

SYSTEM REQUIRTMENTS SPECIFICATION (SRS)

TUGAS RANCANG REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Dosen Pengampu: Arni Lattu

Asisten Dosen: IN233I

Mata Kuliah: Rekayasa Perangkat Lunak

Afiyatar Asyer (672019061)
Briliant Jeremy Pairunan (672019272)
Hafid Ahsani (672019284)

I. PENDAHULUAN

1.	Latar Belakang1
2.	Alur Proses Bisnis2

II. KEBUTUHAN SPESIFIK

1.	Kebutuhan User	4
2.	Kebutuhan Fungsional	4
3.	Kebutuhan Non-Fungsional	5
4.	Lingkup Operasi	5

III. DESKRIPSI SISTEM

- 1. 13 Diagram
 - 3.1. Entity Relationship Diagram
 - 3.2. Data Flow Diagaram
 - 3.3. Use Case
 - 3.4. Activity Diagram
 - 3.5. Sequence Diagram
 - 3.6. Collab Diagram
 - 3.7. Class Diagram
 - 3.8. Object Diagram
 - 3.9. Package Diagram
 - 3.10. Component Diagram
 - 3.11. Deployment Diagram
 - 3.12. State Diagram
 - 3.13. Arsitektur Diagram
- 2. Time Table
- 3. Mockup

BAB 1 PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

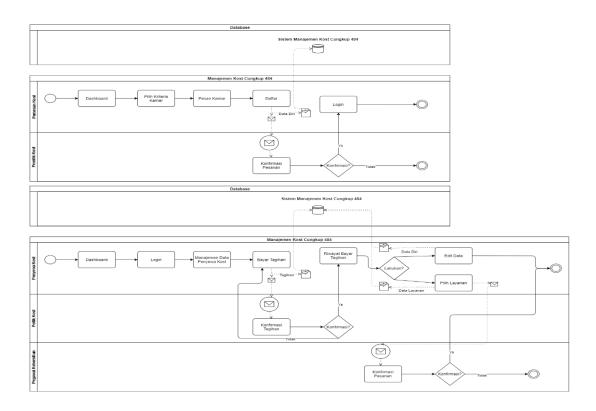
Situasi yang menuntut setiap usaha dewasa ini dilakukan secara daring membuat banyak pelaku usaha harus dapat beradaptasi dengan cepat agar dapat mengembangkan dari prospek bisnis yang dijalankan. Melihat Kembali situasi ini tidak hanya dituntut untuk beradaptasi namun juga untuk memenuhi kebutuhan dari costumer yang memiliki keresahan dengan kesulitan yang dilakukan dalam pemesanan jasa penyewaan terutama dalam lingkup usaha sewa kost.

Sewa kost merupakan salah satu usaha yang sangat dibutuhkan bagi setiap costumer (penyewa) yang datang dari berbagai kalangan dan jenjang pekerjaan baik itu muda (siswa), dewasa (mahasiswa, pekerja kantoran), orang tua, dan banyak lagi. Melihat hal ini ada banyak keresahan yang terjadi terutama dalam pemesanan kost dan juga dalam memanajemen kost, jika dilihat dari situasi sekarang maka dibutuhkan sistem yang dapat menangani hal ini. Dengan ini penulis dan temanteman, membuat suatu sistem yaitu "Sistem Manajemen Kost Cungkup 484".

Dari latar belakang di atas, dengan harapan besar dapat berdampak positif bagi usaha kost, pemilik kost, penyewa kost, dan pemesan kost. Melalui sistem ini diaharapkan permaslahan diatas dapat terselesaikan. Melalui tulisan ini juga tercantum Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Spesification*) Manajemen Kost Cungkup 484.

2. Alur Proses Bisnis

Proses bisnis yang merupakan aktivitas atau langkah kerja yang terstruktur dimana setiap Langkah ini saling berkaitan untuk mengatasi permasalahan yang ada dan atau menghasilkan produk bisnis atau layanan bisnis. Alur proses bisnis yang digunakan yaitu *Business Process Model and Notation* (BPMN), dapat dilihat bagian dari BPMN dari Manajemen Kost Cungkup 484 sebagai berikut.



Gambar 1. Business Process Model and Notation (BPMN) Diagram

Dari BPMN di atas dapat dilihat dengan jelas dari setiap alur dari Manajemen Kost Cungkup. Kegunaan utama dari sistem ini adalah untuk mempermudah pemilik kost, penyewa kost, dan pemesan kost dalam memanajemen setiap aktivitas yang akan dilakukan. Dalam sistem di buat penyewa kost dan pemesan kost akan terhubung kedalam sistem yang membedakan adalah penyewa kost sudah dapat meminta layanan kost dan juga membayar tagihan sedangkan pemesan kost (penyewa kost yang akan menyewa) hanya melakukan pemesanan/booking terlebih dahulu dan jika sudah akan dilanjutkan membayar tagihan sewa sesuai ketentuan.

Saat pemesan akan melakukan pesanan hal pertama dilakukan adalah mengisi data diri lengkap lalu pesan ini akan dikirim kepada pemilik kost, setelah diterima pesanan kost ini akan dikonfirmasi oleh pemilik kost dan akan dikirim kembali kepada pemesan kost yang nantinya akan melakukan pembayaran tagihan lalu

tagihan ini akan dikonfirmasi oleh pemilik kost kembali dan jika sudah disetujui maka dari pemilik kost akan memberikan pesan yaitu keterangan untuk kost dan pemesan kost sudah dapat menggunakan kostnya.

Kemudian untuk penyewa kost bisa melakukan pesan layanan service (pembersihan kamar) dengan ini penyewa akan mengirim pesan kepada pegawai kebersihan lalu pesan ini akan dikonfirmasi oleh petugas kebersihan dan akan dikirimkan notifikasi kepada penyewa kost jika layanyan diterima atau tidak, jika layanan diterima pegawai kebersihan akan melakukan tugasnya sesuai dengan pesanan yang diminta penyewa kost.

BAB 2

KEBUTUHAN SPESIFIK

1. Kebutuhan *User* (*User Recuirtment*)

Merupakan Penjelasan dari *user*/pengguna tentang hak pengaksesan (hak istimewa) yang dapat dilakukan dalam sistem. Dalam hal ini juga akan dijelaskan hak istimewa dari setiap *user*.

Pemilik Kost	Pegawai Kebersihan	Penyewa Kost	Pemesan Kost						
Dapat mengakses	Dapat mengakses	Dapat mengakses	Dapat mengakses						
manajemen data	pesanan layanan	manajemen penyewa	pilih kriteria kamar:						
penyewa: Lihat data,	kamar: Konfirmasi	kost: Edit data diri,	Lihat detail, Pesan						
Tambah data, Edit	pesanan, Lihat	Riwayat bayar	Kost						
data, dan Hapus data.	riwayat layanan	tagihan, Bayar							
		tagihan, dan Pilih							
Dapat mengakses		layanan							
manajemen data									
pembayaran: Lihat									
data pembayaran, dan									
Konfirmasi									
pembayaran									
Dapat mengakses									
manajemen data									
kamar: Tambah dat									
kamar, Edit data									
kamar, dan Hapus									
data kamar									

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional ini terdiri dari beberapa fungsi utama yang saling berhubungan dan mendukung setiap bagian satu dengan yang lain. Adapun fungsi utama yang diharapkan dari Manajemen Kost Cungkup 484.

- Manajemen Data Penyewa dapat: Lihat data, Tambah data, Edit data, dan Hapus data.
- Manajemen Data Pembayaran: Lihat data pembayaran, dan Konfirmasi pembayaran

- Manajemen Data Kamar: Tambah dat kamar, Edit data kamar, dan Hapus data kamar
- Manajemen Penyewa Kost: Edit data diri, Riwayat bayar tagihan, Bayar tagihan, dan Pilih layanan
- Lihat Pesanan Layanan Kamar: Ketika penyewa kost meminta pelayanan maka akan terhubung kepada pegawai kebersihan sesuai dengan pilihan dari jenis pelayanan dimana pesanan ini dapat dilihat dan dikonfirmasi oleh pegawai kebersihan
- Pilih Kriteria Kamar: Ketika pemesan kost memilih kamar akan terhubung ke pemilik kost sesuai dengan pilihannya.

3. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non-fungsional merupakan kebutuhan yang tertuju ada properti perilaku yang ada pada sistem. Adapun kebutuhan Non-fungsional dari Manajemen Kost Cungkup 484.

Parameter	Kebutuhan						
Avability	Sistem dapat diakses 24 jam						
Ergonomy	User friendly karena usia pengguna beragam						
Portability	Aplikasi berbasis website						
Response Time	Requst dapat tersampaikan dalam waktu 3 detik						
Safety	Website menggunakan SSL (Secure Socket Layer)						
Security	Validasi Login						
Language	Menggunakan Bahasa Indonesia						

4. Lingkup Operasi

Lingkup operasi merupakan kebutuhan dari hardware dan software. Sehingga lingkup operasi yang dibutuhkan dari pembuatan Sistem adalah:

Lingkungan Operasi Sistem Manajemen Kost Cungkup 484.

Jenis/ Kegunaan	Software yang dibutuhkan	Hardware yang dibutuhkan							
Sistem operasi	Windows 10	Darangkat Lanton Intol CODE 12 atau							
Database Management	MySQL	Perangkat Laptop Intel CORE i3 atau							
System		diatasnya							

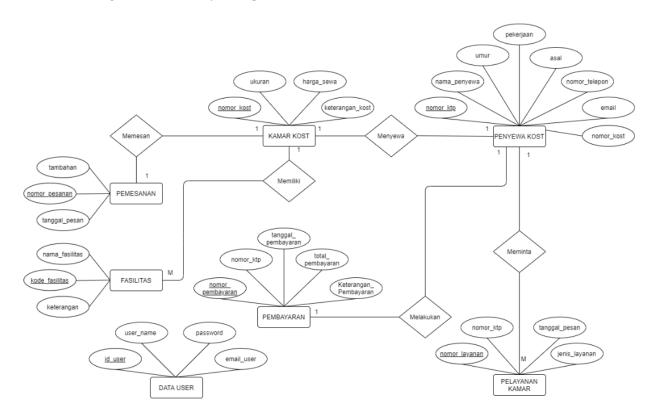
Bahas Pemrograman	PHP				
Framework	Laravel				
IDE	Visual Studio Code				

BAB 3 DESKRIPSI

SISTEM

1. 13 Diagram

3.1. Entity Relationship Diagram



Gambar 1. Entitas Relationship

Entity dari Management Kost Cungkup 484, terdapat 7 entitas yang digunakan dan ada 5 relasi yang terjadi serta terdapat 1 entitas yang tidak memiliki relasi.

Keterangan: **Primary Key**, Foreign Key

Entitas:

- 1. KAMAR KOST = { $\underline{nomor_kost}$, ukuran, harga_sewa, keterangan_kost}
- 2. PENYEWA KOST = {nomor_ktp, nama_penyewa, umur, pekerjaan, asal, nomor_telepon, email, nomor_kost}

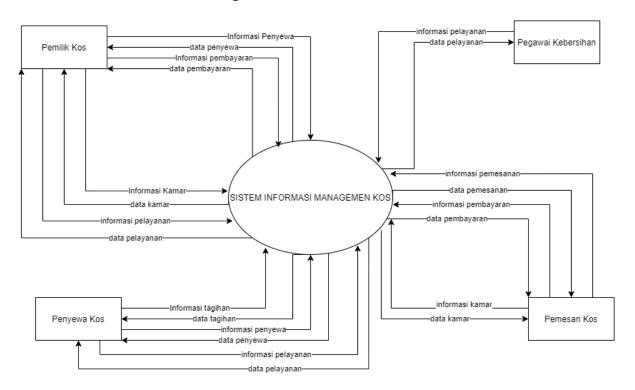
- 3. PEMESANAN= { nomor_pemesanan, tambahan, tanggal_pesanan }
- 4. FASILITAS = {**kode_fasilitas**, nama_fasilitas, keterangan}
- 5. PEMBAYARAN = { <u>nomor_pembayaran</u>, tanggal_pembayaran, total_pembayaran, keterangan_pembayaran, <u>nomor_ktp</u>}
- 6. PELAYANAN KAMAR = { nomor_layanan, tanggal_pesan, jenis_layanan, nomor_ktp}
- 7. DATA USER = {id_user, user_name, password, email_user}

Relasi:

- 1. KAMAR ---- (memiliki) ----- FASILITAS
- 2. KAMAR ---- (dipesan) ----- PEMESANAN
- 3. KAMAR ---- (disewa) ----- PENYEWA KOST
- 4. PENYEWA KOST ----- (meminta) ----- PELAYANAN
- 5. PENYEWA KOST ----- (melakukan) ----- PEMBAYARAN Serta relasi sebaliknya.

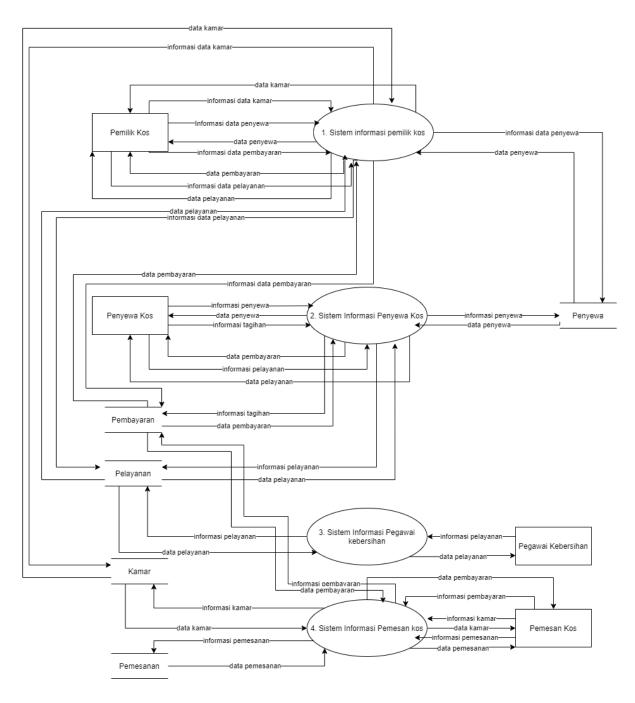
3.2. Data Flow Diagaram

3.2.1. Data Flow Diagram IvI 0



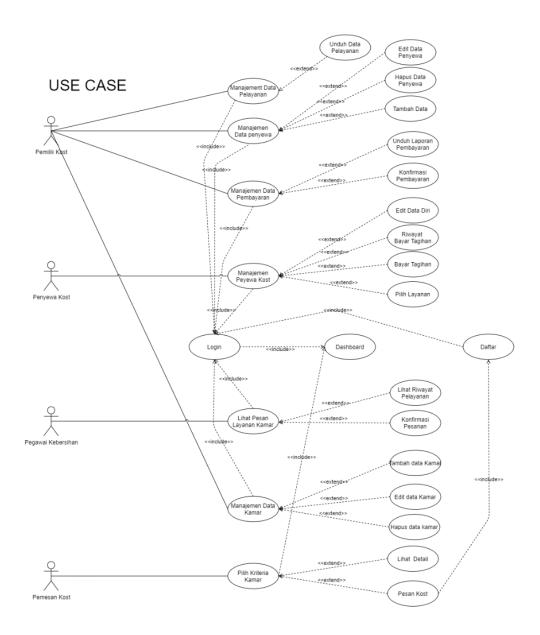
Gambar 2. Data Flow Diagram Level - 0

3.2.2. Data Flow Diagram Ivl 1



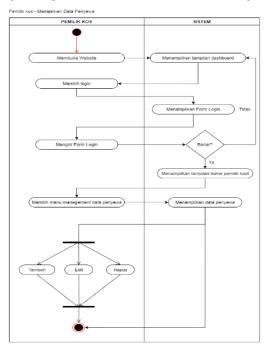
Gambar 3. Data Flow Diagram Level - 1

3.3. Use Case

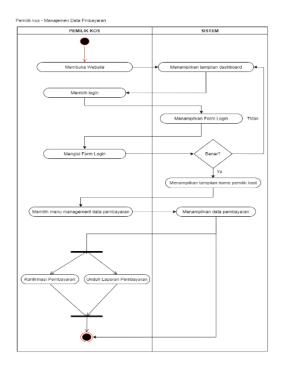


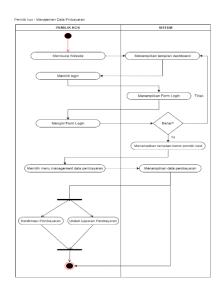
3.4. Activity Diagram

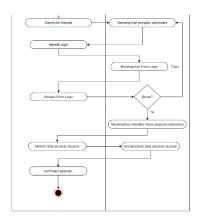
3.4.1. Activity Diagram Pemilik Kost – Manajemen Data Penyewa

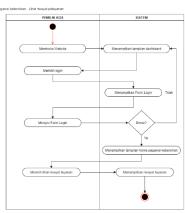


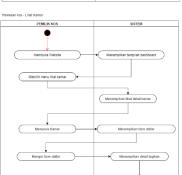
3.4.2. Activity Diagram Pemilik Kost – Manajemen Data Pembayaran

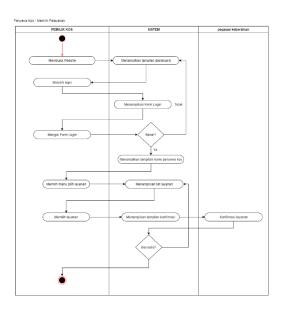






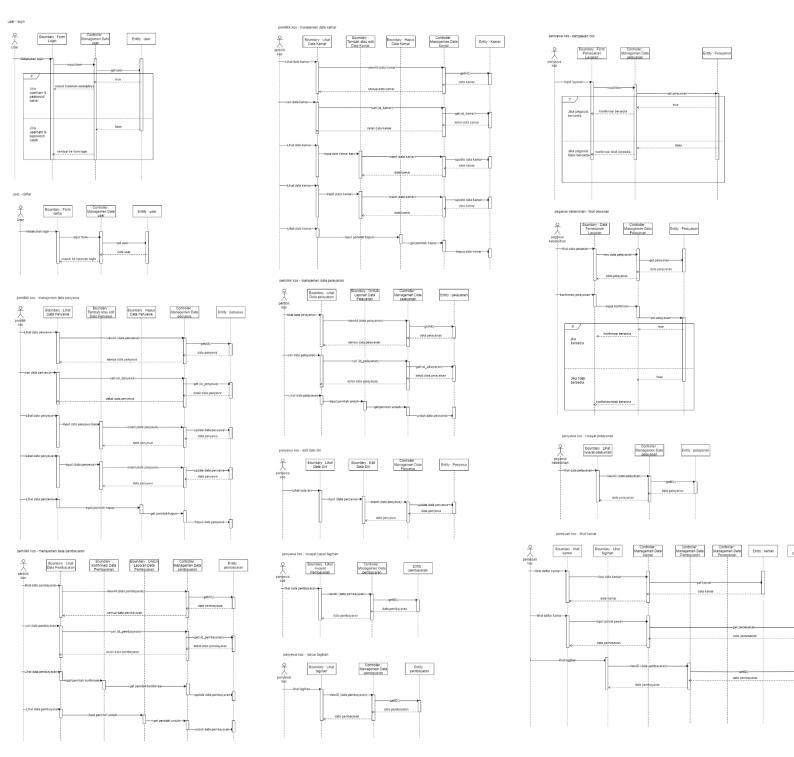




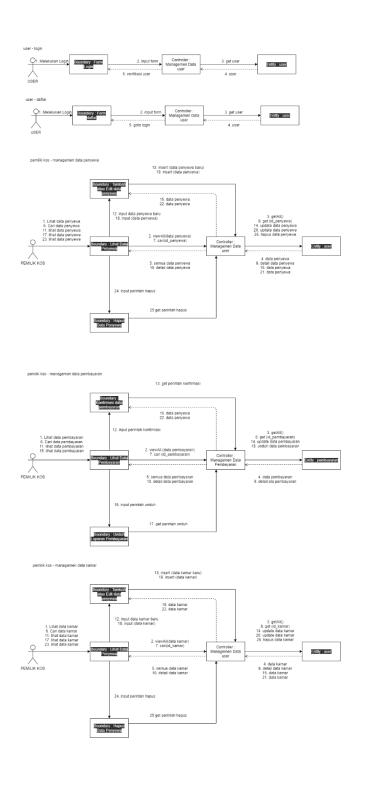


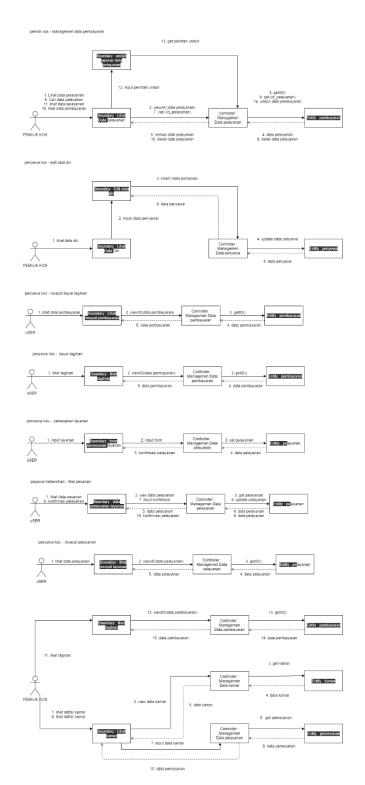
[13]

3.5. Sequence Diagram

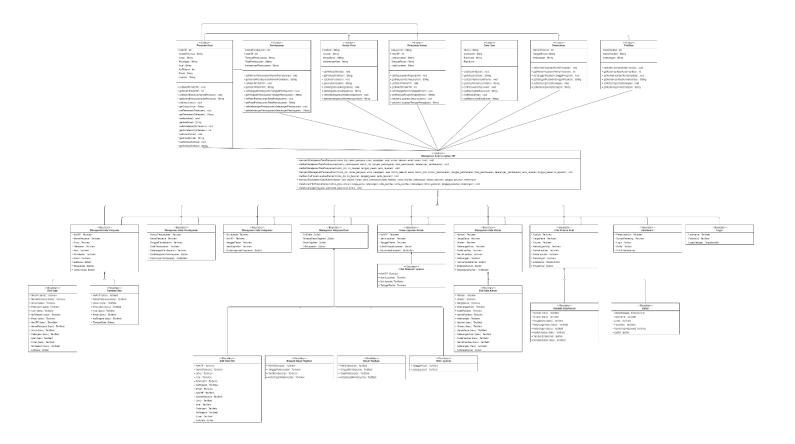


3.6. Collab Diagram



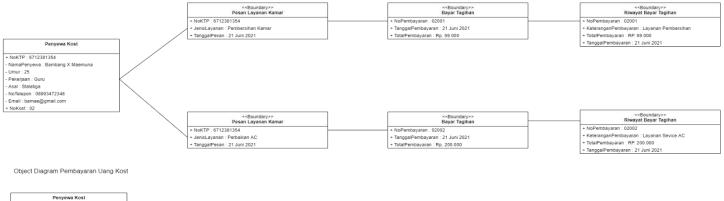


3.7. Class Diagram



3.8. Object Diagram

Object Diagram Pemesanan Layanan Kamar

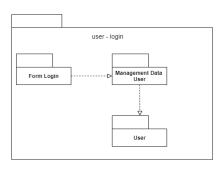


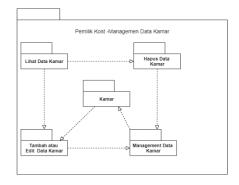


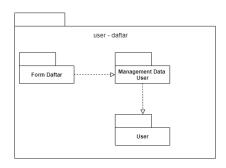
Object Diagram Pemesan Kost

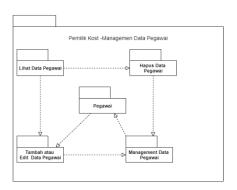


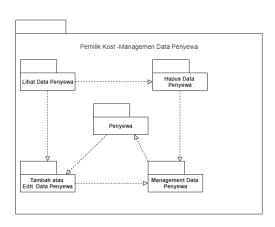
3.9. Package Diagram

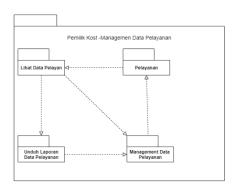


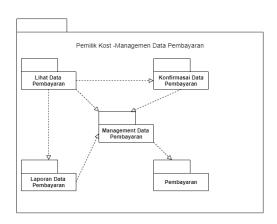


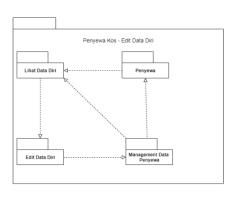


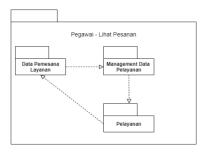


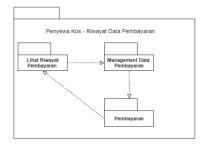


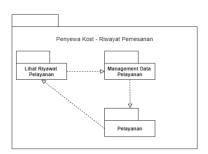


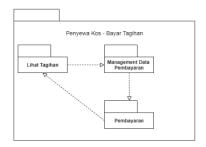


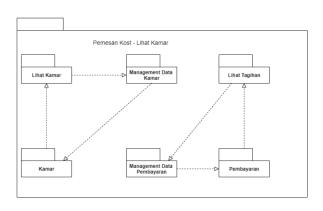


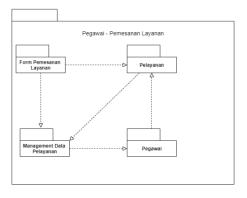




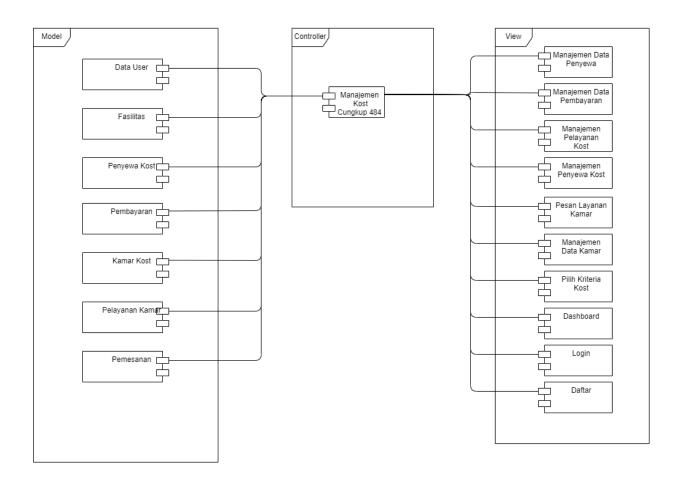




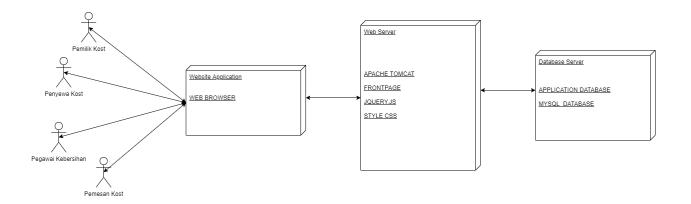




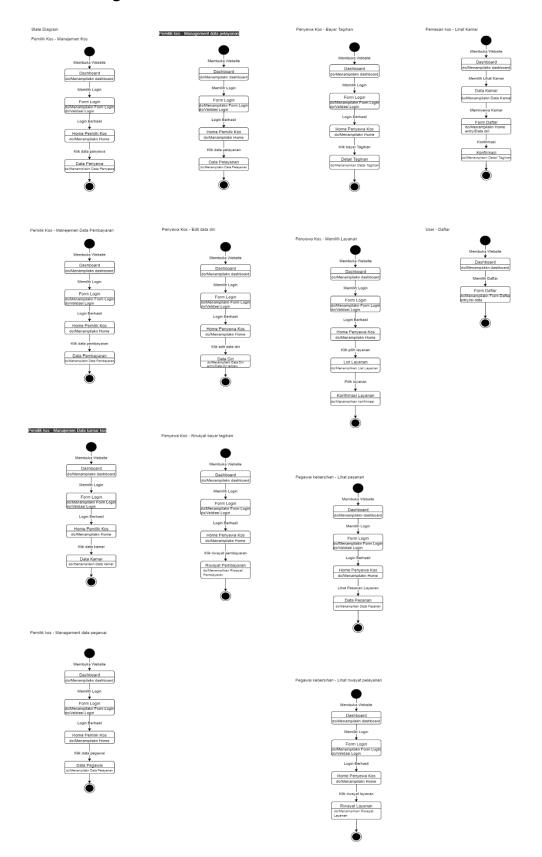
3.10. Component Diagram



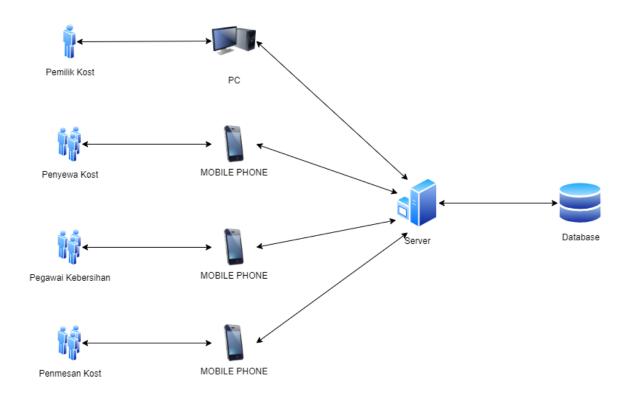
3.11. Deployment Diagram



3.12. State Diagram



3.13. Arsitektur Diagram

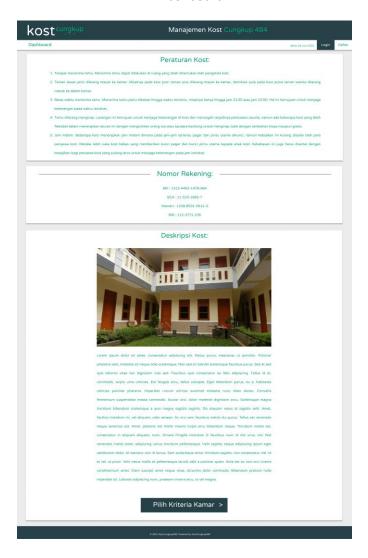


2. Time Table

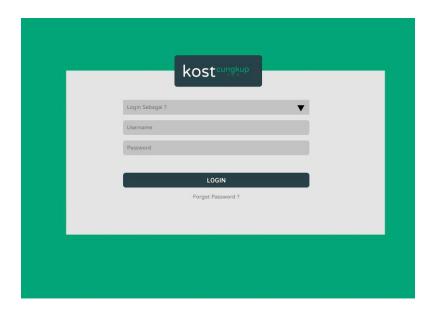
	Manajemen Kost Cungkup 484																							
												Waktu	Pelaks	anaan										
NO	Aktivitas				Ming	gu 1				Minggu 2							Minggu 3							
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3
1	Requirement Analysis & Defiinition																							
2	Pertemuan Pembahasan Proyek																							
3	Menentukan Topik																							
4	Pengumpulan Data																							
5	Menentukan Pembagian Tugas																							
6	Design																							
7	Perancangan Mockup																							
8	Pembuatan SRS																							
9	Konsultasi																							

3. MockUp

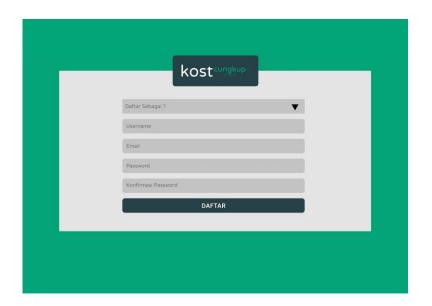
Dashboard



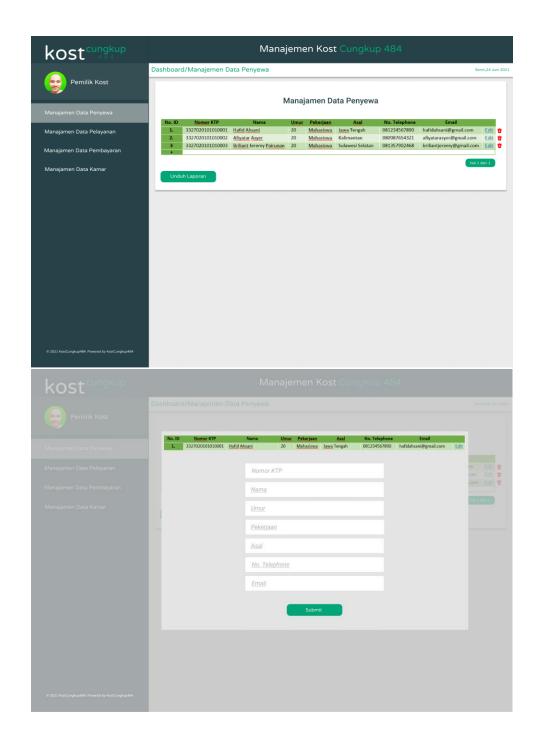
Tampilan Login

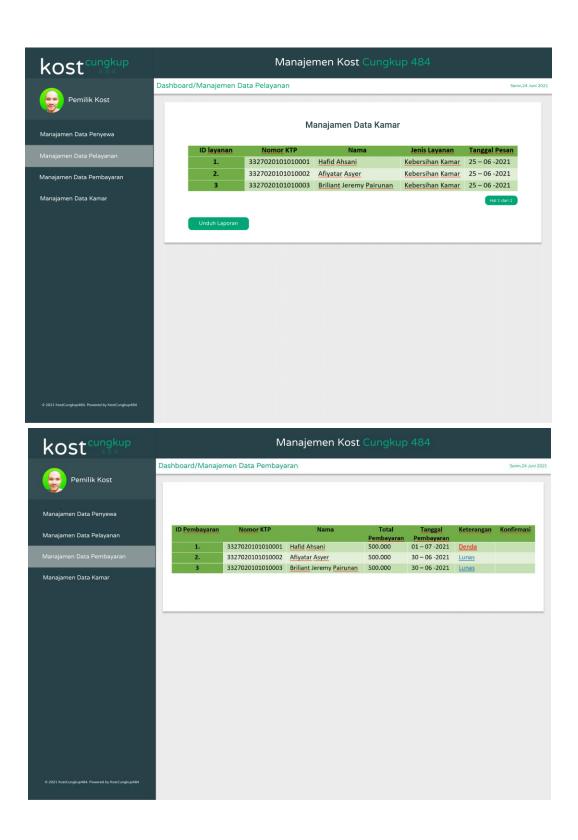


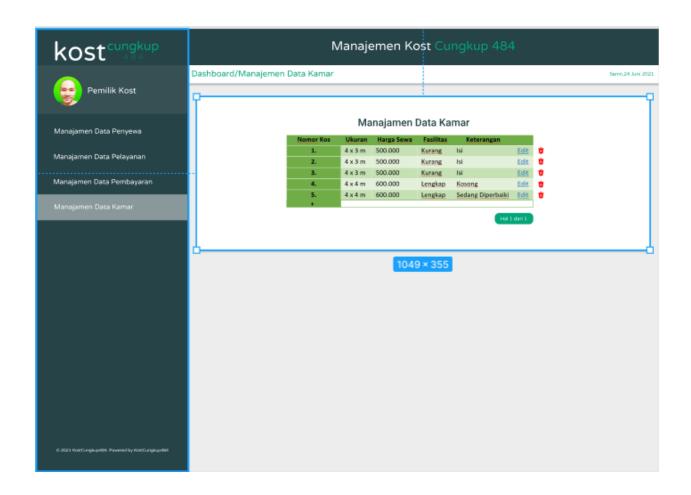
Tampilan Daftar



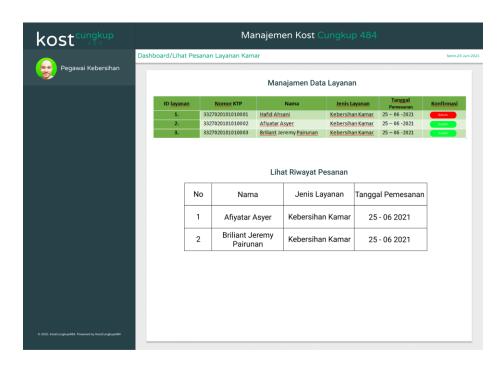
Pemilik Kost

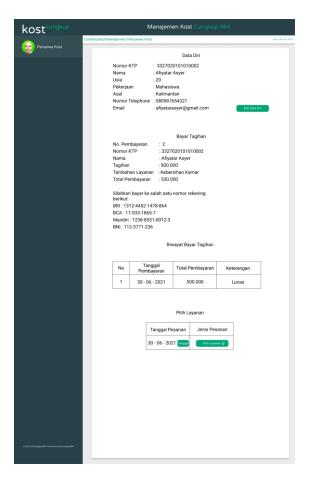






Pegawai Kebersihan





Penyewa

