

SKPL-0101

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

### **Sistem Keuangan The KoJo Coffe**

untuk:

Jojo Tarigan

Dipersiapkan oleh:

Annisa Suciati Salsabila (1301160091)

Anjar Apriyanti (1301164140)

Akmal Hamda Aly Sya'ban (1301164041)


M. Naufal Syawali. A (1301164488)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>UNIVERSITAS Telkom</b>	<b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>SKPL-0101</i></b>		<b>54</b>
		<b>Revisi</b>	<i>D</i>	<i>Tgl: 7 Mei 2018</i>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Penambahan use case diagram Perbaikan pada use case skenario Penambahan proses bisnis dan flowmap Bab 1.1 Bab 1.2 Bab 2.2 Bab 2.3 Bab 2.4 Bab 2.5 Bab 2.6 Bab 2.7 Bab 3.3 Bab 3.4 Bab 4
<b>B</b>	Perbaikan use case scenario Perubahan erd diagram Perubahan diagram class Revisi antarmuka pengguna Revisi antarmuka perangkat lunak Revisi requirement keselamatan
<b>C</b>	Perbaikan use case scenario Perubahan erd diagram Perubahan diagram class
<b>D</b>	Perubahan erd diagram Perubahan diagram class Perubahan peranangan kelas dan implementasi Perubahan asumsi Perubahan dokumentasi pengguna
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL	5 Maret 2018	4 April 2018	15 April 2018	30 April 2018	7 Mei 2018			
Ditulis oleh	Kelompok 1	Kelompok 1	Kelompok 1	Kelompok 1	Kelompok 1			
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
9	A		
10	A		
13	A		
15	A		
28	A		
11	A		
12	A		
13	A		
14	A		
24-38	B		
20	B		
21-22	B		
39	B		
25-50	C		
22-24	C		
22-23	D		
18-21	D		

# Daftar Isi

Daftar Perubahan .....	2
Daftar Halaman Perubahan .....	4
Daftar Isi.....	5
1. Pendahuluan .....	12
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	12
1.2 Konvensi Dokumen .....	12
1.3 Cakupan Produk .....	12
1.4 Referensi .....	12
2. Overall Description .....	13
2.1 Perspektif Produk .....	13
2.2 Fungsi Produk.....	13
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna.....	13
2.4 Lingkungan Operasi .....	17
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi.....	17
2.6 Dokumentasi Pengguna .....	18
2.7 Asumsi dan Dependensi .....	19
3. Requirements Antarmuka Eksternal.....	20
3.1 Antarmuka Pengguna .....	20
3.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	21
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak .....	21
3.4 Antarmuka Komunikasi.....	21
4. Model Domain.....	22
5. Fitur Sistem (Use Cases) .....	24
5.1 Use Case memilih menu pesanan .....	24
5.1.1 Nama Use Case: .....	24
5.1.3 Tujuan: .....	24
5.1.4 Input: .....	24
5.1.5 Output:.....	24
5.1.6 Skenario Utama: .....	24

5.1.7	Prakondisi:.....	25
5.1.8	Langkah-langkah:.....	25
5.1.9	Pascakondisi:.....	25
5.1.10	Skenario eksepsional 1:.....	26
5.1.11	Contoh:.....	26
5.2	Use Case Input data barang .....	26
5.2.1	Nama Use Case: .....	26
5.2.3	Tujuan: .....	26
5.2.4	Input: .....	26
5.2.5	Output:.....	26
5.2.6	Skenario Utama:.....	26
5.2.7	Prakondisi:.....	26
5.2.8	Langkah-langkah:.....	27
5.2.9	Pascakondisi:.....	27
5.2.10	Skenario eksepsional 1:.....	27
5.2.11	Contoh:.....	27
5.3	Use Case Input Data Bahan .....	27
5.3.1	Nama Use Case: .....	27
5.3.3	Tujuan: .....	28
5.3.4	Input: .....	28
5.3.5	Output:.....	28
5.3.6	Skenario Utama:.....	28
5.3.7	Prakondisi:.....	28
5.3.8	Langkah-langkah:.....	28
5.3.9	Pascakondisi:.....	28
5.3.10	Skenario eksepsional 1:.....	29
5.3.11	Contoh:.....	29
5.4	Use Case Input Data Stand .....	29
5.4.1	Nama Use Case: .....	29
5.4.3	Tujuan: .....	29
5.4.4	Input: .....	29
5.4.5	Output:.....	29

5.4.6	Skenario Utama: .....	29
5.4.7	Prakondisi:.....	29
5.4.8	Langkah-langkah:.....	30
5.4.9	Pascakondisi: .....	30
5.4.10	Skenario eksepsional 1: .....	30
5.4.11	Contoh: .....	30
5.5	Use Case Melihat Pesanan.....	30
5.5.1	Nama Use Case: .....	30
5.5.3	Tujuan: .....	31
5.5.4	Input: .....	31
5.5.5	Output:.....	31
5.5.6	Skenario Utama: .....	31
5.5.7	Prakondisi:.....	31
5.5.8	Langkah-langkah:.....	31
5.5.9	Pascakondisi: .....	32
5.5.10	Skenario eksepsional 1: .....	32
5.5.11	Contoh: .....	32
5.6	Use Case Melihat Info Stand .....	32
5.6.1	Nama Use Case: .....	32
5.6.3	Tujuan: .....	32
5.6.4	Input: .....	32
5.6.5	Output:.....	32
5.6.6	Skenario Utama: .....	32
5.6.7	Prakondisi:.....	32
5.6.8	Langkah-langkah:.....	33
5.6.9	Pascakondisi: .....	33
5.6.10	Skenario eksepsional 1: .....	33
5.6.11	Contoh: .....	33
5.7	Use Case Inpu Data Menu .....	33
5.7.1	Nama Use Case: .....	33
5.7.3	Tujuan: .....	33
5.7.4	Input: .....	34

5.7.5	Output:.....	34
5.7.6	Skenario Utama: .....	34
5.7.7	Prakondisi:.....	34
5.7.8	Langkah-langkah:.....	34
5.7.9	Pascakondisi: .....	34
5.7.10	Skenario eksepsional 1: .....	34
5.7.11	Contoh: .....	34
5.8	Use Case Melihat Laporan Keuangan .....	35
5.8.1	Nama Use Case: .....	35
5.8.3	Tujuan: .....	35
5.8.4	Input: .....	35
5.8.5	Output:.....	35
5.8.6	Skenario Utama: .....	35
5.8.7	Prakondisi:.....	35
5.8.8	Langkah-langkah:.....	35
5.8.9	Pascakondisi: .....	36
5.8.10	Skenario eksepsional 1: .....	36
5.8.11	Contoh: .....	36
5.9	Use Case Input Data Pelanggan.....	36
5.9.1	Nama Use Case: .....	36
5.9.2	Aktor : .....	36
5.9.3	Tujuan: .....	36
5.9.4	Input: .....	36
5.9.5	Output:.....	36
5.9.6	Skenario Utama: .....	37
5.9.7	Prakondisi:.....	37
5.9.8	Langkah-langkah:.....	37
5.9.9	Pascakondisi: .....	37
5.9.10	Skenario eksepsional 1: .....	37
5.9.11	Contoh: .....	37
5.10	Use Case Melihat Info Barang .....	37
5.10.1	Nama Use Case: .....	37



5.10.3	Tujuan: .....	38
5.10.4	Input: .....	38
5.10.5	Output:.....	38
5.10.6	Skenario Utama: .....	38
5.10.7	Prakondisi:.....	38
5.10.8	Langkah-langkah:.....	38
5.10.9	Pascakondisi: .....	38
5.10.10	Skenario eksepsional 1: .....	38
5.10.11	Contoh: .....	39
5.11	Use Case Melihat Info Bahan .....	39
5.11.1	Nama Use Case: .....	39
5.11.3	Tujuan: .....	39
5.11.4	Input: .....	39
5.11.5	Output:.....	39
5.11.6	Skenario Utama: .....	39
5.11.7	Prakondisi:.....	39
5.11.8	Langkah-langkah:.....	39
5.11.9	Pascakondisi: .....	40
5.11.10	Skenario eksepsional 1: .....	40
5.11.11	Contoh: .....	40
5.12	Use Case Update Data Barang .....	40
5.12.1	Nama Use Case: .....	40
5.12.3	Tujuan: .....	40
5.12.4	Input: .....	40
5.12.5	Output:.....	40
5.12.6	Skenario Utama: .....	40
5.12.7	Prakondisi:.....	40
5.12.8	Langkah-langkah:.....	41
5.12.9	Pascakondisi: .....	41
5.12.10	Skenario eksepsional 1: .....	41
5.12.11	Contoh: .....	41
5.13	Use Case Update Data Bahan .....	41

5.13.1	Nama Use Case: .....	41
5.13.3	Tujuan: .....	41
5.13.4	Input: .....	41
5.13.5	Output:.....	42
5.13.6	Skenario Utama: .....	42
5.13.7	Prakondisi:.....	42
5.13.8	Langkah-langkah:.....	42
5.13.9	Pascakondisi: .....	42
5.13.10	Skenario eksepsional 1: .....	42
5.13.11	Contoh: .....	42
5.14	Use Case Update Data Stand .....	43
5.14.1	Nama Use Case: .....	43
5.14.3	Tujuan: .....	43
5.14.4	Input: .....	43
5.14.5	Output:.....	43
5.14.6	Skenario Utama: .....	43
5.14.7	Prakondisi:.....	43
5.14.8	Langkah-langkah:.....	43
5.14.9	Pascakondisi: .....	43
5.14.10	Skenario eksepsional 1: .....	44
5.14.11	Contoh: .....	44
5.15	Use Case Update Data Menu .....	44
5.15.1	Nama Use Case: .....	44
5.15.3	Tujuan: .....	44
5.15.4	Input: .....	44
5.15.5	Output:.....	44
5.15.6	Skenario Utama: .....	44
5.15.7	Prakondisi:.....	44
5.15.8	Langkah-langkah:.....	44
5.15.9	Pascakondisi: .....	45
5.15.10	Skenario eksepsional 1: .....	45
5.15.11	Contoh: .....	45

5.16	Use Case Melihat Menu .....	45
5.16.1	Nama Use Case: .....	45
5.16.3	Tujuan: .....	45
5.16.4	Input: .....	45
5.16.5	Output:.....	46
5.16.6	Skenario Utama: .....	46
5.16.7	Prakondisi:.....	46
5.16.8	Langkah-langkah: .....	46
5.16.9	Pascakondisi: .....	46
5.16.10	Skenario eksepsional 1: .....	46
5.16.11	Contoh: .....	46
5.17	Use Case Input Modal .....	46
5.17.1	Nama Use Case: .....	46
5.17.3	Tujuan: .....	47
5.17.4	Input: .....	47
5.17.5	Output:.....	47
5.17.6	Skenario Utama: .....	47
5.17.7	Prakondisi:.....	47
5.17.8	Langkah-langkah: .....	47
5.17.9	Pascakondisi: .....	47
5.17.10	Skenario eksepsional 1: .....	47
5.17.11	Contoh: .....	48
6.	Requirements Nonfungsional Lainnya.....	48
6.1	Requirements Performa .....	48
6.2	Requirements Keselamatan .....	48
6.3	Requirements Keamanan.....	48
6.4	Atribut Kualitas Perangkat Lunak .....	48
7.	Requirements Lain .....	48
	Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar .....	49
	Lampiran B: Analysis Models.....	50

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini bertujuan sebagai acuan atau panduan baik bagi pengembang dan pengguna perangkat lunak selama dalam pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam setiap tahapan pengembangan ini agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dan tujuan perangkat lunak itu sendiri. Sedangkan bagi pihak pengguna, SKPL ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang dikembangkan dan harapan yang diinginkan. Dokumen SKPL ini berisi spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak sistem *Management KoJo* yang akan diimplementasikan pada sistem tersebut.

## 1.2 Konvensi Dokumen

Konvensi Dokumen dalam SKPL ini berisi sebagian *requirement* yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak yang akan dibangun. Dibawah ini *requirement* yang dicetak **tebal** merupakan *requirement* utama pada perangkat lunak yang akan dibangun dan yang tidak dicetak tebal merupakan *requirement* turunannya, diantaranya:

- a. **Pemilik bisa mendapatkan laporan keuangannya setiap selesai berjualan**
- b. Pemilik bisa menambahkan data barang
- c. Pemilik bisa menambahkan data bahan
- d. Pemilik bisa memasukkan data stand

## 1.3 Cakupan Produk

Semua hal yang tercantum didalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang berupa aplikasi yang digunakan untuk pengelolaan sistem informasi usaha KoJo coffee, mengelola data *bahan baku*, mengelola *biaya stand*, data *modal*, data *pemesanan*, data *pembayaran*, data *harga*, data *pendapatan*.

## 1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada pengguna tentang informasi yang akan diolah dan kebutuhan yang diperlukannya dan penulisan dokumen berdasarkan pada:

1. Acedemia. *Contoh SKPL OO* [Internet].
2. Schmidt Kartono, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL). Jurusan Manajemen Informatika Universitas Telkom.
3. Template SKPL Analisis Berorientasi Objek

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 12 dari 54
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

## 2. Overall Description

### 2.1 Perspektif Produk

Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah pemilik toko coffee dalam hal mengatur sistem manajemen keuangan toko coffee, karena perangkat lunak ini berbasis apk android maka aplikasi ini harus diinstallkan oleh pemilik terlebih dahulu agar bisa digunakan secara baik oleh pemilik toko coffee. Kegunaan perangkat lunak ini ialah dapat menghitung keuntungan dari hasil penjualan kopi. Selain itu perangkat lunak ini juga dapat menerima *inputan* berupa data bahan, data barang, data stand, dan data pesanan pelanggan yang terkait dengan perhitungan keuntungan toko coffee. Pemilik toko coffee dapat memberikan hak akses kepada supplier dan penyedia stand. Supplier dan penyedia stand hanya bisa membuka ketika aplikasi tersebut diberikan hak akses atau telah diinstallkan oleh pemilik toko coffee.

### 2.2 Fungsi Produk

Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk menghitung keuntungan yang didapatkan oleh pemilik coffee shop tersebut, selain menghitung keuntungan, pemilik dapat menginputkan data pesanan, dan pemilik dapat memberikan hak akses kepada supplier dan penyedia stand untuk menginputkan data terkait barang, bahan dan stand. Selain itu pemilik dapat melihat hasil keuntungan yang didapatkan dari event sebelumnya dan mencari data tersebut sesuai tanggal event.

Masalah dari pemilik ialah pemilik tidak mengetahui keuntungan yang di dapatkan pemilik di setiap event, dengan adanya aplikasi ini membantu pemilik untuk mengetahui keuntungan yang di dapatkan dari hasil penjualan tersebut.

### 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Pemilik	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menginputkan data pesanan pelanggan</li><li>- Memberikan wewenang dan hak akses kepada supplier dan penyedia stand</li><li>- Menentukan harga produk</li><li>- Memantau</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kelola akun</li><li>- <i>Input</i> modal awal</li><li>- <i>Input</i> banyak produk yang terjual</li><li>- <i>Update</i> data bahan</li><li>- <i>Update</i> data barang</li><li>- <i>Update</i> data stand</li></ul>	Mampu mengoperasikan tablet dan handphone dan mengerti secara detail tentang cara kerja sistem

	<p>supplier dan penyedia stand ketika supplier dan penyedia stand menginputkan data bahan, data barang, dan data stand</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginputkan ke sistem modal penjualan</li> <li>- Menginputkan ke sistem habisnya banyak produk yang terjual.</li> <li>- Melayani pelanggan ketika melakukan pemesanan</li> <li>- Mencari info event event untuk berjualan</li> <li>- Menghubungi dan bernegosiasi dengan supplier terkait data barang dan data bahan</li> <li>- Menghubungi dan bernegosiasi dengan penyedia stand terkait data stand</li> <li>- Melakukan pembayaran dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- View data bahan</li> <li>- View data barang</li> <li>- View data stand</li> <li>- View sistem keuntungan</li> <li>- Kelola data barang</li> <li>- Kelola data bahan</li> <li>- Pengguna utama.</li> </ul>	
--	--	--	--

Supplier	<p>supplier ketika terjadi proses pemesanan barang dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembayaran dengan stand ketika telah berhasil mendapatkan stand</li> <li>- Melakukan konfirmasi pembayaran kepada supplier dan penyedia stand agar barang, bahan dan stand dapat di proses</li> <li>- Menginputkan data bahan berupa : id bahan, nama bahan dan harga bahan.</li> <li>- Menginputkan data barang berupa : id barang, nama barang dan harga barang.</li> <li>- Menghubungi dan melakukan negosiasi dengan pemilik terkait data barang dan data bahan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Input</i> data barang</li> <li>- <i>Input</i> data bahan</li> <li>- <i>View</i> data barang</li> <li>- <i>View</i> data bahan</li> <li>- <i>Update</i> data barang</li> <li>- <i>Update</i> data bahan</li> <li>- Pengguna bersyarat.</li> </ul>	Mampu mengoperasikan tablet atau handphone dan paham tentang menginputkan data barang dan data bahan dan mengupdate data stand
----------	--	--	--

Penyedia stand	<p>ketersediaan barang dan bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mentotalkan pembayaran kepada pemilik berapa yang harus dibayar oleh pemilik ketika memesan barang dan bahan</li> <li>- Menerima konfirmasi pembayaran dari pemilik</li> <li>- Mengkemas barang dan bahan dan mengirimkan kepada pemilik</li> <li>- Menginputkan data stand berupa : nama penyewa, harga, ukuran, alamat, nama event, contact dan tanggal event.</li> <li>- Menghubungi dan melakukan negosiasi dengan pemilik terkait data stand dan ketersediaan stand.</li> <li>- Mentotalkan pembayaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Input</i> data stand</li> <li>- <i>View</i> data stand</li> <li>- <i>Update</i> data stand</li> <li>- Pengguna bersyarat</li> </ul>	<p>Mampu mengoperasikan tablet atau handphone dan paham tentang menginputkan data stand dan mengupdate data stand.</p>
----------------	--	---	--



	kepada pemilik berapa yang harus dibayar oleh pemilik ketika memesan stand - Menerima konfirmasi pembayaran dari pemilik - Memberitahukan kepada pemilik bahwa stand tersebut telah di pesan atas nama pemilik dan memberikan data stand kepada pemilik.		
--	--	--	--

## 2.4 Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi untuk menjalankan aplikasi ini dalam pengembangannya adalah aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi android.

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan-batasan yang digunakan pada aplikasi ini adalah :

- Aplikasi untuk menghitung keuntungan hanya bisa dibuka oleh pemilik kojo coffee.
- Dari segi website untuk melihat harga dan penjelasan kopi harus tersambung dengan internet.
- Pelanggan memesan pesanan hanya lewat pemilik kojo coffee, pemilik yang menginputkan data dari pesanan itu ke sistem.

- Pemilik bisa *menginputkan* data bahan, data barang atau data stand bersama dengan supplier dan penyedia stand.
- Supplier dapat *menginputkan* data bahan dan data barang setelah diberikan hak akses oleh pemilik.
- Penyedia stand dapat *menginputkan* data stand setelah diberikan hak akses oleh pemilik.
- pada home aplikasi, aktor-aktor *menginputkan* data-data sesuai perintah yang terdapat di menu home.
- Supplier ketika ingin *menginputkan* data maka supplier memilih menu Supplier untuk *menginputkan* data, begitu juga pada Penyedia Stand dan Pemilik.

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

Komponen Manual :

- cara menginstal aplikasi
- cara menggunakan aplikasi
- cara input data bahan
- cara input data barang
- cara input data stand
- cara uninstal aplikasi

Komponen Online :

- cara menghubungi call center

Aplikasi ini memiliki menu-menu yang memudahkan pemilik untuk menggunakan aplikasi tersebut:

- Menu Supplier : menu ini berisikan menu-menu yang memudahkan supplier dalam *menginputkan* data-datanya, dalam menu supplier terdapat menu input barang, input bahan dan lain-lain
- Menu Penyedia Stand : menu ini berisikan menu-menu yang memudahkan penyedia stand dalam *menginputkan* data-datanya, dalam menu penyedia stand terdapat menu input data stand dan lain-lainnya.
- Menu Pemilik : menu ini berisikan menu-menu yang memudahkan pemilik dalam *menginputkan* data-data yang diperlukan.
- Menu *input* barang : menu ini berfungsi untuk *menginputkan* data barang dari supplier, pemilik dapat memberikan hak akses kepada supplier untuk *menginputkan* data tersebut atau supplier memberikan data kepada pemilik lalu pemilik yang *menginputkan* data tersebut.
- Menu *input* bahan : menu ini berfungsi untuk *menginputkan* data bahan dari supplier, pemilik dapat memberikan hak akses kepada supplier untuk *menginputkan* data bahan atau supplier memberikan data kepada pemilik lalu pemilik yang *menginputkan* data tersebut.

- Menu *input* data stand : menu ini berfungsi untuk *menginputkan* data stand dari penyedia stand, pemilik dapat memberikan hak akses kepada penyedia stand untuk *menginputkan* data tersebut atau penyedia stand memberikan data kepada pemilik lalu pemilik yang *menginputkan* data tersebut.
- Menu *input* data menu : menu ini berfungsi untuk *menginputkan* data menu atau *menginputkan* data produk yang dijual, *inputan* tersebut berupa nama menu atau nama produk, kode produk dan harga produk.
- Menu *input* data pesanan : menu ini berfungsi untuk *menginputkan* data pesanan pelanggan seperti nama menu yang dipesan, kode menu yang dipesan tanggal event, jumlah pesanan dan total pesanan pelanggan dan data pelanggan. data pesanan pelanggan ini otomatis tercatat di menu laporan keuangan untuk mendapatkan hasil keuntungan penjualan tersebut.
- Menu melihat orderan : menu ini berfungsi memperlihatkan orderan yang masuk kepada pemilik agar memudahkan pemilik melihat data pesanan pelanggan.
- Menu melihat info barang dan bahan : menu ini berfungsi untuk memperlihatkan info barang dan bahan apakah barang dan bahan tersebut masih tersedia atau tidak.
- Menu melihat info stand : menu ini berfungsi untuk memperlihatkan info terkait data stand, seperti tanggal event, tempat event, harga stand, ukuran stand, dan alamat stand.
- Menu melihat laporan keuangan : menu ini berfungsi untuk melihat data laporan keuangan pemilik, pemilik dapat melihat data keuangan yang sebelumnya dengan cara mencari sesuai tanggal event. hasil keuntungan didapatkan dari data pesanan pelanggan.
- Menu menu produk : menu ini berfungsi memperlihatkan menu yang telah di *inputkan* oleh pemilik untuk memudahkan pemilik dalam melihat produknya.

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

1. Pemilik secara penuh dapat mengelola dan melihat data dari supplier, penyedia stand dan pelanggan.
2. Pemilik merupakan admin.
3. *kojo coffee* tidak memiliki toko atau *cafe* melainkan penjualannya hanya saat event-event yang membuka stand.
4. Website dibuat untuk memberikan info kepada pelanggan tentang info kopi, harga paketan kopi dan kontak untuk memesan kopi tersebut secara offline.
5. Supplier menghubungi pemilik *kojo coffee* terkait ketersediaan barang secara offline atau di luar dari sistem.
6. Penyedia stand menghubungi terkait ketersediaan stand secara offline
7. Pelanggan memesan secara langsung kepada pemilik saat stand.
8. Pemilik yang *menginputkan* jumlah produk yang terjual, modal yang digunakan dan harga produk *coffee* untuk mengetahui keuntungan dari penjualan tersebut.

9. Pemilik *kojo coffee* dapat melihat hasil keuntungan dari hasil penjualan sebelumnya yang tersimpan di dalam sistem tersebut dan mencari hasil keuntungan tersebut sesuai tanggal *inputan* dari hari penjualan.
10. Pemilik dapat memberi hak akses kepada *supplier* dan penyedia stand untuk menginputkan data bahan, data barang dan data stand.
11. Pemilik menginputkan data pesanan kepada sistem.
12. *Supplier* mendapatkan hak akses untuk menginput data barang dan bahan, *supplier* dapat mengupdate dan melihat data barang dan data bahan
13. Penyedia stand mendapatkan hak akses untuk menginput data stand dan penyedia stand dapat mengupdate dan melihat data stand
14. Pada aplikasi Pemilik menginputkan data pada tombol pemilik begitu juga *supplier* dan penyedia stand

Dependensi :

1. Sistem ini bergantung dari *inputan* pemilik untuk mengetahui keuntungan dari penjualan tersebut.
2. Untuk menggunakan aplikasi tersebut tidak perlu terhubung dengan internet.
3. aplikasi ini bisa digunakan oleh *supplier* dan penyedia stand ketika diberi hak akses oleh pemilik *cofee kojo*.
4. Website pemasaran hanya dapat diakses jika terhubung dengan internet.

### 3. Requirements Antarmuka Eksternal

#### 3.1 Antarmuka Pengguna

Pemilik akan diberikan sebuah program yang akan diberikan oleh developer berupa program Android untuk Handphone atau Tablet, pemilik dapat menggunakannya untuk mencatat pemasukkan setiap membuka stand di sebuah acara dan menjual kopi miliknya, agar pemilik terasa dimudahkan, *supplier* atau penyedia stand memberikan pesan (dapat melalui email) kepada pemilik untuk mendapatkan info berapa harga yang perlu ia bayar untuk membeli bahan juga untuk menyewa stand, pengguna bisa memperhitungkan keuntungan yang akan ia dapat melalui sistem keuangan yang telah di sediakan oleh developer.

### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang akan digunakan adalah smartphone dengan sistem android atau Tablet, karena dengan Smartphone atau Tablet pengguna akan mendapatkan kemudahan dengan sistem yang bisa ia bawa kemana atau dimanajuga akan membuka stand atau menghitung pemasukkan dan pengeluaran.

### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

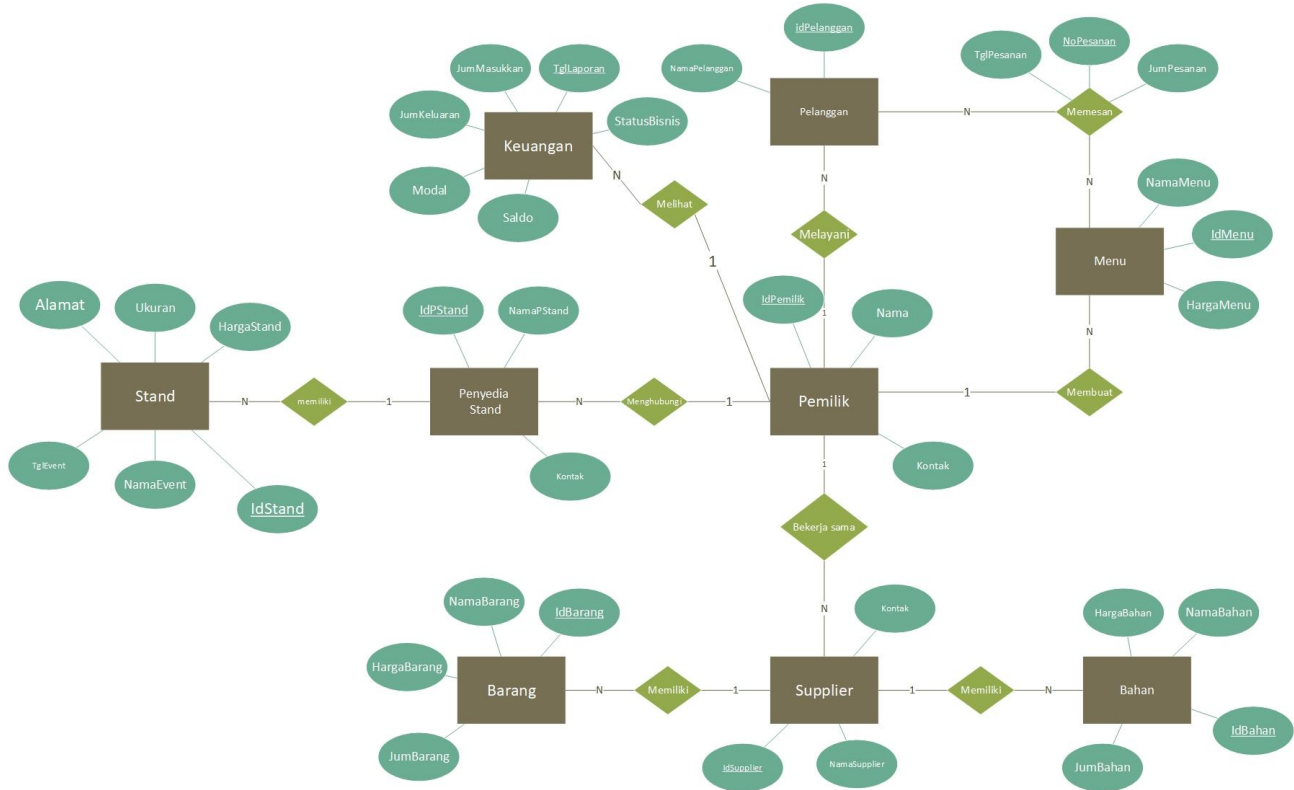
Perangkat Lunak yang akan digunakan oleh KoJo Coffee adalah Sistem yang berbasis android, perangkat lunak ini tertanam di Smartphone atau Tablet yang dimiliki oleh pemilik, agar sang pemilik dari KoJo Coffee dapat menggunakannya ketika membuka stand dimanapun dan kapanpun, perangkat lunak ini sendiri memiliki database untuk menyimpan nama menu, harga, dan penghasilan yang didapat ketika membuka stand, Pemilik tidak perlu login untuk memasukkan perangkat lunak.

### 3.4 Antarmuka Komunikasi

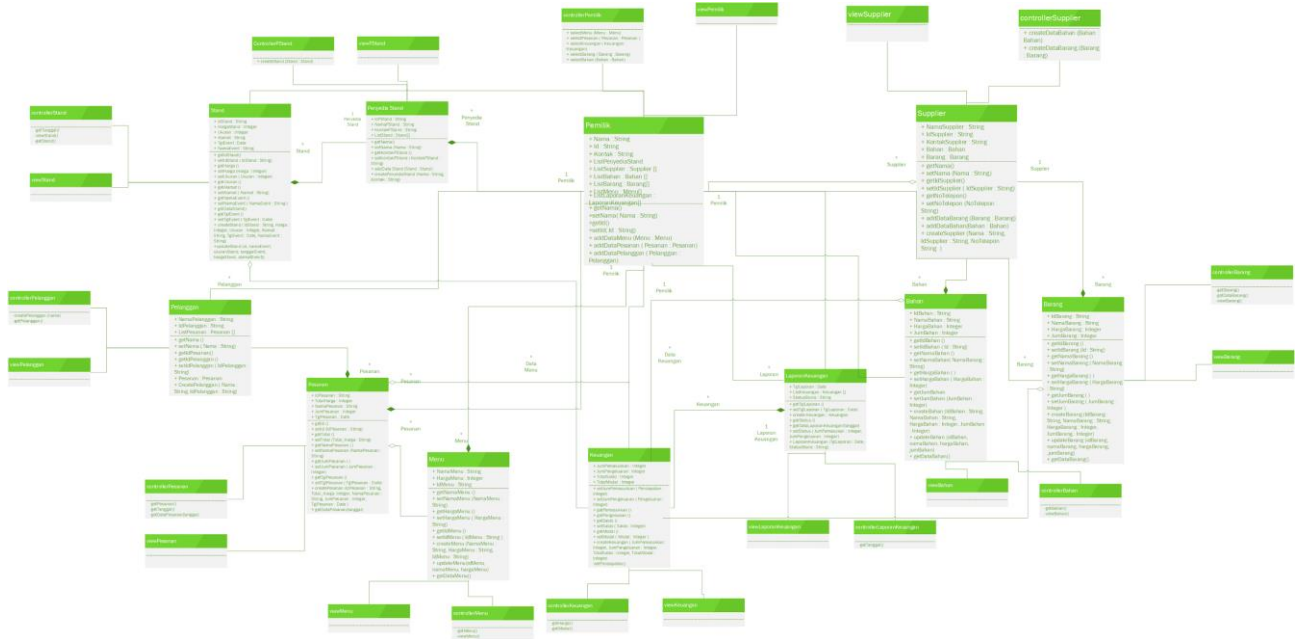
Data yang diberikan oleh supplier atau pemilik stand dapat melalui email kepada pemilik atau pemilik bisa langsung bertemu dengan supplier atau pemilik stand, dan data dapat langsung di input ketika pertemuan, perangkat lunak bisa dijalankan secara offline ( tidak terhubung internet) agar database tetap terintegrasi maka akan menggunakan SQLite Database (database offline), Standar keamanan yang digunakan dari sistem Android (Default)

## 4. Model Domain

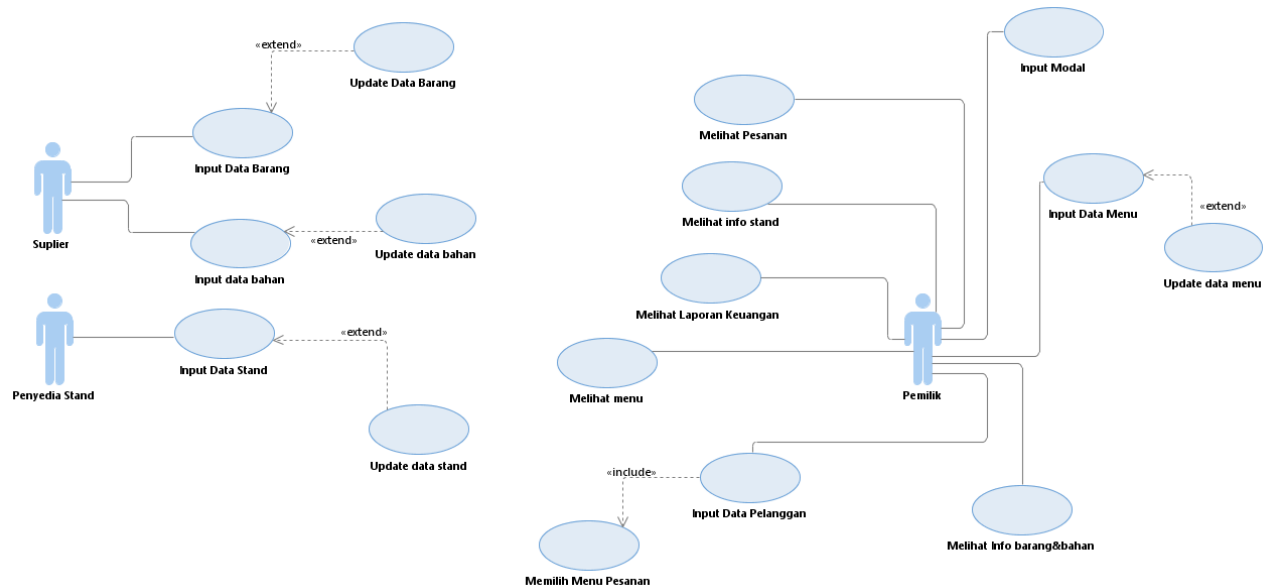
- ERD



- Class diagram



## 5. Fitur Sistem (Use Cases)



### 5.1 Use Case memilih menu pesanan

#### 5.1.1 Nama Use Case:

Memilih menu pesanan

#### 5.1.2 Aktor :

Pemilik

#### 5.1.3 Tujuan:

Aktor memilih menu yang dipesan agar pesanan dapat tersimpan di database

#### 5.1.4 Input:

Data pesanan pelanggan yaitu nama pesanan, jumlah pesanan dari menu yang dipesan, dan tanggal pesanan yang di-generate oleh sistem dengan memanggil tanggal saat bisnis dilaksanakan

#### 5.1.5 Output:

Data pesanan pelanggan telah tersimpan di database dengan id pesanan diambil dari id pelanggan dan total bayar dari pesanan telah tersimpan sebagai pendapatan pada storage keuangan

#### 5.1.6 Skenario Utama:



Aktor memilih menu pesanan dari menu menu yang tersedia berdasarkan yang pelanggan pesan

#### 5.1.7 *Prakondisi:*

Aktor memilih menu pesanan sesuai yang pelanggan pesan

#### 5.1.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Pemilik menerima pesanan dari pelanggan	
2. Pemilik melakukan input data pelanggan	
3. Pemilik memilih menu dan jumlah dari menu yang dipesan pelanggan	
	4. Sistem mengkases database menu
	5. Sistem men- <i>generate</i> id pesanan sama dengan id pelanggan
6. Jika menu-menu sudah dipilih semua sesuai pesanan, lanjutkan ke-8	
7. Jika belum, kembali ke 3	
	8. Sistem menerima input dari pemilik berupa menu-menu yang dipesan dan jumlah nya
	9. Sistem me- <i>generate</i> tanggal
	10. Menjumlahkan total biaya pesanan pelanggan
	11. Memasukkan total biaya ke data pendapatan pada storage keuangan

#### 5.1.9 *Pascakondisi:*

Aktor telah memilih menu pesanan dan sistem, menghitung total harga dari setiap pelanggan dan total harga di simpan di storage keuangan sebagai pendapatan

#### 5.1.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melakukan peng-inputan data pesanan, namun sistem mengalami crash, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.1.11 *Contoh:*

Pemilik menerima pesanan espresso sebanyak 2 buah dengan harga 20.000, maka pemilik akan memilih menu espresso, memilih jumlah 2, maka sistem akan mengoutputkan total bayar 40.000

### 5.2 Use Case Input data barang

#### 5.2.1 *Nama Use Case:*

Input data barang

#### 5.2.2 *Aktor :*

Supplier

#### 5.2.3 *Tujuan:*

Aktor menginputkan data barang agar data barang dapat tersimpan di database

#### 5.2.4 *Input:*

Data barang yaitu nama barang, harga barang, dan jumlah barang dari barang yang dipesan dan id barang yang di-generate oleh sistem

#### 5.2.5 *Output:*

Data barang yang dipesan telah tersimpan di database dan total bayar dari pesanan barang telah tersimpan sebagai pengeluaran dalam storage keuangan

#### 5.2.6 *Skenario Utama:*

Aktor menginputkan data barang kepada sistem dan data tersebut tersimpan dalam data storage barang.

#### 5.2.7 *Prakondisi:*

Aktor memesan barang untuk penjualan kopi

#### 5.2.8 *Langkah-langkah:*

Supplier	Sistem
1. Aktor memilih menu input data barang pada aplikasi	
2. Aktor menginputkan data barang pada aplikasi	
	3. Sistem menerima inputan dari aktor berupa data barang
	4. Sistem <i>generate</i> id barang
	5. Sistem menyimpan data barang ke dalam database barang.
	6. Sistem menyimpan harga barang sebagai pengeluaran di storage keuangan

#### 5.2.9 *Pascakondisi:*

Data barang telah tersimpan di database barang

#### 5.2.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melakukan peng-inputan data barang, namun sistem mengalami *crash*, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.2.11 *Contoh:*

Pemilik memesan barang *cup* kopi 30 buah dengan harga 1.000/buah, maka supplier akan menginputkan nama dengan cup kopi, jumlah dengan 30 dan harga dengan 1.000 dan sistem akan mengoutputkan total harga barang adalah 30.000

### 5.3 Use Case Input Data Bahan

#### 5.3.1 *Nama Use Case:*

Input data bahan

#### 5.3.2 *Aktor :*

Supplier

### 5.3.3 Tujuan:

Aktor menginputkan data bahan agar data bahan dapat tersimpan di database

### 5.3.4 Input:

Data bahan yaitu nama bahan, harga bahan, dan jumlah bahan dari bahan yang dipesan dan id bahan yang di-generate oleh sistem

### 5.3.5 Output:

Data bahan yang dipesan telah tersimpan di database bahan dan total bayar dari pesanan bahan disimpan sebagai pengeluaran di database keuangan

### 5.3.6 Skenario Utama:

Aktor menginputkan data bahan kepada sistem dan data tersebut tersimpan dalam data storage bahan.

### 5.3.7 Prakondisi:

Aktor memesan bahan untuk penjualan kopi

### 5.3.8 Langkah-langkah:

supplier	sistem
1. Aktor memilih menu input data bahan	
2. Aktor menginputkan data bahan pada aplikasi	
	3. Sistem menerima inputan dari aktor berupa data bahan
	4. Sistem menggenerate id bahan
	5. Sistem menyimpan data bahan ke dalam storage bahan.
	6. Sistem menyimpan harga bahan sebagai pengeluaran di storage keuangan

### 5.3.9 Pascakondisi:

Aktor telah menginputkan data bahan kepada sistem.

#### 5.3.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melakukan peng-inputan data bahan, namun sistem mengalami crash, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.3.11 *Contoh:*

Pemilik memesan bahan biji kopi 30 kg dengan harga 10.000/kg, maka supplier akan menginputkan nama dengan biji kopi, jumlah dengan 30 dan harga dengan 10.000 dan sistem akan mengoutputkan total harga bahan adalah 300.000

### 5.4 Use Case Input Data Stand

#### 5.4.1 *Nama Use Case:*

Input Data Stand

#### 5.4.2 *Aktor :*

Penyedia Stand

#### 5.4.3 *Tujuan:*

Aktor menginputkan data stand agar data stand dapat tersimpan di database

#### 5.4.4 *Input:*

Data stand yaitu nama event, ukuran stand, harga stand, tanggal *event*, dan alamat *event* dari stand yang disewa, dan id stand yang di-generate oleh sistem

#### 5.4.5 *Output:*

Data stand yang disewa telah tersimpan di database dan total bayar dari stand yang disewa telah tersimpan sebagai pengeluaran di storage keuangan

#### 5.4.6 *Skenario Utama:*

Use case ini berjalan ketika pemilik stand memberikan data data terkait dengan stand kepada pemilik

#### 5.4.7 *Prakondisi:*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 29 dari 54
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Aktor menyewa stand untuk penjualan kopui

#### 5.4.8 *Langkah-langkah:*

Penyedia Stand	Sistem
1. Aktor memilih menu input data stand	
2. Aktor menginputkan data stand	
	3. Sistem menerima inputan dari aktor berupa data stand
	4. Sistem <i>generate</i> id stand
	5. Sistem menyimpan data stand ke dalam storage stand.
	6. Sistem menyimpan harga stand sebagai pengeluaran di storage keuangan

#### 5.4.9 *Pascakondisi:*

Pemilik Stand berhasil input data stand kepada pemilik melalui sistem.

#### 5.4.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melakukan peng-*inputan* data stand, namun sistem mengalami crash, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.4.11 *Contoh:*

Pemilik akan menyewa stand dengan ukuran panjang 3m, lebar 3m, alamat buah batu, dan harga 200.000, maka pemilik stand akan menginputkan lebar 3x3 , buah batu untuk alamat, dan 200.000 untuk harga pada sistem

### 5.5 Use Case Melihat Pesanan

#### 5.5.1 *Nama Use Case:*

Melihat Pesanan

5.5.2 **Aktor :**  
Pemilik

5.5.3 **Tujuan:**

Pemilik ingin melihat pesanan yang dilakukan di tanggal tersebut

5.5.4 **Input:**

Tanggal yang ingin dilihat data pesanannya

5.5.5 **Output:**

Data pesanan yaitu data menu pesanan dan data pelanggan yang melakukan transaksi di tanggal tersebut

5.5.6 **Skenario Utama:**

Pemilik menginputkan tanggal data orderan yang diinginkan dan sistem menampilkan data-data pesanan yang telah tersimpan pada tanggal tersebut

5.5.7 **Prakondisi:**

Pemilik ingin melihat pesanan yang dilakukan pada tanggal tertentu

5.5.8 **Langkah-langkah:**

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu Melihat Pesanan	
2. Menginputkan tanggal yang ingin dilihat data pesanannya	
	3. Membuka database data pesanan dan data pelanggan
	4. Mencari data pesanan dengan tanggal yang ditentukan
	5. Menampilkan data-data pesanan dan data pelanggan yang memesan pada tanggal tersebut

#### 5.5.9 *Pascakondisi:*

Sistem me-*outputkan* data-data pesanan yang diinginkan pemilik.

#### 5.5.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melihat data pesanan, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat data pesanan tersebut

#### 5.5.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat pesanan pada tanggal 7 agustus 2018, maka pemilik menginputkan tanggal 7 bulan agustus tahun 2018, dan sistem akan mengoutputkan data-data pesanan pada tanggal 7 agustus 2018

### 5.6 Use Case Melihat Info Stand

#### 5.6.1 *Nama Use Case:*

Melihat Info Stand

#### 5.6.2 *Aktor :*

Pemilik

#### 5.6.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin melihat info stand yang disewa di tanggal tersebut

#### 5.6.4 *Input:*

Tanggal yang ingin dilihat data stand-nya

#### 5.6.5 *Output:*

Data stand yang disewa di tanggal tersebut

#### 5.6.6 *Skenario Utama:*

Pemilik memasukkan tanggal data stand yang ingin di akses dan sistem meng-*outputkan* data-data stand pada tanggal tersebut

#### 5.6.7 *Prakondisi:*



Pemilik ingin melihat info stand

#### 5.6.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu melihat info stand	
2. Menginputkan tanggal yang ingin dilihat data standnya	
	3. Membuka database data stand
	4. Mencari data stand dengan tanggal yang ditentukan
	5. Menampilkan data data stand pada tanggal tersebut

#### 5.6.9 *Pascakondisi:*

Pemilik melihat data data stand yang outputkan oleh sistem

#### 5.6.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melihat info stand, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat data orderan tersebut

#### 5.6.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat data stand yang disewa pada tanggal 7 agustus 2018, maka pemilik menginputkan tanggal 7 bulan agustus tahun 2018, dan sistem akan mengoutputkan data data stand pada tanggal 7 agustus 2018

### 5.7 Use Case Inpu Data Menu

#### 5.7.1 *Nama Use Case:*

Input Data Menu

#### 5.7.2 *Aktor :*

Pemilik

#### 5.7.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin menginputkan data menu yang akan dijual

#### 5.7.4 **Input:**

Data-data menu yaitu nama menu, dan harga menu yang akan dijual dan id menu yang di *generate* oleh sistem

#### 5.7.5 **Output:**

Data-data menu tersimpan menjadi menu yang akan dijual

#### 5.7.6 **Skenario Utama:**

Pemilik *menginputkan* data-data menu ke sistem agar pelanggan dapat mengetahui menu menu apa saja yang dapat dipesan

#### 5.7.7 **Prakondisi:**

Pemilik mendata menu-menu apa saja yang akan dijual

#### 5.7.8 **Langkah-langkah:**

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu input data menu	
2. <i>Menginputkan</i> data-data menu pada aplikasi	
	3. Menerima inputan data menu dari aktor
	4. <i>Menggenerate</i> id menu
	5. Menyimpan data-data tersebut ke database menu

#### 5.7.9 **Pascakondisi:**

Pemilik menginputkan data data menu tersebut ke sistem

#### 5.7.10 **Skenario eksepsional 1:**

Kondisi disaat akan melakukan peng-inputan data menu, namun sistem mengalami crash, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.7.11 **Contoh:**

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 34 dari 54
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

Jika pemilik ingin menjual espresso dengan harga 20.000, maka pemilik menginputkan nama dengan espresso dan harga dengan 20.000, dst.

## 5.8 Use Case Melihat Laporan Keuangan

### 5.8.1 *Nama Use Case:*

Melihat Laporan Keuangan

### 5.8.2 *Aktor :*

Pemilik

### 5.8.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin melihat laporan keuangan dari hasil penjualan

### 5.8.4 *Input:*

Tanggal pelaksanaan bisnis yang laporan keuangannya ingin dilihat

### 5.8.5 *Output:*

Laporan keuangan pada tanggal tersebut

### 5.8.6 *Skenario Utama:*

Pemilik melihat laporan keuangan untuk mengetahui pengeluaran, pendapatan dan modal awal pada pelaksanaan bisnis yang dilakukan di tanggal yang di inputkan

### 5.8.7 *Prakondisi:*

Pemilik ingin melihat laporan keuangan yang dilakukan pada tanggal yang diinputkan

### 5.8.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu melihat laporan keuangan	
2. Menginputkan tanggal dimana laporan keuangannya akan dilihat	
	3. Membuka <i>database</i> laporan keuangan

	4. Meng- <i>output</i> -kan total pendapatan, total pengeluaran, dan status bisnis (untung/rugi) dari laporan keuangan di tanggal yang diinputkan
--	---

#### 5.8.9 *Pascakondisi:*

Pemilik mengetahui keuangannya saat tanggal tersebut dan status bisnisnya untung/rugi

#### 5.8.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melihat laporan keuangan, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat laporan keuangan tersebut

#### 5.8.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat laporan keuangan pada tanggal 7 agustus 2018, maka pemilik menginputkan tanggal 7 bulan agustus tahun 2018, dan sistem akan mengoutputkan laporan keuangan pada tanggal 7 agustus 2018

### 5.9 Use Case Input Data Pelanggan

#### 5.9.1 *Nama Use Case:*

Input Data Pelanggan

#### 5.9.2 *Aktor :*

Pemilik

#### 5.9.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin menyimpan data-data pelanggan untuk melakukan pemesanan

#### 5.9.4 *Input:*

Data-data pelanggan yaitu nama pelanggan yang melakukan pemesanan dan id yang di-*generate* oleh sistem

#### 5.9.5 *Output:*

Data-data pelanggan tersimpan di database dengan data-data pesannya

#### 5.9.6 *Skenario Utama:*

Pemilik menginputkan data data pelanggan ke sistem agar pemilik dapat mengetahui pelanggan yang melakukan pesanan

#### 5.9.7 *Prakondisi:*

Pelanggan akan melakukan pemesanan menu

#### 5.9.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Pemilik memilih menu input pesanan	
2. Me-inputkan data data pelanggan	
	3. Menggenerate id pelanggan
	4. Menyimpan data-data tersebut ke database pelanggan

#### 5.9.9 *Pascakondisi:*

Pemilik menginputkan data-data pelanggan tersebut ke sistem

#### 5.9.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melakukan peng-inputan data pelanggan, namun sistem mengalami crash, maka sistem akan berhenti menerima inputan karena data tidak bisa masuk database

#### 5.9.11 *Contoh:*

Jika pemilik melayani pelanggan dengan nama lala yang memesan espresso, maka pemilik akan menginputkan nama dengan lala, dan sistem akan menambahkan id kepada setiap pelanggan dan menyimpannya dalam database

### 5.10 Use Case Melihat Info Barang

#### 5.10.1 *Nama Use Case:*

Melihat Info Barang

5.10.2 **Aktor :**  
Pemilik

5.10.3 **Tujuan:**

Pemilik ingin melihat info dan stock barang yang dipesan

5.10.4 **Input:**

Memilih menu Melihat Info Barang

5.10.5 **Output:**

Sistem mengoutputkan data-data barang

5.10.6 **Skenario Utama:**

Pemilik mengetahui data-data dan jumlah dari barang yang dimilikinya sehingga dapat mengetahui jenis menu apa yang dapat dipesan

5.10.7 **Prakondisi:**

Pemilik ingin mengetahui data-data dan jumlah barang yang dimiliki

5.10.8 **Langkah-langkah:**

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu Melihat Info Barang	
	2. Membuka database barang
	3. Meng- <i>output</i> -kan data-data pada database barang

5.10.9 **Pascakondisi:**

Pemilik mengetahui nama, harga, dan jumlah dari barang yang dimiliki

5.10.10 **Skenario eksepsional 1:**

Kondisi disaat akan melihat info barang, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat info barang tersebut

#### 5.10.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat info barang yang dimilikinya, maka pemilik memilih menu Melihat Info Barang, kemudian data-data barang ditampilkan pada aplikasi

### 5.11 Use Case Melihat Info Bahan

#### 5.11.1 *Nama Use Case:*

Melihat Info Bahan

#### 5.11.2 *Aktor :*

Pemilik

#### 5.11.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin melihat info dan stock bahan yang dipesan

#### 5.11.4 *Input:*

Memilih menu Melihat Info Bahan

#### 5.11.5 *Output:*

Sistem mengoutputkan data-data bahan

#### 5.11.6 *Skenario Utama:*

Pemilik mengetahui data-data dan jumlah dari bahan yang dimilikinya sehingga dapat mengetahui jenis menu apa saja yang dapat dipesan

#### 5.11.7 *Prakondisi:*

Pemilik ingin mengetahui data-data dan jumlah bahan yang dimiliki

#### 5.11.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu Melihat Info Bahan	
	2. Membuka database bahan
	3. Meng- <i>output</i> -kan data-data pada database bahan

#### 5.11.9 *Pascakondisi:*

Pemilik mengetahui nama, harga, dan jumlah dari bahan yang dimiliki

#### 5.11.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melihat info bahan, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat info bahan tersebut

#### 5.11.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat info bahan yang dimilikinya, maka pemilik memilih menu Melihat Info Bahan, kemudian data-data bahan ditampilkan pada aplikasi

### 5.12 Use Case Update Data Barang

#### 5.12.1 *Nama Use Case:*

Update data barang

#### 5.12.2 *Aktor :*

Supplier dan Pemilik

#### 5.12.3 *Tujuan:*

Aktor ingin memperbarui data-data barang

#### 5.12.4 *Input:*

Memilih menu update barang

#### 5.12.5 *Output:*

Data barang telah diperbarui

#### 5.12.6 *Skenario Utama:*

Aktor memperbarui data barang jika terdapat data yang tidak sesuai

#### 5.12.7 *Prakondisi:*

Aktor menemukan data barang yang tidak sesuai



#### 5.12.8 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Memilih menu update Barang	
	2. Membuka database barang
	3. Menampilkan isi dari database barang
4. Memasukkan data-data barang yang diperbarui	
	5. Menyimpan perubahan, pada database barang

#### 5.12.9 *Pascakondisi:*

Aktor memperbarui data-data barang tersebut ke sistem

#### 5.12.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan memperbarui data barang, namun sistem mengalami crash, maka aktor tidak dapat memperbarui data barang tersebut

#### 5.12.11 *Contoh:*

Ketika aktor ingin memperbarui data jumlah barang gelas dari 5 menjadi 10, maka aktor memilih menu update barang, lalu aktor memasukkan nilai jumlah dari barang gelas adalah 10

### 5.13 Use Case Update Data Bahan

#### 5.13.1 *Nama Use Case:*

Update data bahan

#### 5.13.2 *Aktor :*

Supplier dan Pemilik

#### 5.13.3 *Tujuan:*

Aktor ingin memperbarui data-data bahan

#### 5.13.4 *Input:*

Memilih menu update bahan

#### 5.13.5 *Output:*

Data bahan telah diperbarui

#### 5.13.6 *Skenario Utama:*

Aktor memperbarui data bahan jika terdapat data yang tidak sesuai

#### 5.13.7 *Prakondisi:*

Aktor menemukan data bahan yang tidak sesuai

#### 5.13.8 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Memilih menu Update Bahan	
	2. Membuka database bahan
	3. Menampilkan isi database bahan
4. Memasukkan data-data bahan yang diperbarui	
	5. Menyimpan perubahan pada database bahan

#### 5.13.9 *Pascakondisi:*

Aktor memperbarui data-data bahan tersebut ke sistem

#### 5.13.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan memperbarui data bahan, namun sistem mengalami crash, maka supplier tidak dapat memperbarui data bahan tersebut

#### 5.13.11 *Contoh:*

Ketika aktor ingin memperbarui data jumlah bahan biji kopi dari 5 kg menjadi 10 kg, maka aktor memilih menu update bahan, lalu aktor memasukkan nilai jumlah dari bahan biji kopi adalah 10 kg

## 5.14 Use Case Update Data Stand

### 5.14.1 *Nama Use Case:*

Update data stand

### 5.14.2 *Aktor :*

Penyedia stand dan pemilik

### 5.14.3 *Tujuan:*

Aktor ingin memperbarui data data stand

### 5.14.4 *Input:*

Memilih menu Update data stand

### 5.14.5 *Output:*

Data stand telah diperbarui

### 5.14.6 *Skenario Utama:*

Aktor memperbarui data stand jika terdapat data yang tidak sesuai

### 5.14.7 *Prakondisi:*

Aktor menemukan data stand yang tidak sesuai

### 5.14.8 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Memilih menu update data stand	
	2. Membuka database stand
	3. Menampilkan isi database stand
4. Memasukkan data-data stand yang diperbarui	
	5. Menyimpan perubahan pada database stand

### 5.14.9 *Pascakondisi:*

Aktor memperbarui data-data stand tersebut ke sistem

#### 5.14.10 ***Skenario eksepsional 1:***

Kondisi disaat akan memperbarui data stand, namun sistem mengalami crash, maka aktor tidak dapat memperbarui data bahan tersebut

#### 5.14.11 ***Contoh:***

Ketika aktor ingin memperbarui data harga stand dari 600.000 menjadi 500.000, maka aktor memilih menu update data stand, lalu setelah ditampilkan data-data stand, maka penyedia stand memasukkan nilai harga stand menjadi 500.000

### 5.15 **Use Case Update Data Menu**

#### 5.15.1 ***Nama Use Case:***

Update data menu

#### 5.15.2 ***Aktor :***

Pemilik

#### 5.15.3 ***Tujuan:***

Aktor ingin memperbarui data-data menu

#### 5.15.4 ***Input:***

Memilih menu update data menu

#### 5.15.5 ***Output:***

Data menu telah diperbarui

#### 5.15.6 ***Skenario Utama:***

Pemilik memperbarui data menu jika terdapat data yang tidak sesuai

#### 5.15.7 ***Prakondisi:***

Pemilik menemukan data menu yang tidak sesuai

#### 5.15.8 ***Langkah-langkah:***

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 44 dari 54
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu update data menu	
	2. Membuka database menu
	3. Menampilkan isi dari database menu
4. Memasukkan data data menu yang diperbarui	
	5. Menyimpan perubahan pada database menu

#### 5.15.9 *Pascakondisi:*

Pemilik memperbarui data data menu tersebut ke sistem

#### 5.15.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan memperbarui data menu, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat memperbarui data menu tersebut

#### 5.15.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin memperbarui data harga menu capucino dari 60.000 menjadi 50.000, maka pemilik memilih menu update data menu, lalu setelah ditampilkan data-data menu, maka pemilik memasukkan nilai harga menu capucino menjadi 500.000

### 5.16 Use Case Melihat Menu

#### 5.16.1 *Nama Use Case:*

Melihat menu

#### 5.16.2 *Aktor :*

Pemilik

#### 5.16.3 *Tujuan:*

Pemilik ingin melihat menu yang akan dijual

#### 5.16.4 *Input:*

Memilih menu view menu

#### 5.16.5 *Output:*

Menu-menu yang dijual, di tampilkan dari sistem

#### 5.16.6 *Skenario Utama:*

Pemilik melihat menu untuk mengetahui menu menu yang dijual hari itu

#### 5.16.7 *Prakondisi:*

Pemilik ingin melihat menu yang dijual

#### 5.16.8 *Langkah-langkah:*

Pemilik	Sistem
1. Memilih menu view menu	
	2. Membuka <i>database</i> menu
	3. Meng- <i>output</i> -kan data data menu yang dijual hari itu

#### 5.16.9 *Pascakondisi:*

Menu-menu yang di jual terlihat di aplikasi

#### 5.16.10 *Skenario eksepsional 1:*

Kondisi disaat akan melihat menu, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melihat menu menu tersebut

#### 5.16.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin melihat menu yang dijual, maka pemilik memilih menu view menu, maka pada aplikasi akan ditampilkan menu menu yang dijual hari itu

### 5.17 Use Case Input Modal

#### 5.17.1 *Nama Use Case:*

Input Modal

#### 5.17.2 *Aktor :*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 46 dari 54
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Pemilik

#### 5.17.3 **Tujuan:**

Pemilik ingin memasukkan jumlah modal yang ia miliki saat akan melakukan bisnis

#### 5.17.4 **Input:**

Jumlah modal yang dimiliki

#### 5.17.5 **Output:**

Sistem menyimpan modal yang di-input pada *storage* keuangan

#### 5.17.6 **Skenario Utama:**

Pemilik memasukkan modal agar dapat mengetahui saldo yang ia miliki di akhir pelaksanaan bisnis

#### 5.17.7 **Prakondisi:**

Pemilik akan melakukan pelaksanaan bisnis

#### 5.17.8 **Langkah-langkah:**

Pemilik	Sistem
1. Input modal yang dimiliki pada aplikasi	
	2. Sistem menerima <i>input</i> pemilik berupa modal
	3. Sistem menyimpan modal pada <i>storage</i> keuangan

#### 5.17.9 **Pascakondisi:**

Modal telah tersimpan pada *storage* Keuangan

#### 5.17.10 **Skenario eksepsional 1:**

Kondisi disaat akan melakukan peng-input-an modal, namun sistem mengalami crash, maka pemilik tidak dapat melakukan peng-input-an modal

#### 5.17.11 *Contoh:*

Ketika pemilik ingin memasukkan modal sebesar Rp. 5.000.000, maka pemilik akan menginputkan modal dengan 5.000.000

## 6. Requirements Nonfungsional Lainnya

### 6.1 Requirements Performa

#### *Menghitung Keuntungan*

Sistem mampu menghitung keuntungan yang setelah pemilik menginputkan data pemasukan jika memiliki pesanan

#### *Menghitung Pengeluaran*

Sistem Mampu menghitung pengeluaran begitu pengguna mendapatkan data dari supplier, penyedia stand dan menghitung modal yang harus dikeluarkan oleh pengguna untuk mendapat jumlah yang perlu dikeluarkan.

### 6.2 Requirements Keselamatan

1. Membuat database berbasis offline menggunakan SQLite Database.
2. Menyimpan data data yang tersimpan ke dalam database offline.

### 6.3 Requirements Keamanan

1. Menggunakan standar keamanan untuk sistem Android.

### 6.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Pada aplikasi ini pengguna akan diberi tutorial terlebih dahulu pada aplikasinya, jadi ketika pengguna baru menggunakan dapat beradaptasi dengan aplikasi tersebut, program ini harus memiliki ketepatan dalam menghitung khususnya menghitung pengeluaran dan keuntungan agar tidak terjadi kesalahan dalam perhitungan.

## 7. Requirements Lain

Database akan menggunakan SQL untuk mencatat pemasukan, pengeluaran, dan keuntungan.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-0101	Halaman 48 dari 54
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		



Jika program ini berhasil kemungkinan akan dikembangkan bahkan dijual untuk masyarakat melalui Google AppStore, dan membutuhkan hak cipta agar terbukti kelayakan dalam program ini.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- SKPL : Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak
- Use case : Sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan
- ERD : Suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan
- Class Diagram : Menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.
- DFD : Metode untuk membuat rancangan sebuah sistem
- Requirement : Spesifikasi-spesifikasi yang mendefinisikan fungsi-fungsi yang harus dimiliki oleh sistem informasi yang akan dibangun
- Ambiguitas : Ketidakjelasan
- Menginstal : Memasang program atau perangkat lunak.
- Uninstal : Melepaskan instalasi yang ada.
- Sistem : Perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas
- Asumsi : dugaan atau anggapan sementara
- Depedensi : Ketergantungan
- Website : Kumpulan halaman situs yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai dengan berkas gambar, video, etc.
- Akses : Memberi jalan atau aktivitas
- Online : Terhubung atau terkoneksi jaringan internet
- Offline : Tidak terhubung atau tidak terkoneksi jaringan internet
- Android : Sistem operasi berbasis Linux
- Notifikasi : Pemberitahuan
- Smartphone : telepon genggam atau telepon pintar
- Software : Perangkat lunak
- Email : Surat elektronik
- Input : Masukan
- Output : Keluaran
- Skenario : Rencana
- Prakondisi : kondisi yang menjadi landasan bagi suatu proses
- Pascakondisi : Sesudah kondisi tersebut terjadi
- Database : Kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam computer
- RCS :Sistem diatas SMS dan MMS
- Crash : Suatu keadaan dimana sebuah komputer, handphone, tablet pc atau program, baik aplikasi atau bagian dari suatu sistem operasi berhenti berfungsi. Tablet PC : Komputer Portable seukuran yang memiliki teknologi layar sentuh.
- Handphone : sebuah alat komunikasi dua arah yang modern.
- Valid : tindakan yang dilakukan sesuai aturan yang semestinya.

- Generate : menghasilkan.

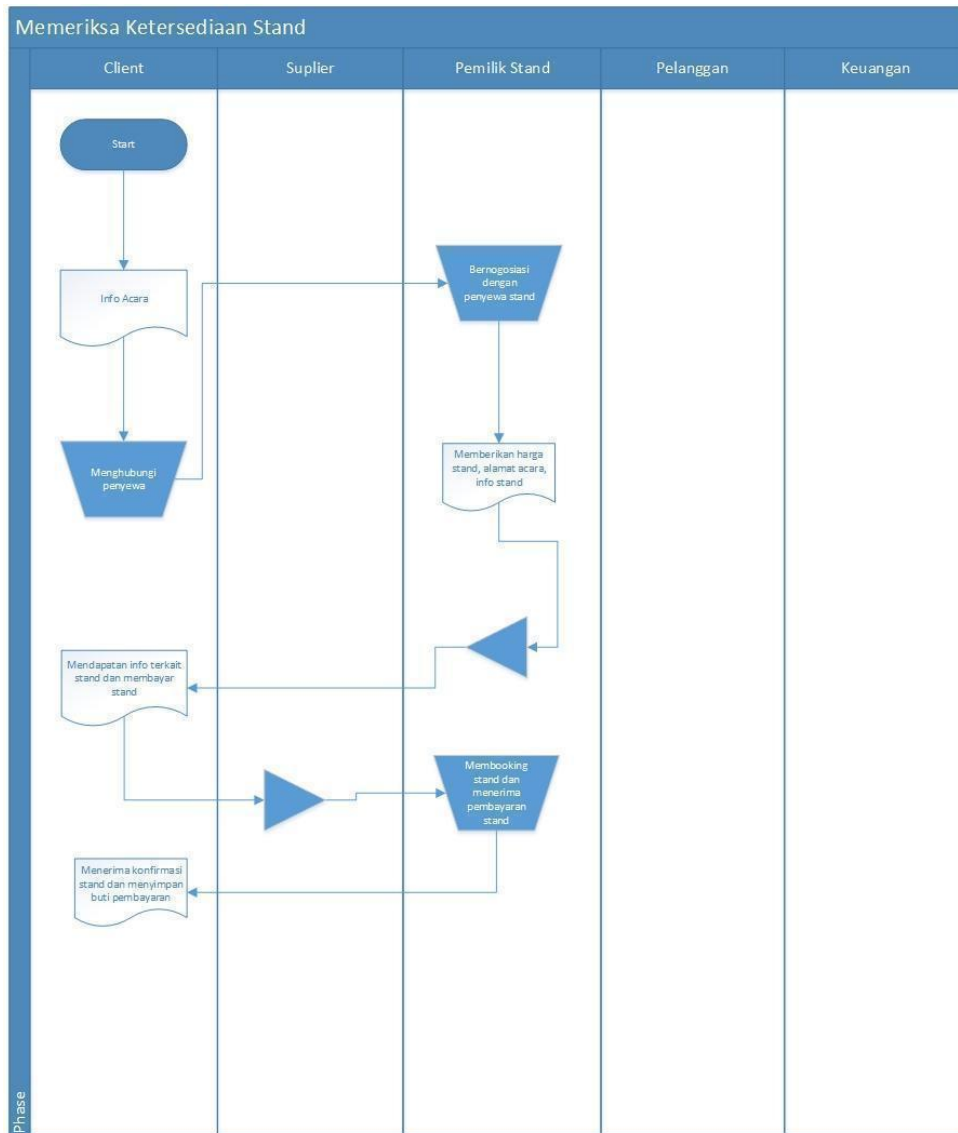
## Lampiran B: Analysis Models

Proses Bisnis :

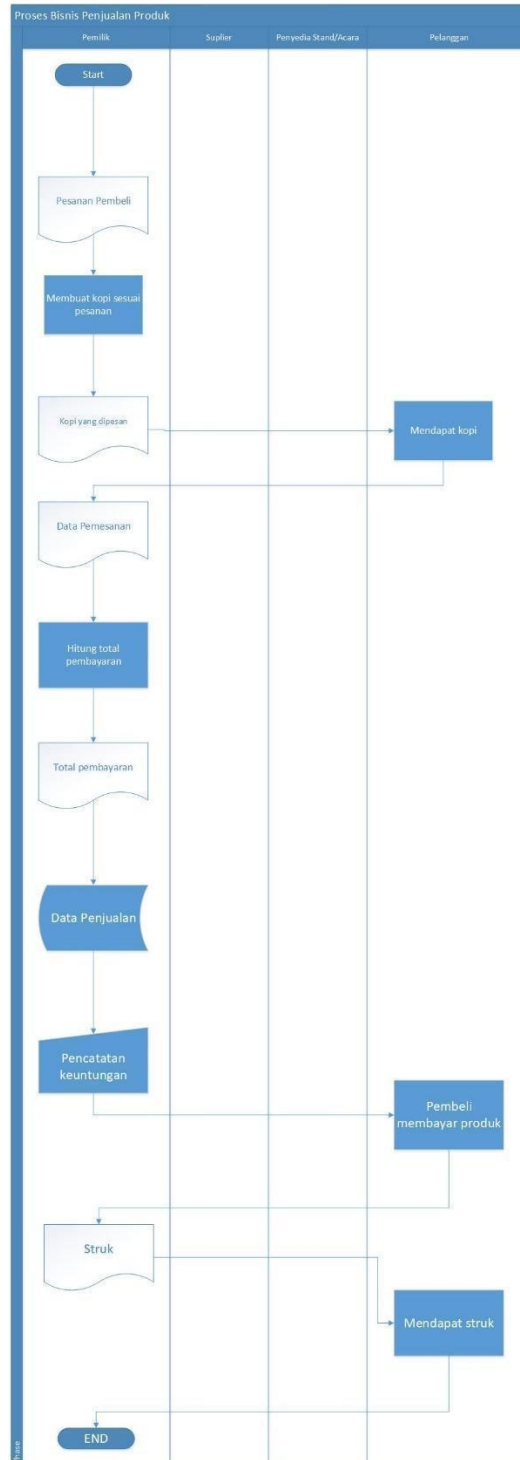
Pada bisnis yang kami modelkan ini, terdapat 4 aktor yang terlibat. Pemilik, adalah client yang akan menggunakan aplikasi yang kami modelkan ini. Supplier, sebagai penyedia barang dan bahan untuk bisnis yang dilakukan pemilik. Penyedia stand, terlibat dalam proses penyewaan stand untuk pemilik melakukan bisnisnya. Pelanggan, terlibat dalam proses penjual belian prduk dan pelanggan dapat mempengaruhi laporan keuangan pemilik. Proses bisnis yang dilakukan pada bisnis ini adalah:

- Memeriksa ketersediaan stand.
  - Requirement :
    - Mencari info terkait acara.
    - Menghubungi pihak acara untuk memesan stand.
    - Mendapatkan info stand (alamat, ukuran, harga, tanggal acara).
    - Menyewa stand dan membayarnya.
- Membeli barang dan bahan dari supplier.
  - Requirement :
    - Client mengecek persediaan barang dan bahan.
    - Mendata banyaknya barang dan bahan yang dibeli.
    - Menghubungi supplier dan memesan jumlah barang dan bahan yang dibutuhkan.
    - supplier mentotal jumlah yang harus dibayar oleh client.
    - Client membayar jumlah tersebut dan menkonfirmasi kepada supplier
- Mengolah bahan.
  - Requirement :
    - Bahan telah diterima dari supplier oleh client
    - Client mengolah bahan menjadi produk yang dapat dijual.
- Menjual produk kepada konsumen.
  - Requirement :
    - Konsumen mendatangi stand
    - Konsumen memesan produk kepada client dan membayar sesuai jumlah pesanan.
    - Client membuat produk sesuai pesanan.
    - Konsumen mendapatkan produk yang diinginkan.

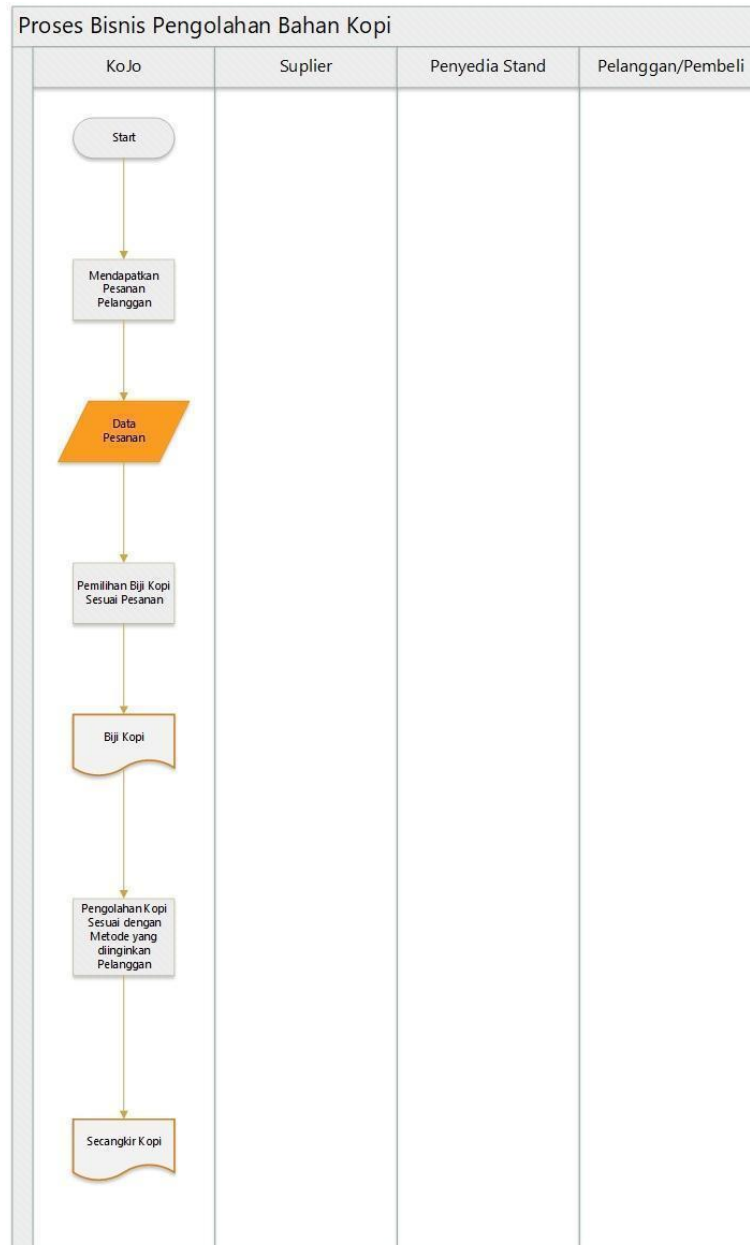
- Flowmap
  1. Memeriksa Ketersediaan Stand



## 2. Jual Produk



### 3. Pengolahan Bahan Kopi



#### 4. Membeli barang ke supplier

