dari 3 text field untuk memasukkan nama, harga, dan jumlah. Halaman ini digunakan oleh pengguna dengan role mahasiswa. Untuk melakukan penyimpanan, pengguna harus menekan tombol ‘Next’. Setelah itu, halaman yang ditampilkan seperti yang tercantum pada gambar 3.2, ditambah notifikasi ‘OK’.”