

TUGAS MATA KULIAH
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK AGROINDUSTRI MODERN



**“AGRORISE” – SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI
DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI**

Oleh :

A [2]

NIKO MUHAMAD FAJAR – 212410101032

BIMA SATRIA NUGRAHA – 212410101035

RAIHAN BADRUZ ZAMAN – 212410101040

YOSEPHINE HASIANKA – 212410101066

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS JEMBER

2023

 Ryper Lab	Paraf Asistensi PPL:	Paraf Dosen PPL:
	Bagus Nayoko Kusumo	Januar Adi Putra, S.Kom., M.Kom.

**System Request – SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM
MEMAJUKAN AGROINDUSTRI BERBASIS WEBSTIE (AGRORISE)**

Project Sponsor:	<ol style="list-style-type: none">1. Pak Sujari, Petani Padukuhan, Gluduk Lingkungan Mujan, Kelurahan Bintoro, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur2. Pak Mursyid, Petani Padi Jalan Branjangan, Plalangan, Kelurahan Bintoro, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur
Business Need:	Sistem ini dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan bagi petani dalam mendapatkan informasi berupa hasil perkiraan keuntungan yang bisa didapatkan petani, perkiraan banyaknya pupuk dan pestisida yang diperlukan petani, serta sumber informasi yang bisa didapatkan melalui kursus.
Business Requirements:	
Fitur yang terdapat di dalam sistem:	
<ol style="list-style-type: none">1. Admin<ol style="list-style-type: none">a. Loginb. Fitur Data Akun<ul style="list-style-type: none">• Melihat data akun admin• Mengubah data akun admin• Melihat data akun user• Melihat data akun pakar• Mengonfirmasi akun pakarc. Fitur Kalkulator Tani<ul style="list-style-type: none">• Melihat Kalkulator Tani Keuntungan• Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan• Melihat Kalkulator Tani Pestisida• Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida• Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea• Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea• Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36• Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36	

- Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
- d. Fitur Kursus
- Mengonfirmasi pengajuan kursus
 - Melihat data kursus
- e. Logout
2. User
- a. Login
- b. Fitur Data Akun
- Melihat data akun user
 - Mengubah data akun user
 - Menambah data akun user
- c. Fitur Kalkulator Tani
- Melihat Kalkulator Tani Keuntungan
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan
 - Melihat Kalkulator Tani Pestisida
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
- d. Fitur Kursus
- Melihat data kursus
 - Menambah data daftar kursus
- e. Logout

3. Pakar

- a. Login
- b. Fitur Data Akun
- Melihat data akun pakar
 - Mengubah data akun pakar

- Menambah data akun pakar
- c. Fitur Kalkulator Tani
- Melihat Kalkulator Tani Keuntungan
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan
 - Melihat Kalkulator Tani Pestisida
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36
 - Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
 - Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
- d. Fitur Kursus
- Melihat data kursus
 - Menambah data pengajuan kursus
 - Menghapus data pengajuan kursus sebelum disetujui
- e. Logout

Business Value:

Keuntungan Intangible :

1. Mempermudah petani dalam mendapat informasi dan wawasan tentang pertanian melalui kursus.
2. Mempermudah petani dalam memperkirakan keuntungan yang bisa dihasilkan.
3. Mempermudah petani dalam mengetahui perkiraan pupuk dan pestisida yang dibutuhkan.
4. Membantu meningkatkan sumber daya petani di dalam bidang pengetahuan tentang agroindustri.

Keuntungan Tangible :

1. Mengurangi persentase risiko kesalahan pada pemberian pestisida sebanyak 39%
 - Sebelum ada sistem:
Petani memberikan pestisida dengan dosis konsentrasi aplikasi sekitar 5ml/L.
 - Sesudah ada sistem:
Petani memberikan pestisida dengan dosis konsentrasi aplikasi sekitar 2ml/L.

2. Meningkatkan persentase harga jual hasil tani berdasarkan kualitas produk sebesar 15%

- Sebelum ada sistem:

Petani menjual beras dengan harga sekitar Rp11.000,00.

- Sesudah ada sistem:

Petani menjual beras dengan harga sekitar Rp12.750,00.

Special Issues Or Constraints

- Sistem berbasis website.
- Sistem memerlukan internet.
- Website dapat diakses 24 jam pada hari Senin – Sabtu dan pada hari Minggu dilakukan maintenance secara berkala pada pukul 00.00 – 10.00 WIB.
- Fitur-fitur pada sistem kecuali fitur Kalkulator Keuntungan dapat diakses bagi admin, user, dan pakar yang memiliki akun berupa email dan password.
- User yang tidak membeli kelas kursus tidak dapat mengakses kelas kursus.
- Pembayaran untuk fitur kelas kursus dilakukan dengan menggunakan pihak ketiga.
- User yang membeli kelas kursus dapat mengakses kursus tanpa ada batasan waktu.
- Kelas kursus yang telah diajukan oleh pakar hanya dapat dihapus 1x24 jam atau sebelum diterima oleh admin.
- Fitur kelas kursus dapat diakses ketika pembayaran telah dikonfirmasi oleh admin selama 2x24 jam.

SOFTWARE REQUIREMENT SPECIFICATION (SRS)

Sistem Perhitungan dan Edukasi Petani dalam Memajukan Agroindustri Berbasis Website AgroRise

1. Introduction

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Pak Sujari adalah seorang petani yang mengelola pertaniannya di daerah Padukuhan Gluduk Lingkungan Mujan, Kelurahan Bintoro, Kecamatan Patrang, Jember. Pak Sujari sudah menanam berbagai macam tanaman seperti alpukat, durian, pete, cabai, dan juga vanili. Dengan pengalaman bertahun-tahun dan banyaknya tanaman yang sudah ditanam tentu sudah banyak pengalaman yang dimiliki oleh seorang petani. Tetapi dalam hal ini, seringkali petani mengalami permasalahan seperti tanaman yang tidak tumbuh dengan optimal seperti yang diharapkan petani pada saat proses pembibitan. Petani meyakini bahwa hal tersebut disebabkan oleh kesalahan dalam perawatan seperti pada pemberian pupuk atau juga dikarenakan cuaca yang tidak mendukung.

Petani jarang menggunakan teknologi dan hanya menggunakan pengalaman dan pengetahuan dari sesama petani sebagai acuan mereka dalam proses bertanam. Hal ini dikarenakan petani yang seringkali merupakan orang tua yang kurang lihai menggunakan internet, serta masih sedikitnya akses internet yang membuat peluang petani dalam mendapatkan informasi menjadi terbatas.

Oleh karena itu Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE ini dibangun, sebagai alat yang dapat digunakan petani dalam mendapatkan informasi perkiraan perhitungan pupuk dan pestisida, serta keuntungan yang bisa didapatkan petani. Sistem ini juga sebagai wadah bagi petani untuk mempelajari hal-hal tentang agroindustri melalui kursus yang diadakan oleh pakar-pakar di bidang agroindustri sehingga petani dapat memiliki pengetahuan dan wawasan dalam agroindustri dan juga menemukan solusi atas permasalahan yang petani alami.

1.1 Purpose

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Tujuan pengembangan Sistem AGRORISE adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi petani dalam mendapatkan informasi berupa perkiraan jumlah pengaplikasian pupuk dan pestisida yang tepat.
2. Memberikan kemudahan bagi petani dalam mendapatkan informasi berupa perhitungan perkiraan keuntungan yang bisa didapatkan petani dari hasil panennya.
3. Memberikan sarana bagi petani dalam mendapatkan pengetahuan dan wawasan terkait agroindustri berupa kursus.

1.2 Scope

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Pengguna dari sistem ini adalah admin yang melakukan pengelolaan terhadap kursus, user, dan pakar yang membuat dan mengajukan kursus.
2. Sistem dibuat berbasis website.
3. Sistem merupakan *software* yang dapat diakses secara online.
4. Sistem dibangun dengan SDLC Agile Scrum.

1.2.1 Agile Scrum

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

SDLC yang digunakan dalam pengembangan sistem AGRORISE merupakan model pengembangan Agile Scrum. Metode Agile dapat membantu tim melakukan kerja sama secara signifikan dalam meningkatkan kualitas perangkat lunak. Metode Agile juga memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan. Metode agile dapat dikatakan sebagai metode pengembangan yang prosesnya memiliki batas waktu pada setiap siklusnya (*sprint*) yang berfokus pada peningkatan berkelanjutan untuk pengembangan suatu sistem.

Scrum merupakan metode pengembangan perangkat lunak agile untuk mengembangkan, memberikan, dan mempertahankan dalam lingkungan yang kompleks. Kolaborasi tim, incremental product, dan iterasi sangat diperlukan guna mencapai tujuan. Metode ini sesuai untuk tim dengan jumlah kecil dan waktu yang terbatas. Dengan adanya pengujian dan pertemuan harian akan membantu tim untuk menyelesaikan kendala selama proses pengembangan.

Manfaat terbesar dari metodologi Agile Scrum adalah fleksibilitas yang dimilikinya. Dengan model berbasis sprint, tim Scrum akan menerima umpan balik dari pemangku kepentingan setelah setiap sprint selesai. Jika terdapat perubahan, tim Scrum dapat menyesuaikan dengan mudah sesuai dengan tujuan sprint selama sprint mendatang untuk memberikan iterasi yang lebih berharga. Dengan cara ini, para pemangku kepentingan bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan setelah setiap dalam setiap sprint.

Tim kerja terdiri dari 3 peran yaitu *Scrum Master*, *Product Owner*, dan *Development Team* (DT).

1. *Scrum Master*, merupakan seseorang yang mengarahkan dan membimbing *development team* dan *product owner* untuk mengikuti prosedur yang telah disepakati agar pengembangan sistem dapat berjalan lancar sebagaimana mestinya hingga meraih sukses.
2. *Product Owner*, merupakan seseorang yang berperan untuk mewakili pengguna dan memandu tim dalam pengembangan sistem. Adapun tanggung jawab yang dimiliki yaitu menyampaikan visi tentang apa yang ingin dibuat dan menyampaikan visi tersebut kepada tim.
3. *Development Team*, merupakan grup pengembang kecil yang terdiri atas 3-9 orang yang bertugas dalam perancangan sistem, pengembangan, pengujian dan semua hal yang relevan dengan projek.

Struktur tim:

Nama	NIM	Posisi	Kontak
Niko Muhamad Fajar	212410101032	Scrum Master	+62 822-3989-1375
Yosephine Hasianna	212410101066	System Analyst	+62 822-7514-3085
Raihan Badruz Zaman	212410101040	(DT) Designer	+62 823-3534-8157
Bima Satria Nugraha	212410101035	(DT) Programmer	+62 822-3277-0216
Yosephine Hasianna	212410101066	(DT) Tester	+62 822-7514-3085

Tahapan-tahapan pengembangan sistem antara lain:

1. Analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan-kebutuhan pengguna mulai dari target pengguna hingga pengumpulan informasi yang berkaitan dengan sistem. Dengan analisis akan ditentukan apa yang harus dilakukan sistem.
2. Perancangan. Perancangan dimaksudkan untuk memberikan blueprint yang lengkap sebagai pedoman bagi tim DT khususnya *programmer* dalam membuat website.
3. Implementasi. Melakukan proses implementasi sistem dari perancangan yang telah disusun menjadi suatu sistem.
4. Pengujian dan Evaluasi. Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kesesuaian sistem dengan hasil yang diharapkan, mengetahui kekurangan dari sistem tersebut yang kemudian dilakukan evaluasi terhadap sistem berdasarkan hasil pengujian.

1.3 Product Perspective

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Sistem perhitungan dan edukasi AGRORISE diharapkan dapat membantu petani dalam memperkirakan keuntungan, perhitungan pupuk dan pestisida, serta mendapatkan pengetahuan mengenai agroindustri melalui kursus.

1.3.1 System Interfaces

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Aplikasi ini berjalan di *browser* Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari.

1.3.2 User Interfaces

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Sistem AGRORISE menggunakan antarmuka berbasis *website*. GUI aplikasi menyediakan menu dan tombol yang memungkinkan *control* yang mudah dengan keyboard dan mouse.

1.3.3 Hardware Interfaces

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. PC, laptop, ataupun smartphone
2. Keyboard untuk input data
3. Mouse membantu mengenali input pengguna

1.3.4 Software Interfaces

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Dalam pembangunan aplikasi ini, dibutuhkan software untuk mendukung proses pembangunan aplikasi. *Software* tersebut antara lain:

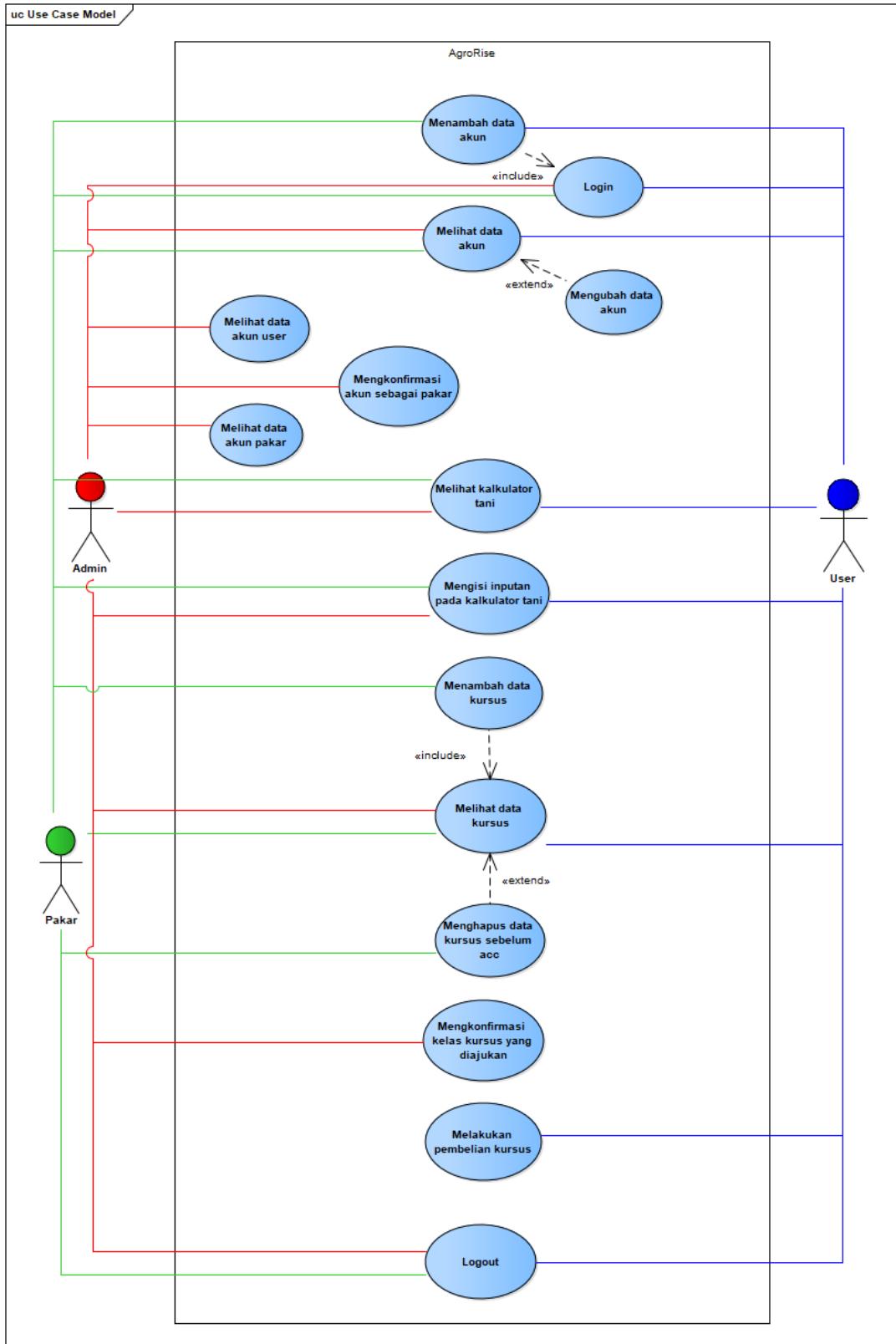
1. Sistem operasi
User: Semua tipe platform
Pembangunan aplikasi: Windows 11
2. DBMS: MySQL
3. Pustaka Pemrograman: PHP, HTML, Java Script, CSS.

Framework: Laravel

4. Browser: Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari.

1.3.5 Communications Interfaces

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]



1.3.6 Memory Constraints

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Dalam menjalankan sistem, komputer yang digunakan oleh admin membutuhkan memori RAM optimum 2GB, dan untuk selebihnya aplikasi tidak memiliki batasan maksimum.

1.3.7 Operations

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Pembuatan Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE ditujukan kepada admin, user, dan pakar yang telah melakukan registrasi.
2. Demi menjaga keamanan semua pengguna wajib melakukan login sebelum bisa mengakses semua fitur.
3. *Maintenance* rutin dilakukan setiap hari Minggu pukul 00.00-10.00 WIB.

1.3.8 Site Adaptation Requirements

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE dijalankan pada *browser* di berbagai sistem operasi, sehingga tidak memerlukan adaptasi untuk platform tertentu.

1.3.9 Interfaces with Services

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. GUI: HTML, CSS, Java Script, Bootstrap
2. Database: MySQL
3. Back-end: Laravel

1.4 Product Function

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Mempermudah petani dalam memperkirakan keuntungan.
2. Mempermudah mendapatkan informasi berupa hasil perkiraan pupuk dan pestisida.
3. Memberikan sarana bagi petani untuk mendapatkan pembelajaran melalui kursus.

1.5 User Characteristics

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Aktor	Kebutuhan
	1. <i>Login</i> akun
	2. Melihat data akun admin
	3. Mengubah data akun admin
	4. Melihat data akun user
	5. Melihat data akun pakar
	6. Mengonfirmasi akun pakar
	7. Melihat kalkulator tani

	8. Mengisi inputan pada kalkulator tani 9. Mengonfirmasi kelas kursus yang diajukan 10. Melihat kursus 11. Logout akun
User	1. Menambah data akun 2. Login akun 3. Melihat data akun user 4. Mengubah data akun user 5. Melihat status langganan user 6. Melihat kalkulator tani 7. Mengisi inputan pada kalkulator tani 8. Melihat kursus 9. Menambah data daftar kursus 10. Logout akun
	1. Menambah data akun
	2. Login akun
	3. Melihat data akun user
	4. Mengubah data akun user
	5. Melihat status langganan user
	6. Melihat kalkulator tani
	7. Mengisi inputan pada kalkulator tani
	8. Melihat kursus
	9. Menambah data daftar kursus
Pakar	10. Logout akun
	1. Menambah data akun
	2. Login akun
	3. Menambah data pengajuan sebagai pakar
	4. Melihat data akun pakar
	5. Mengubah data akun pakar
	6. Menambah data kursus
	7. Mengubah data kursus
	8. Menambah data pengajuan pembuatan kelas kursus
	9. Melihat kursus
	10. Logout akun

1.6 Limitations

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Sistem berbasis website.
2. Sistem memerlukan internet.
3. Website dapat diakses 24 jam pada hari Senin – Sabtu dan pada hari Minggu dilakukan maintenance secara berkala pada pukul 00.00 - 10.00 WIB.
4. Fitur-fitur pada sistem kecuali fitur Kalkulator Keuntungan dapat diakses bagi admin, user, dan pakar yang memiliki akun berupa email dan password.
5. User yang tidak membeli kelas kursus tidak dapat mengakses kelas kursus.
6. Pembayaran untuk fitur berlangganan dilakukan di dalam sistem.
7. User yang membeli kelas kursus dapat mengakses kursus tanpa ada batasan waktu.
8. Kelas kursus yang telah diajukan oleh pakar hanya dapat dihapus 1x24 jam atau sebelum diterima oleh admin.
9. Fitur kelas kursus dapat diakses ketika pembayaran telah dikonfirmasi oleh admin selama 2x24 jam.

1.7 Assumptions and Dependencies

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Pengguna Sistem Perhitungan dan AGRORISE dapat mengoperasikan komputer dan/atau smartphone terutama untuk aplikasi berbasis web.
2. Tersedia sarana web browser dan internet untuk mengakses aplikasi.

1.8 Definitions

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

- SRS: Software Requirements Specification atau Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen yang menjelaskan apa yang akan dilakukan perangkat lunak dan bagaimana kinerjanya. SRS juga menjelaskan fungsional yang dibutuhkan produk untuk memenuhi semua pemangku kepentingan.
- SR: System Request, merupakan dokumen yang menjelaskan alasan bisnis dibangunnya sistem dan harapan dari dibangunnya sistem.
- UML: Unified Modelling Language, merupakan sebuah metode pemodelan yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah perancangan sistem berorientasi objek.
- WBS: Work Breakdown Structure, merupakan dekomposisi yang berorientasi pada hasil dari pekerjaan yang akan dilakukan oleh tim.
- PHP: Hypertext Preprocessor, merupakan bahasa scripting open-source untuk pengembangan dinamis.
- HTML: Hypertext Markup Language, merupakan bahasa yang digunakan untuk membangun website.

1.9 Acronyms and Abbreviations

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

- SRS: Software Requirements Specifications atau Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- IEEE: Institute of Electrical and Electronics Engineering Standard International untuk pengembangan dan perancangan produk.
- SR: System Request
- UML: Unified Modelling Language
- UI: User Interface
- WBS: Work Breakdown Structure
- PHP: Hypertext Preprocessor
- HTML: Hypertext Markup Language

2. Requirements

Requirements merupakan gambaran dari service dan Batasan bagi sistem yang akan dibangun.

2.1 External Interfaces

External Interfaces mencakup antarmuka pengguna (logika interaksi antara sistem dan pengguna), tata letak layar, tombol, fungsi di setiap layer, antarmuka perangkat keras, dan kekhususan lainnya.

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Data	Atribut
Admin	Foto, username, password, email
User	Foto, username, password, email
Pakar	Nama, username, password, email, nomor telepon, alamat, pendidikan terakhir, pekerjaan, instansi, CV, portofolio, foto
Kalkulator Keuntungan	Jumlah hasil panen, harga pangan, modal

Kalkulator Pupuk	Luas lahan, dosis pupuk kotoran ayam, dosis, dosis pupuk urea, dosis pupuk SP-36
Kalkulator Pestisida	Konsentrasi aplikasi, luas lahan, kapasitas tangki, volume aplikasi
Kursus	Judul, thumbnail, harga, pertemuan, jumlah peserta, nomor rekening, deskripsi, link video

2.2 Functions

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

2.2.1 Input

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

- a. Input pada Proses Login
 - Field email: entry email atau username admin, user, atau pakar
 - Field password: entry password
 - Tombol masuk: login
- b. Input pada Proses Menambah Data Akun
 - Field nama: entry nama lengkap pakar.
 - Field email: entry email user atau pakar.
 - Field password: entry password user atau pakar.
 - Tombol daftar: membuat data akun baru admin, user, atau pakar.
- c. Input pada Proses Mengisi Inputan pada Kalkulator Tani
 - Field jumlah hasil panen: entry jumlah hasil panen.
 - Field harga pangan: entry harga pangan.
 - Field modal: entry modal yang dikeluarkan.
 - Field konsentrasi aplikasi: entry konsentrasi aplikasi.
 - Field luas lahan: entry luas lahan.
 - Field kapasitas tangki: entry kapasitas tangki.
 - Field volume aplikasi: entry volume aplikasi.
- d. Input pada Proses Menambah Data Kursus
 - Field judul kursus: entry judul kursus.
 - Field jumlah peserta: entry jumlah peserta
 - Field pertemuan: entry jumlah pertemuan kelas kursus
 - Field harga: entry harga
 - Field nomor rekening: entry nomor rekening pakar
 - Field deskripsi: entry deskripsi kursus.
 - Field judul video: entry judul video
 - Field link video: entry link video
 - Tombol tambah: menambah data kursus.

2.2.2 Process

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Sistem akan membuka halaman utama pengguna (admin, user, dan pakar). Terdapat fitur daftar dan tambah data dimana pengguna dapat menambahkan data ke dalam database.

Selanjutnya, terdapat fitur ubah untuk melakukan perubahan data. Dalam fitur ubah, pengguna dapat menggunakan fitur tersebut untuk mengupdate data yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

Rumus yang digunakan pada Kalkulator Tani:

- Pestisida

Atribut yang diperlukan berupa:

KA: (Konsentrasi Aplikasi) (ml/L)

L: Luas Lahan (Ha)

KT: Kapasitas Tangki (L)

VA (Volume Aplikasi) (L/Ha)

Rumus:

Dosis Pestisida: KA x VA (output berupa L/Ha)

Volume Pestisida: KA x KT (output berupa ml)

Volume larutan: VA x L (output berupa L)

Banyak tangki yang digunakan: Volume larutan / KT (output berupa tangki)

- Keuntungan

(Jumlah hasil panen (kg) x harga panen (Rp)) – modal (output berupa Rp)

- Pupuk Kotoran Ayam:

Dosis x Luas Lahan

Dosis per Ha: 5000kg

Dosis per meter persegi: 500g

- Pupuk Urea:

Dosis x Luas Lahan

Dosis per Ha: 150kg

Dosis per meter persegi: 15g

- Pupuk SP-36:

Dosis x Luas Lahan

Dosis per Ha: 125kg

Dosis per meter persegi: 12.5g

2.2.3 Output

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

- a. Output pada Proses Login
- b. Output pada Proses Membuat Akun
- c. Output pada Proses Mengisi inputan pada Kalkulator Tani
- d. Output pada Proses Menambah Data Kursus

2.3 Usability Requirements

Usability requirement merupakan dokumentasi mengenai harapan dan spesifikasi yang dirancang untuk memastikan bahwa produk, layanan, proses, ataupun lingkungan mudah digunakan.

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Dalam sistem ini, usability requirements yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- Sistem dikembangkan dengan kebutuhan mitra, desain dan fitur fungsional dirancang untuk dapat memudahkan kinerja operasional sehari-hari.

- Desain yang dirancang dengan memperhatikan kenyamanan pengguna (user friendly), menciptakan interaksi pengguna dengan sistem (user experience) serta komponen penyusunan desain yang memperhatikan kenyamanan visual (user interface).
- Agar sistem mudah digunakan dan memberikan value perlu dilakukan training dan pembekalan kepada pengguna untuk menjalankan dan beradaptasi dengan sistem.

2.4 Performance Requirements

Performance Requirements merupakan dokumentasi mengenai kebutuhan yang menetapkan karakteristik unjuk kerja yang harus dimiliki sistem.

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

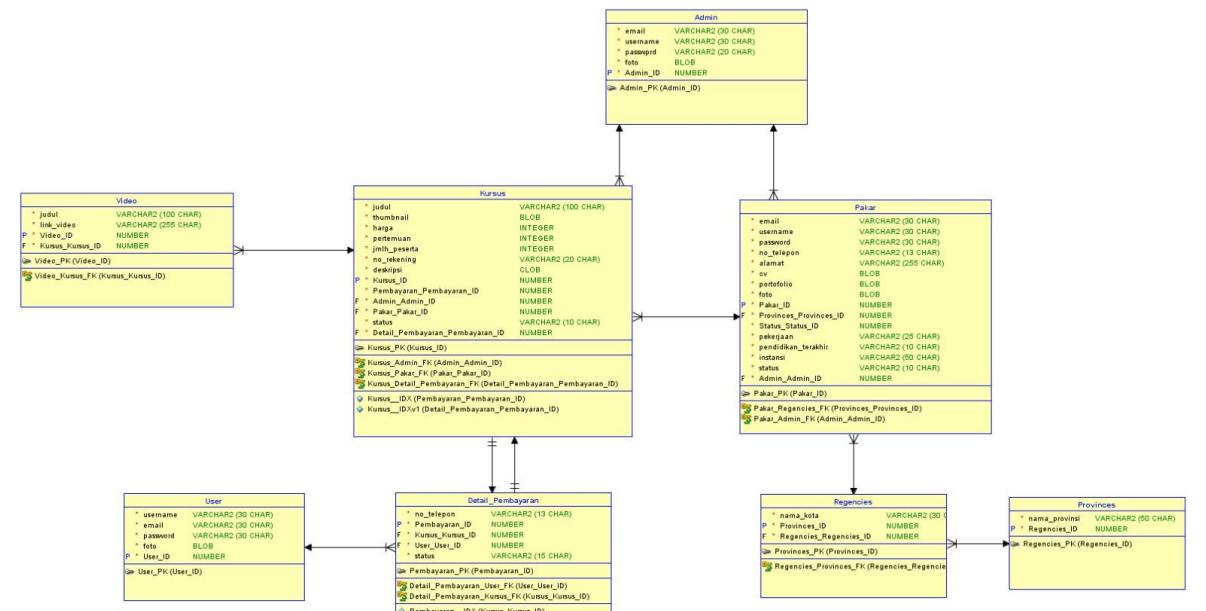
Dalam sistem ini, performance requirement yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- Sistem harus dimuat dan berfungsi dalam waktu 20 detik dari waktu setelah menjalankan sistem.
- Sistem dapat diakses 24 jam pada hari Senin – Sabtu, sedangkan pada hari Minggu sistem dapat diakses mulai pada pukul 10.00 WIB.

2.5 Logical Database Requirements

Logical database harus dapat mengakses dan mengidentifikasi semua file dalam sistem penyimpanan.

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]



2.6 Design Constraints

Design Constraints merupakan kendala yang dikenakan pada solusi desain. Design constraint diartikan sebagai kondisi yang perlu terjadi agar proyek berhasil.

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Website dibuka ketika terpasang web browser. Tidak ada Batasan maksimal spesifikasi perangkat, sedangkan spesifikasi minimum perangkat keras adalah sebagai berikut:

- RAM minimum 2 GB
- Mouse
- Keyboard

2.7 Standards Compliance

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Merupakan konsistensi yang diperlukan dalam tampilan user interface.

2.7.1 Availability

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE dapat diakses 24 jam selama terkoneksi dengan internet, tersedia tenaga listrik untuk beberapa perangkat, serta bukan pada saat waktu maintenance.

2.7.2 Reliability

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Akses Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE dibuka selama 24 jam kecuali hari maintenance rutin yaitu hari Minggu pada pukul 00.00-10.00 ataupun ketika perbaikan dibutuhkan, dengan dukungan sistem operasi Windows.

2.7.3 Security

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Untuk keamanan data dan sistem pengguna yaitu admin, user, dan pakar, harus melakukan login untuk dapat mengakses semua fitur yang disediakan dengan dukungan server penyedia hosting.

2.7.4 Maintainability

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Update sistem dilakukan sesuai keputusan manajemen website demi pemeliharaan untuk user dan pakar.

2.7.5 Portability

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

1. Sistem dijalankan pada device yang didukung aplikasi browser.
2. Kode harus dibuat dengan standar yang sudah ditetapkan agar kode dapat terbaca dan mempermudah dalam proses perawatan.
3. Sistem ditulis dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, Java Script, dan CSS dengan framework Laravel.
4. Diimplementasikan GUI dalam sistem ini untuk memudahkan user interface.

2.8 Software System Attributes

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

	Requirement
Availability	Operasi 24 jam, kecuali pada waktu maintenance
Reliability	Kegagalan yang ditolerir sekitar 10%-15%
Ergonomics	Sistem perhitungan dan edukasi ini harus user friendly
Portability	Aplikasi dapat berjalan pada sistem operasi apa saja yang mendukung aplikasi berbasis web
Memory	RAM minimum device adalah 2 GB
Response Time	Tidak lebih dari 10 detik
Safety	SSL (Secure Socket Layer)
Security	Validasi data dengan proses login untuk keamanan.
Bahasa	Bahasa sistem adalah bahasa Indonesia
Komunikasi	Komunikasi dilakukan dalam bahasa Indonesia
Halaman utama	Halaman utama menampilkan fitur

3. Verification

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Metode verifikasi dan validasi yang digunakan untuk menguji Sistem Perhitungan dan Edukasi AGRORISE berbasis website ini adalah metode Blacbox

4. Supporting Information

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

Dokumen terkait pembuatan dokumen Software Requirements Specification yaitu system request.

5. References

[SISTEM PERHITUNGAN DAN EDUKASI PETANI DALAM MEMAJUKAN AGROINDUSTRI – AGRORISE]

IEEE 830-1998, Recommended Practice for Developing Software Requirements Specifications (SRS), 1998.

<https://natinedjs.blogspot.com/2018/04/teknik-aplikasi-pestisida-perhitungan.html>

Hasibuan, S Y. 2014. Aplikasi Pupuk SP-36 dan Pupuk Kandang Ayam Terhadap Ketersediaan dan Serapan Fosfor serta Pertumbuhan Tanaman Jagung pada Ultisol Kwala Bekala. *Jurnal Online Agroekoteknologi*. Vol 2 (3). 1119-1124.

Laila, P, S, dan T. Irawati. 2017. Pengaruh Dosis Pupuk SP-26 dan Pupuk Organik Semanggi Terhadap Pertumbuhan dan Produksi Tanaman Kacang Tanah (*Arachis hypogea L.*) Varietas HypoMa 1. *Jurnal Hijau Cendekia*. Vol 2(2). 14-20.

Mustakim, dan M A, MS. Satriani. 2023. Pengaruh Pemberian Kombinasi Pupuk Kandang Ayam dan Pupuk Urea serta Pemotongan Pucuk Terhadap Pertumbuhan dan Produksi Tanaman Mentimun (*Cucumis sativus L.*). *Jurnal Agroterpadu*. Vol 2 (1). 78-85.

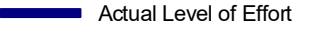
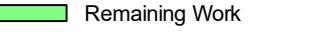
PROJECT CHARTER

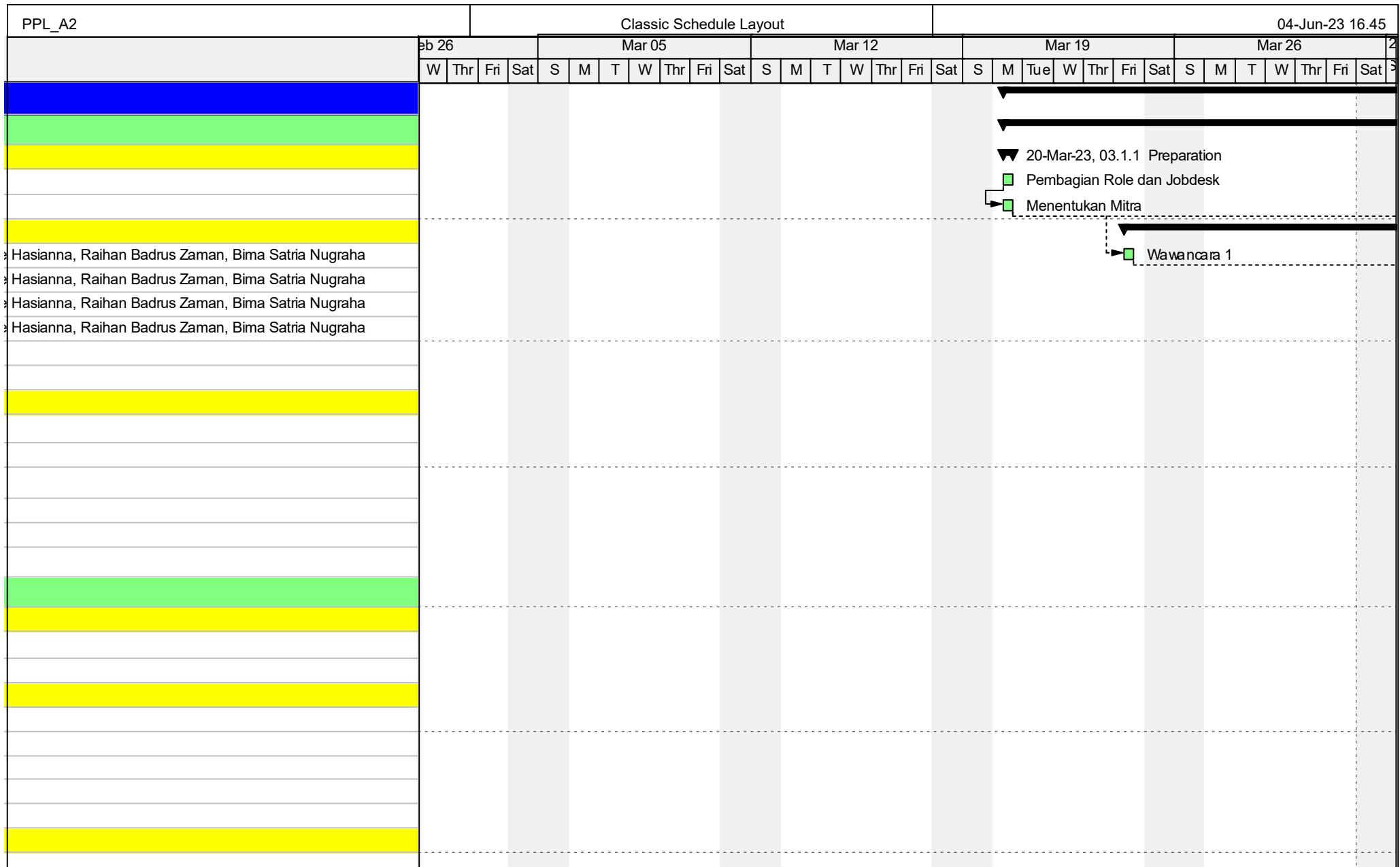
1. General Project Information				
Judul Project	AgroRise - Sistem Perhitungan dan Edukasi Petani dalam Memajukan Agroindustri Berbasis Website.			
Tanggal Mulai	20 Maret 2023			
Tanggal Selesai	4 Juni 2023			
2. Project Team				
Nama	NIM	Posisi	Telepon	Tanggung jawab
Niko Muhammad Fajar	212410101032	Project Manager	+62 822-3989-1375	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab atas keberlangsungan pengembangan sistem - Memastikan proses pengembangan sistem dapat diselesaikan sesuai jadwal atau tepat waktu - Menjaga interaksi atau komunikasi antar anggota tim - Memastikan bahwa sistem yang dibangun berkualitas dan deliverables
Yosephine Hasianna	212410101066	Product Owner	+62 822-7514-3085	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai bisnis dari produk yang dihasilkan - Bertanggung jawab mendefinisikan permasalahan mitra ke dalam kebutuhan sistem yang mampu menyelesaikan masalah
Raihan Badruz Zaman	212410101040	Developer Team : System Designer	+62 823-3534-8157	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab untuk membuat rancangan desain sistem sesuai analisa kebutuhan dari product owner

Bima Satria Nugraha	212410101035	Developer Team : Programmer	+62 822-3277-0216	Bertanggung jawab dalam mengimplementasikan desain sistem ke dalam kode pemrograman agar bisa dijalankan
Yosephine Hasianna	212410101066	Developer Team : Tester	+62 822-7514-3085	- Bertanggung jawab dalam pengujian atau testing pada seluruh tahap pengembangan sistem
3. Project Scope Statement				
Tujuan Project	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu meningkatkan sumber daya petani di dalam bidang pengetahuan tentang agroindustri. • Membantu petani dalam melakukan perhitungan dalam perkiraan keuntungan yang dapat dihasilkan, penggunaan pestisida, dan penggunaan pupuk urea, kotoran ayam, sp-36 dalam kegiatan Bertani • Mempermudah petani dalam mendapat informasi dan wawasan tentang pertanian melalui kursus. • Membantu memberikan lapangan pekerjaan bagi freshgraduate sarjana pertanian ataupun seseorang yang bersertifikat dan memiliki pengalaman dibidang pertanian sebagai freelance ahli pertanian 			

Batasan	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berbasis <i>website</i>. • Sistem memerlukan internet. • Sistem dapat diakses 24 jam pada hari Senin – Sabtu dan pada hari Minggu dilakukan maintenance secara berkala pada pukul 00.00 – 10.00 WIB. • <i>Website</i> dapat diakses selama 24 jam • <i>Maintenance</i> dilakukan pada pukul 00.00 – 02.00 WIB • Sistem dibuat berdasarkan <i>business need</i> mitra kami • Proses jual beli offline akan diinputkan secara manual pada pemasukan dengan keterangan offline • Sistem hanya bisa menerima <i>inputan</i> berupa : <ol style="list-style-type: none"> 1. Data akun <i>admin</i> 2. Data akun user 3. Data akun pakar 4. Data kursus 5. Data pembayaran 6. Data perhitungan pada kalkulator • Sistem hanya bisa mengeluarkan <i>output</i> berupa : <ol style="list-style-type: none"> 1. Data akun admin 2. Data akun user 3. Data akun pakar 4. Data kursus 5. Data pembayaran 6. Data hasil perhitungan kalkulator
---------	---

Pendekatan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan wawancara dengan mitra kami yaitu Bapak Samsiran• Melakukan analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan yang telah diperoleh serta menambah informasi-informasi yang dibutuhkan melalui observasi maupun jurnal dan karya tulis terkait• Pengembangan software dilakukan dengan SDLC Agile Scrum• Melakukan design UI maupun sistem berdasarkan requirement yang ada• Mengimplementasikan design ke dalam code program PHP berbasis website• Melakukan pengujian terhadap hasil implementasi dan Evaluasi
------------	--

PPL_A2		Classic Schedule Layout				04-Jun-23 16.45	
Activity ID	Activity Name	Billed	Start	Finish	Predecessor Details	Resources	
03 PPL_A2		55	20-Mar-23	02-Jun-23			
03.1 Identifikasi Permasalahan Agrorise		18	20-Mar-23	12-Apr-23			
03.1.1 Preparation		1	20-Mar-23	20-Mar-23			
001	Pembagian Role dan Jobdesk	1	20-Mar-23	20-Mar-23		Niko Muhamad Fajar	
002	Menentukan Mitra	1	20-Mar-23	20-Mar-23	001: SS	Niko Muhamad Fajar	
03.1.2 Requirement Gathering and Analysis		11	24-Mar-23	07-Apr-23			
003	Wawancara 1	1	24-Mar-23	24-Mar-23	002: FS	Niko Muhamad Fajar, Yosephir	
004	Wawancara 2	1	03-Apr-23	03-Apr-23	002: FS	Niko Muhamad Fajar, Yosephir	
005	Penentuan Permasalahan dan Solusi	1	05-Apr-23	05-Apr-23	004: FS, 003: FS	Niko Muhamad Fajar, Yosephir	
006	Menentukan Judul Sistem	1	05-Apr-23	05-Apr-23	005: FS	Niko Muhamad Fajar, Yosephir	
007	Menentukan SDLC	1	05-Apr-23	05-Apr-23	006: FS	Niko Muhamad Fajar	
008	SR & SRS	2	06-Apr-23	07-Apr-23	005: FS	Yosephine Hasianna	
03.1.3 Software Requirement & Planning		6	05-Apr-23	12-Apr-23			
009	BPMN	3	10-Apr-23	12-Apr-23	008: FS	Yosephine Hasianna	
010	Gantt Chart	3	10-Apr-23	12-Apr-23	007: FS	Niko Muhamad Fajar	
011	Usecase	3	10-Apr-23	12-Apr-23	008: FS	Raihan Badrus Zaman	
A1000	ERD	5	05-Apr-23	11-Apr-23	011: FS	Yosephine Hasianna	
A1001	Flat Table	5	05-Apr-23	11-Apr-23	A1000: FS	Yosephine Hasianna	
A1020	Sprint Planning	5	05-Apr-23	11-Apr-23	A1001: FS	Niko Muhamad Fajar	
03.2 Sprint 1		18	05-Apr-23	28-Apr-23			
03.2.1 Analysis		3	12-Apr-23	14-Apr-23			
012	Analisa Kebutuhan Sistem	3	12-Apr-23	14-Apr-23	A1020: FS	Yosephine Hasianna	
013	User Story	3	12-Apr-23	14-Apr-23	012: SS	Yosephine Hasianna	
03.2.2 Design		7	12-Apr-23	20-Apr-23			
015	Use Case	2	12-Apr-23	13-Apr-23	013: FS	Raihan Badrus Zaman	
016	Activity Diagram	2	13-Apr-23*	14-Apr-23	015: FS	Raihan Badrus Zaman	
017	Sequence Diagram	2	14-Apr-23*	17-Apr-23	016: FS	Raihan Badrus Zaman	
018	Class Diagram	2	17-Apr-23*	18-Apr-23	017: FS	Raihan Badrus Zaman	
019	Membuat desain UI (tampilan dashboard, sign in, sign up, edit akun, edit pass)	3	18-Apr-23*	20-Apr-23	018: FS	Raihan Badrus Zaman	
03.2.3 Programmer		15	05-Apr-23	25-Apr-23			
0201	Menyusun Database (ERD)	5	05-Apr-23	11-Apr-23	A1000: FS	Bima Satria Nugraha	
 Actual Level of Effort  Remaining Work		Page 1 of 12			TASK filter: All Activities		
 Actual Work  Critical Remaining W...					© Oracle Corporation		

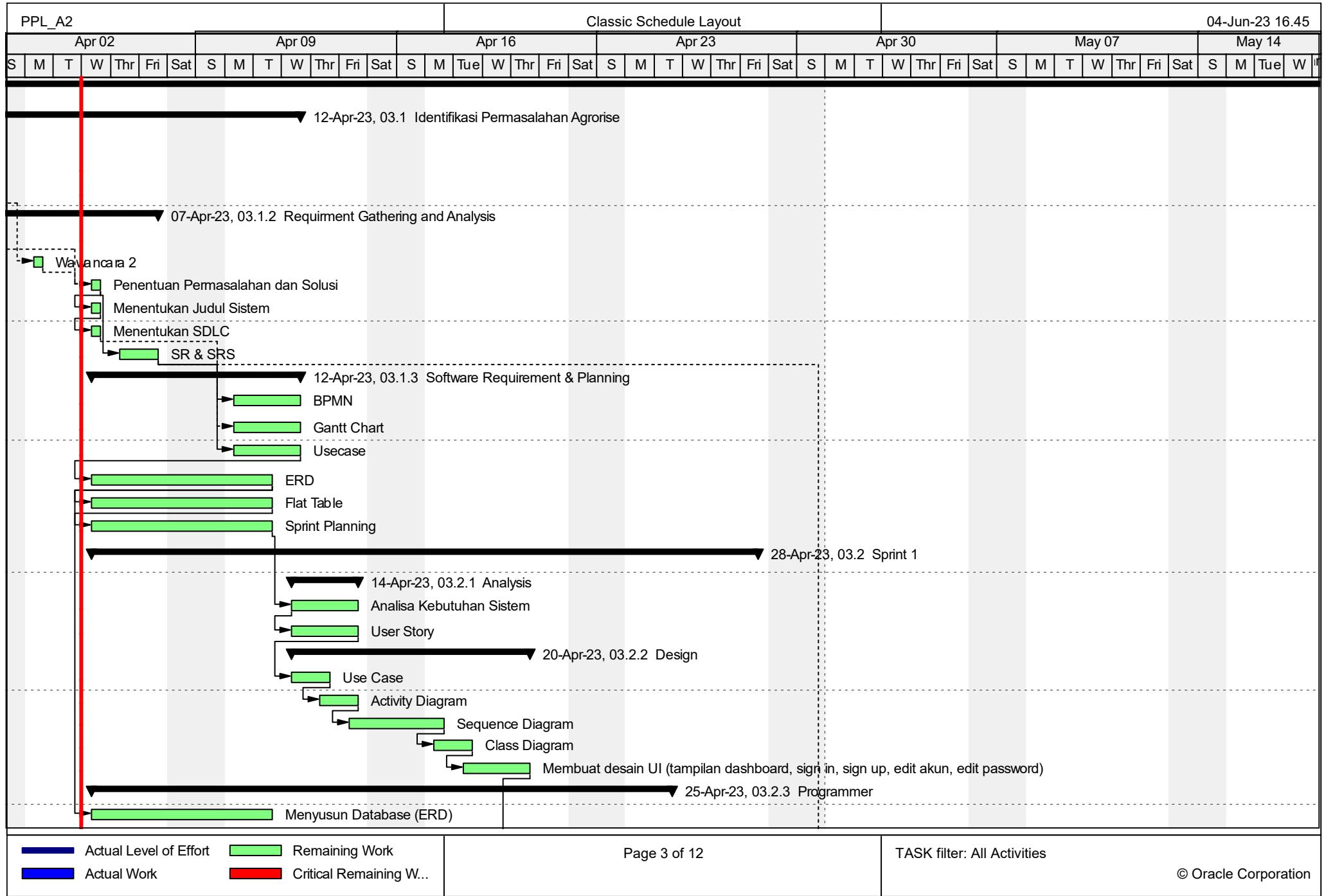


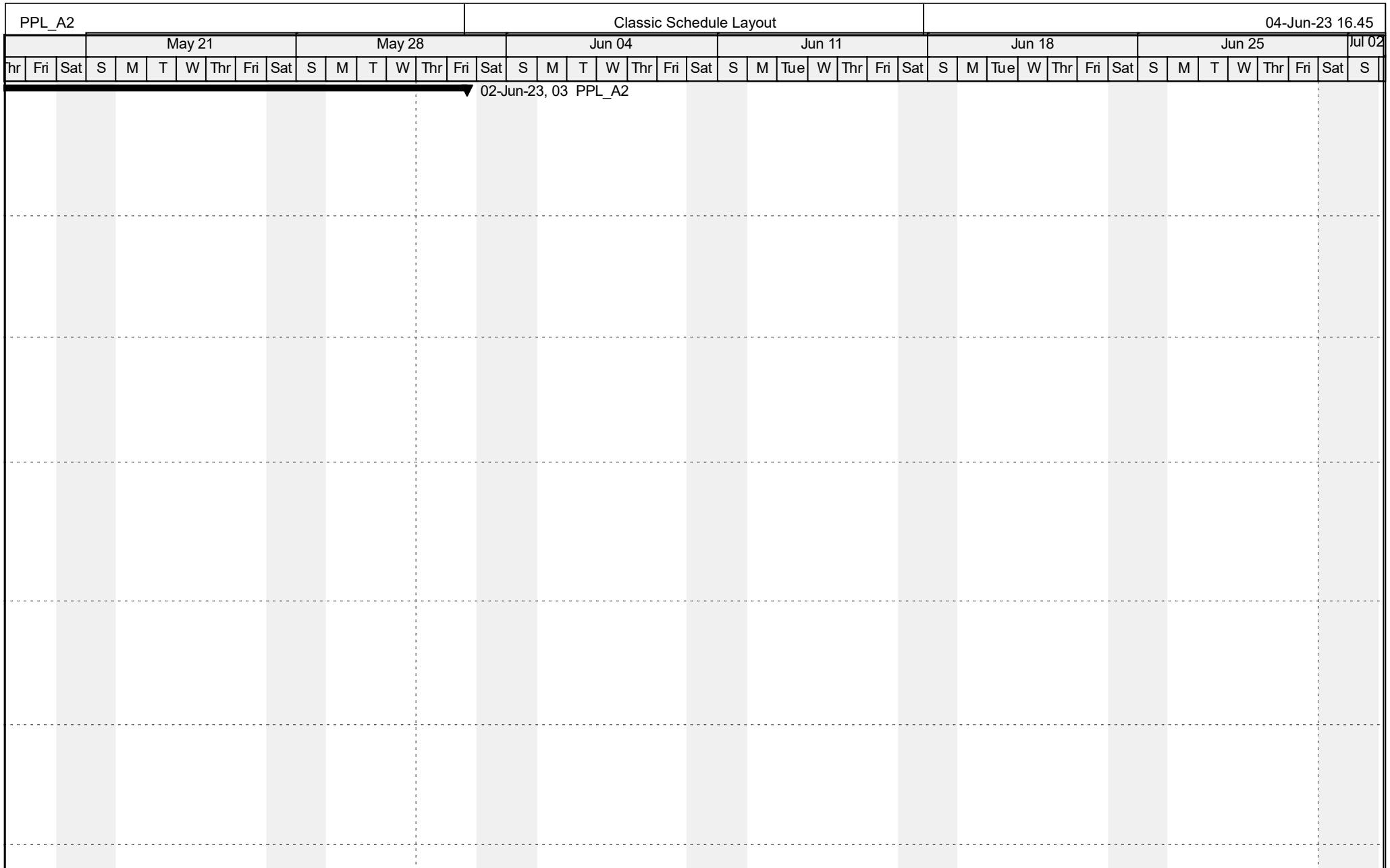
 Actual Level of Effort

Actual Work

Remaining Work

Critical Remaining W...





Actual Level of Effort
Actual Work

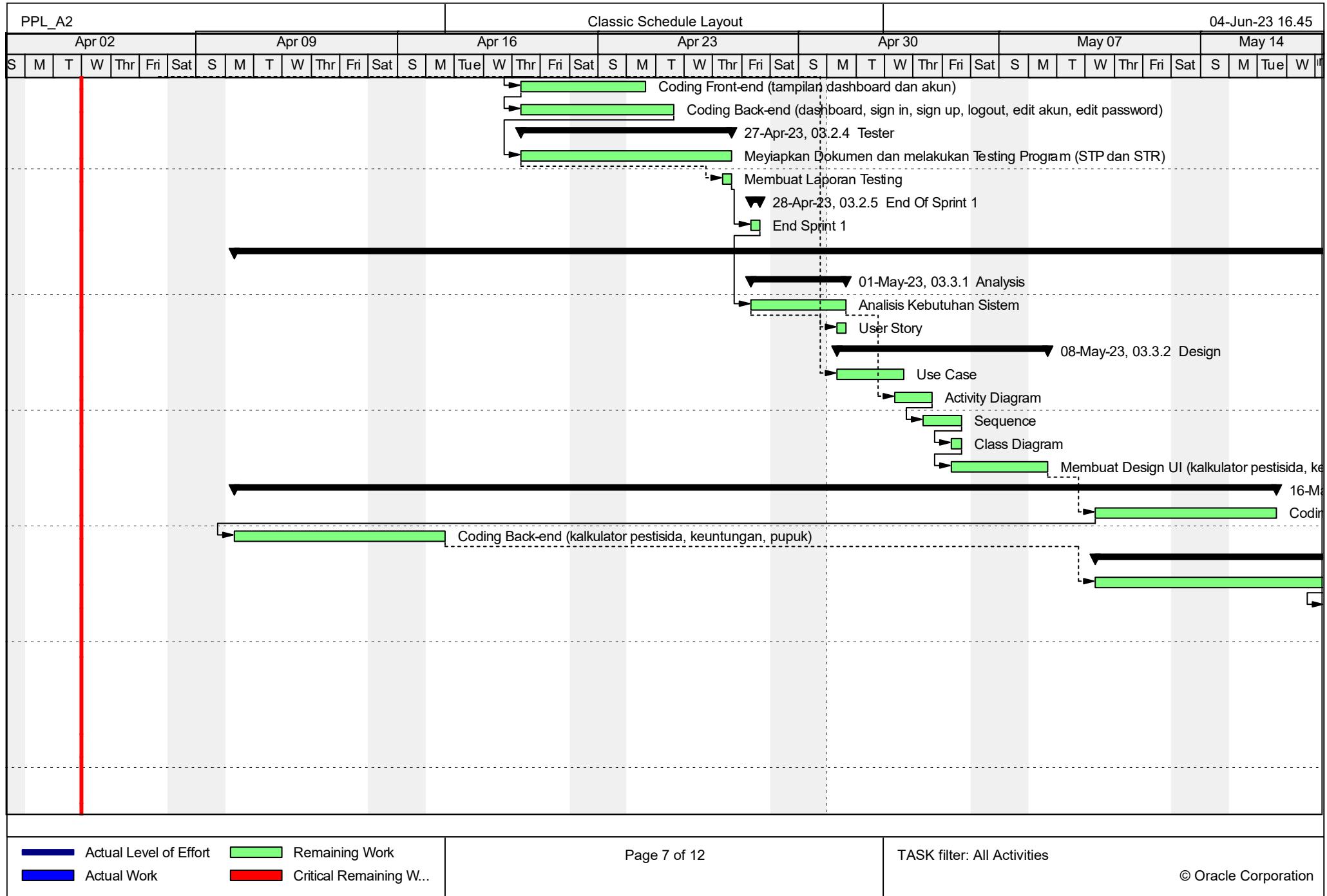
Remaining Work
Critical Remaining W...

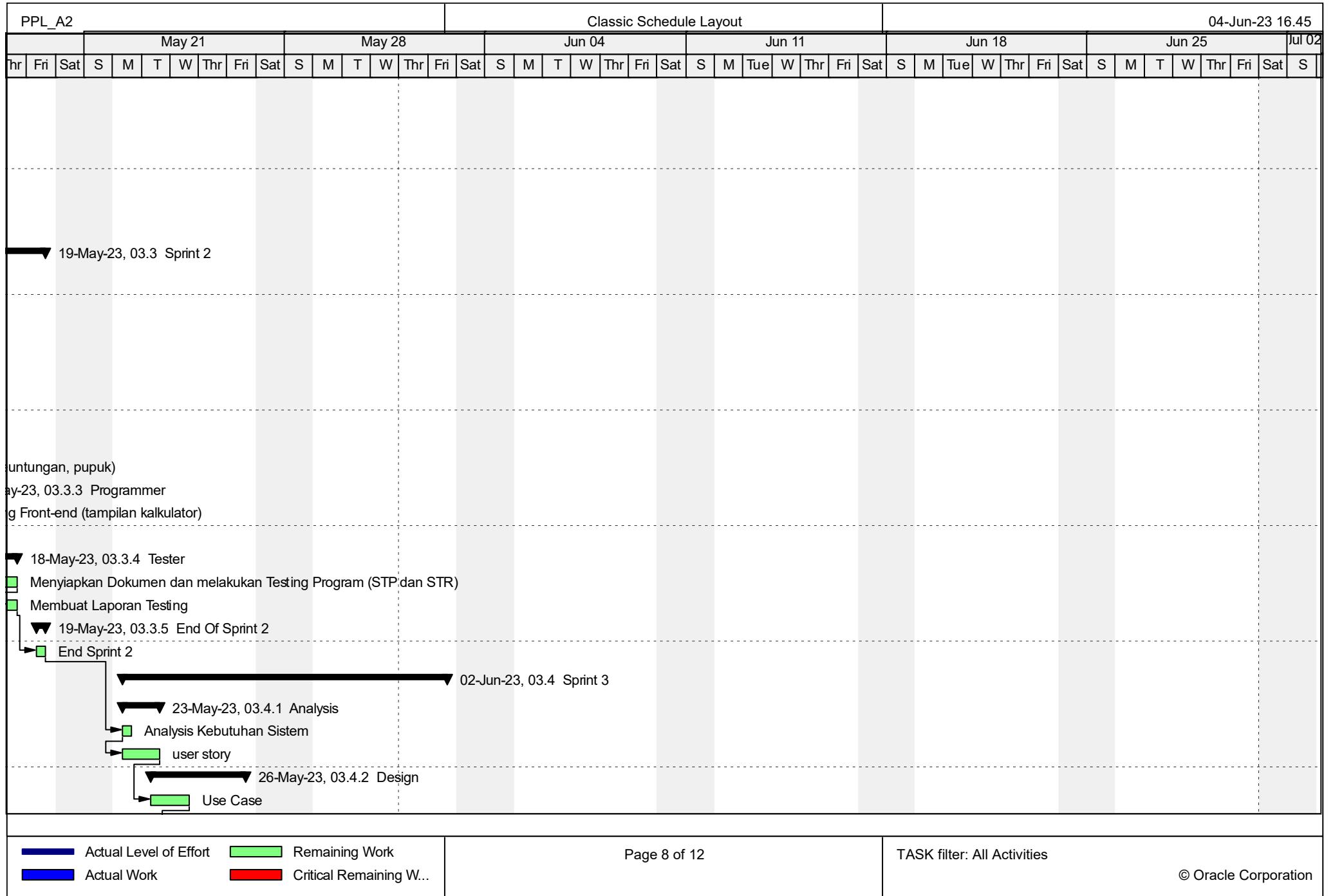
Page 4 of 12

TASK filter: All Activities

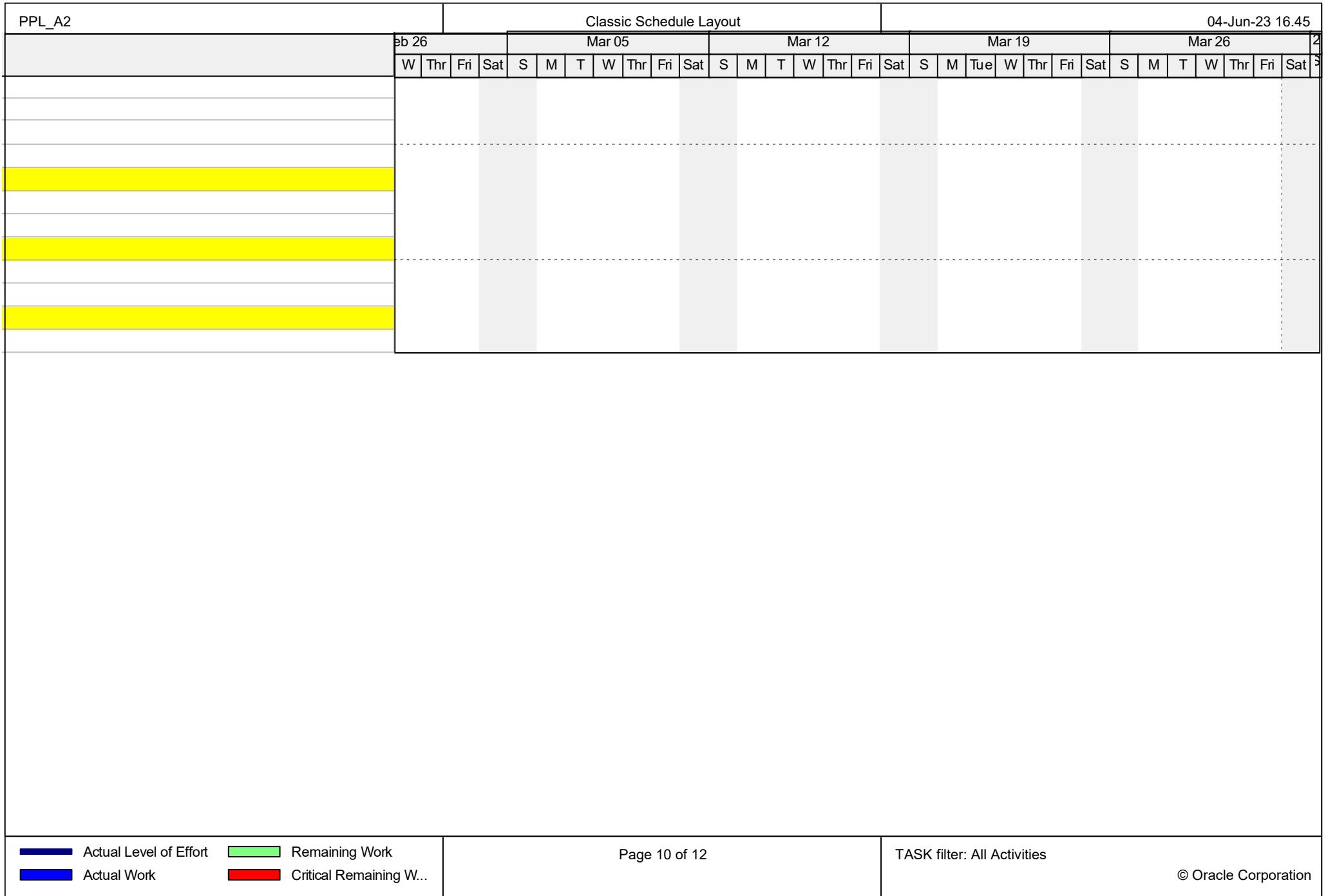
© Oracle Corporation

PPL_A2		Classic Schedule Layout				04-Jun-23 16.45	
Activity ID	Activity Name	Planned	Start	Finish	Predecessor Details	Resources	
03.2 Sprint 1	0202 Coding Front-end (tampilan dashboard dan akun)	3	20-Apr-23*	24-Apr-23	019: FS	Bima Satria Nugraha	
	0213 Coding Back-end (dashboard, sign in, sign up, logout, edit akun, edit password)	4	20-Apr-23*	25-Apr-23	0202: SS	Bima Satria Nugraha	
	03.2.4 Tester	6	20-Apr-23	27-Apr-23			
	022 Meyiapkan Dokumen dan melakukan Testing Program (STP dan STR)	6	20-Apr-23*	27-Apr-23	0213: FS	Yosephine Hasianna	
	023 Membuat Laporan Testing	1	27-Apr-23*	27-Apr-23	022: SS	Yosephine Hasianna	
	03.2.5 End Of Sprint 1	1	28-Apr-23	28-Apr-23			
	A1010 End Sprint 1	1	28-Apr-23*	28-Apr-23	023: FS	Niko Muhamad Fajar	
	03.3 Sprint 2	30	10-Apr-23	19-May-23			
	03.3.1 Analysis	2	28-Apr-23	01-May-23			
	0241 Analisis Kebutuhan Sistem	2	28-Apr-23*	01-May-23	A1010: FS	Yosephine Hasianna	
	0242 User Story	1	01-May-23*	01-May-23	0241: SS	Yosephine Hasianna	
	03.3.2 Design	6	01-May-23	08-May-23			
	026 Use Case	3	01-May-23*	03-May-23	008: FS	Raihan Badrus Zaman	
	027 Activity Diagram	2	03-May-23*	04-May-23	0241: FS	Raihan Badrus Zaman	
	028 Sequence	2	04-May-23*	05-May-23	027: FS	Raihan Badrus Zaman	
	029 Class Diagram	1	05-May-23*	05-May-23	028: FS	Raihan Badrus Zaman	
	030 Membuat Design UI (kalkulator pestisida, keuntungan, pupuk)	2	05-May-23*	08-May-23	029: FS	Raihan Badrus Zaman	
	03.3.3 Programmer	27	10-Apr-23	16-May-23			
	031 Coding Front-end (tampilan kalkulator)	5	10-May-23*	16-May-23	030: FS	Bima Satria Nugraha	
	032 Coding Back-end (kalkulator pestisida, keuntungan, pupuk)	6	10-Apr-23*	17-Apr-23	031: SS	Bima Satria Nugraha	
	03.3.4 Tester	7	10-May-23	18-May-23			
	033 Menyiapkan Dokumen dan melakukan Testing Program (STP dan STR)	7	10-May-23*	18-May-23	032: FS	Yosephine Hasianna	
	034 Membuat Laporan Testing	1	18-May-23*	18-May-23	033: FS	Yosephine Hasianna	
	03.3.5 End Of Sprint 2	1	19-May-23	19-May-23			
	A1030 End Sprint 2	1	19-May-23*	19-May-23	034: FS	Niko Muhamad Fajar	
03.4 Sprint 3	03.4.1 Analysis	10	22-May-23	02-Jun-23			
	0351 Analysis Kebutuhan Sistem	2	22-May-23	23-May-23			
	0352 user story	1	22-May-23*	22-May-23	A1030: FS	Yosephine Hasianna	
	03.4.2 Design	2	22-May-23*	23-May-23	0351: SS	Yosephine Hasianna	
	037 Use Case	4	23-May-23	26-May-23			
		2	23-May-23*	24-May-23	0352: FS	Raihan Badrus Zaman	
	03.4.3 Programmer	10	22-May-23	02-Jun-23			
	038 Coding Front-end (tampilan kalkulator)	5	22-May-23*	28-May-23	0353: FS	Bima Satria Nugraha	
	039 Coding Back-end (kalkulator pestisida, keuntungan, pupuk)	6	22-May-23*	29-May-23	038: SS	Bima Satria Nugraha	
	03.4.4 Tester	7	22-May-23	29-May-23			
	040 Menyiapkan Dokumen dan melakukan Testing Program (STP dan STR)	7	22-May-23*	29-May-23	039: FS	Yosephine Hasianna	
	041 Membuat Laporan Testing	1	29-May-23*	29-May-23	040: SS	Yosephine Hasianna	
	03.4.5 End Of Sprint 3	1	30-May-23	30-May-23			
	A1031 End Sprint 3	1	30-May-23*	30-May-23	041: FS	Niko Muhamad Fajar	

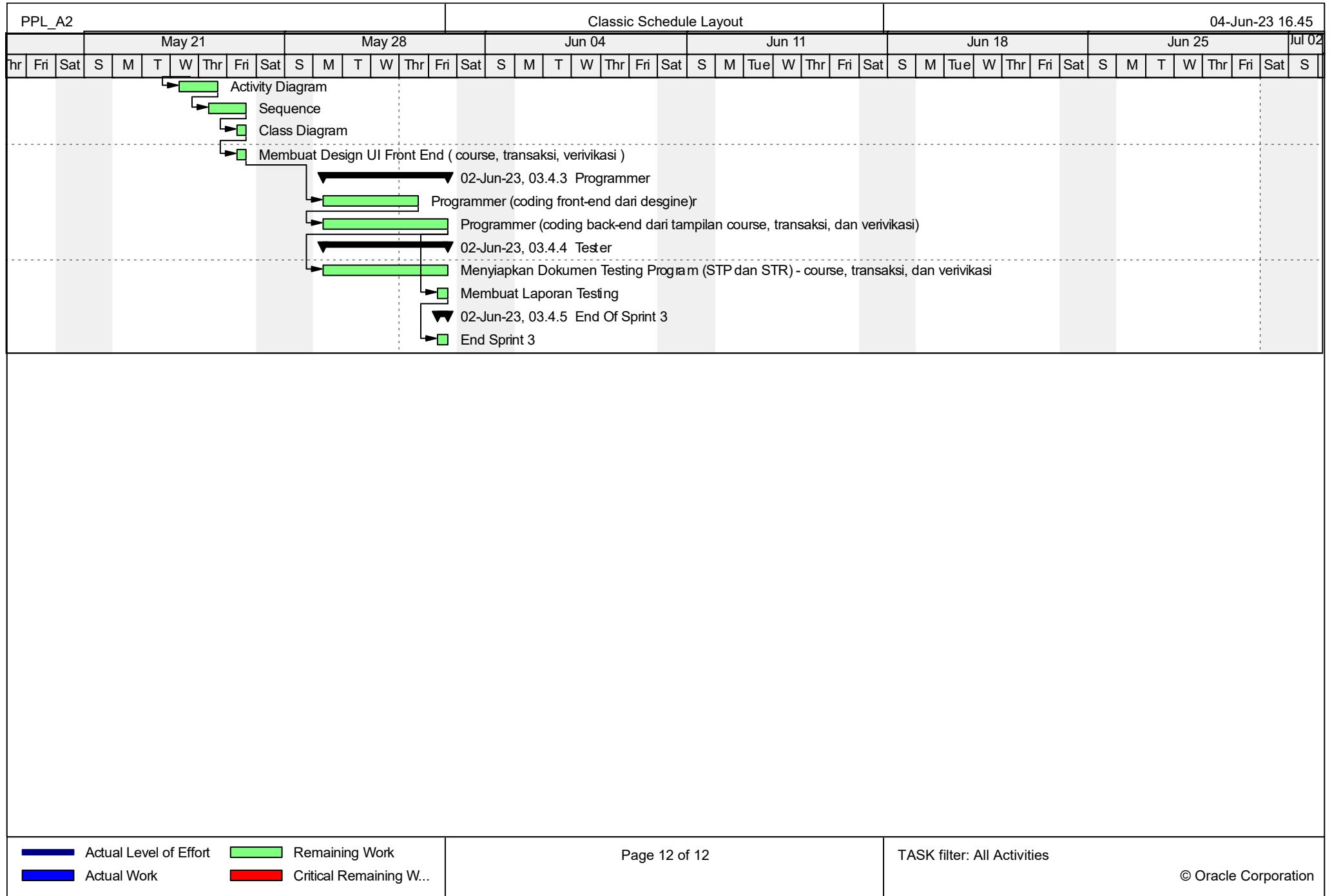




PPL_A2		Classic Schedule Layout				04-Jun-23 16.45		
Activity ID		Activity Name		Planned Duration	Start	Finish	Predecessor Details	Resources
	038	Activity Diagram		2	24-May-23*	25-May-23	037: FS	Raihan Badrus Zaman
	039	Sequence		2	25-May-23*	26-May-23	038: FS	Raihan Badrus Zaman
	040	Class Diagram		1	26-May-23*	26-May-23	039: FS	Raihan Badrus Zaman
	041	Membuat Design UI Front End (course, transaksi, verifikasi)		1	26-May-23*	26-May-23	040: FS	Raihan Badrus Zaman
	03.4.3 Programmer			5	29-May-23	02-Jun-23		
	042	Programmer (coding front-end dari desgine)		4	29-May-23*	01-Jun-23	041: FS	Bima Satria Nugraha
	043	Programmer (coding back-end dari tampilan course, transaksi, dan verifikasi)		5	29-May-23*	02-Jun-23	042: FS	Bima Satria Nugraha
	03.4.4 Tester			5	29-May-23	02-Jun-23		
	044	Menyiapkan Dokumen Testing Program (STP dan STR) - course, transaksi, dan		5	29-May-23*	02-Jun-23	043: FS	Yosephine Hasianna
	045	Membuat Laporan Testing		1	02-Jun-23*	02-Jun-23	043: FS	Yosephine Hasianna
	03.4.5 End Of Sprint 3			1	02-Jun-23	02-Jun-23		
	A1040	End Sprint 3		1	02-Jun-23*	02-Jun-23	045: FS	Niko Muhamad Fajar







WORK BREAKDOWN STRUCTURE

WBS by PRODUCT

AgroRise	
1.	Admin
1.1	Login
1.2	Kalkulator
1.2.1	Melihat Kalkulator Tani Keuntungan
1.2.2	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan
1.2.3	Melihat Kalkulator Tani Pestisida
1.2.4	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida
1.2.5	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea
1.2.6	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea
1.2.7	Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36
1.2.8	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36
1.2.9	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
1.2.10	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
1.3	Akun
1.3.1	Melihat data akun admin
1.3.2	Mengubah data akun admin
1.3.3	Melihat data akun pengguna
1.3.4	Melihat data akun pakar
1.3.5	Mengonfirmasi akun pakar
1.4	Kursus
1.4.1	Mengonfirmasi pengajuan kursus
1.4.2	Melihat data kursus
1.5	Logout
2.	Pakar
2.1	Login
2.2	Kalkulator
2.2.1	Melihat Kalkulator Tani Keuntungan

2.2.2	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan
2.2.3	Melihat Kalkulator Tani Pestisida
2.2.4	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida
2.2.5	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea
2.2.6	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea
2.2.7	Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36
2.2.8	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36
2.2.9	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
2.2.10	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
2.3	Akun
2.3.1	Melihat data akun pakar
2.3.2	Mengubah data akun pakar
2.3.3	Menambah data akun pakar
2.4	Kursus
2.4.1	Melihat data kursus
2.4.2	Menambah data pengajuan kursus
2.4.3	Menghapus data pengajuan kursus sebelum disetujui
2.5	Logout
3.	Pengguna
3.1	Login
3.2	Kalkulator
3.2.1	Melihat Kalkulator Tani Keuntungan
3.2.2	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Keuntungan
3.2.3	Melihat Kalkulator Tani Pestisida
3.2.4	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pestisida
3.2.5	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Urea
3.2.6	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Urea
3.2.7	Melihat Kalkulator Tani Pupuk SP-36
3.2.8	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk SP-36
3.2.9	Melihat Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam

3.2.10	Mengisi inputan pada Kalkulator Tani Pupuk Kotoran Ayam
3.3	Akun
3.3.1	Melihat data akun pengguna
3.3.2	Mengubah data akun pengguna
3.3.3	Menambah data akun pengguna
3.4	Kursus
3.4.1	Melihat data kursus
3.4.2	Menambah data daftar kursus
3.5	Logout

WORK BREAKDOWN STRUCTURE
WBS by ACTIVITY

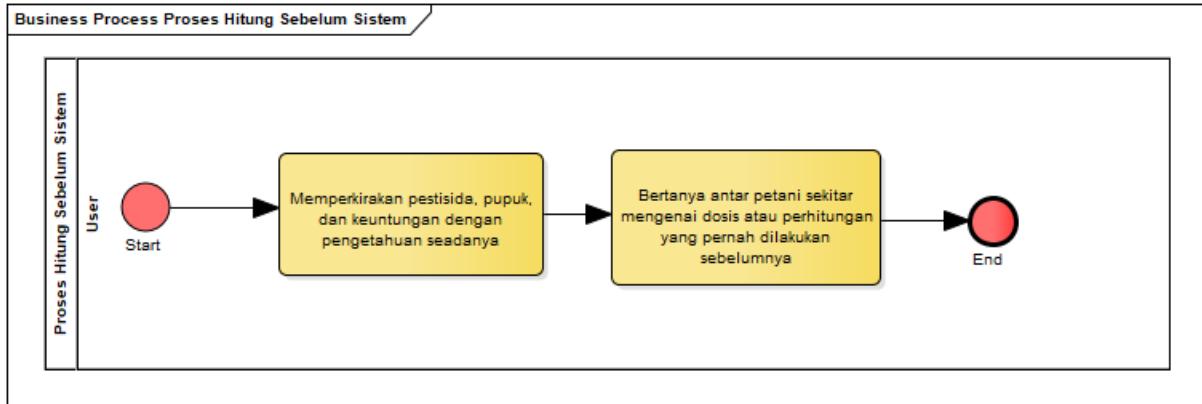
AgroRise	
1.	Identifikasi Masalah Dan Perencanaan Sistem
1.1.	Pembagian Rule Dan Jobdesk
1.2	Pencarian Mitra
1.3	Wawancara 1
	Wawancara 2
1.4	Penentuan Permasalahan dan Solusi
1.5	Menentukan Judul Sistem
1.6	Menentukan SDLC
1.7	Menyusun System Request dan SRS (Software Requirement Specification)
1.9	Menyusun (BPMN)
1.10	Menyusun WBS Dan Gantchart
1.11	Menyusun Usecase
1.12	Menyusun ERD
1.13	Menyusun Flat Table
1.14	Sprint Planning 1
2.	Sprint 1
2.1	Analisa Kebutuhan Sistem
2.1.1	Menyusun Analisis Kebutuhan Sistem
2.1.2	Menyusun User Story
2.2	Design
2.2.1	Menyusun Usecase
2.2.2	Menyusun Activity Diagram
2.2.3	Menyusun Sequence Diagram
2.2.4	Menyusun Class Diagram
2.2.5	Membuat Desin UI (tampilan dashboard, sign in, sign up, edit akun, edit password)
2.3	Implementasi /Coding

2.3.1	Menyusun Database
2.3.2	Coding Front-end (tampilan dashboard dan akun)
2.3.3	Coding Back-end (dashboard, sign in, sign up, logout, edit akun, edit password)
2.4	Testing
2.4.1	Menyiapkan Dokumen Testing Program (STP dan STR)
2.4.2	Membuat Laporan Testing
2.5	End Of Sprint
2.5.1	End Sprint 1
3.	Sprint 2
3.1	Analisa Kebutuhan Sistem
3.1.1	Menyusun Analisis Kebutuhan Sistem
3.1.2	Menyusun User Story
3.2	Design
3.2.1	Menyusun Usecase
3.2.2	Menyusun Activity Diagram
3.2.3	Menyusun Sequence Diagram
3.2.4	Menyusun Class Diagram
3.2.5	Membuat Desin UI (Kalkulator pestisida, keuntungan, pupuk)
3.3	Implementasi /Coding
3.3.1	Coding Front-end (Kalkulator)
3.3.2	Coding Back-end (Kalkulator pupuk, pestisida, keuntungan)
3.4	Testing
3.4.1	Menyiapkan Dokumen Testing Program (STP dan STR)
3.4.2	Membuat Laporan Testing
3.5	End Of Sprint
3.5.1	End Sprint 2
4.	Sprint 3
4.1	Analisa Kebutuhan Sistem
4.1.1	Menyusun Analisis Kebutuhan Sistem

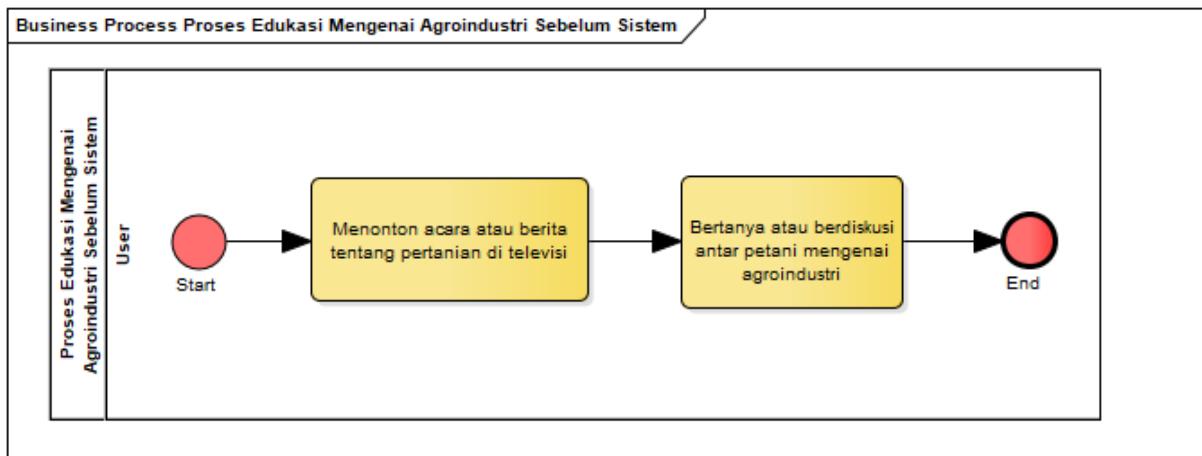
4.1.2	Menyusun User Story
4.2	Design
4.2.1	Menyusun Usecase
4.2.2	Menyusun Activity Diagram
4.2.3	Menyusun Sequence Diagram
4.2.4	Menyusun Class Diagram
4.2.5	Membuat Desin UI (course, transaksi, verifikasi)
4.3	Implementasi /Coding
4.3.1	Coding Front-end (course, transaksi, verifikasi)
4.3.2	Coding Back-end (course, transaksi, verifikasi)
4.4	Testing
4.4.1	Menyiapkan Dokumen Testing Program (STP dan STR)
4.4.2	Membuat Laporan Testing
4.5	End Of Sprint
4.5.1	End Sprint 3
4.5.2	Evaluasi

BPMN Sebelum Sistem

1. Proses Hitung Sebelum Sistem

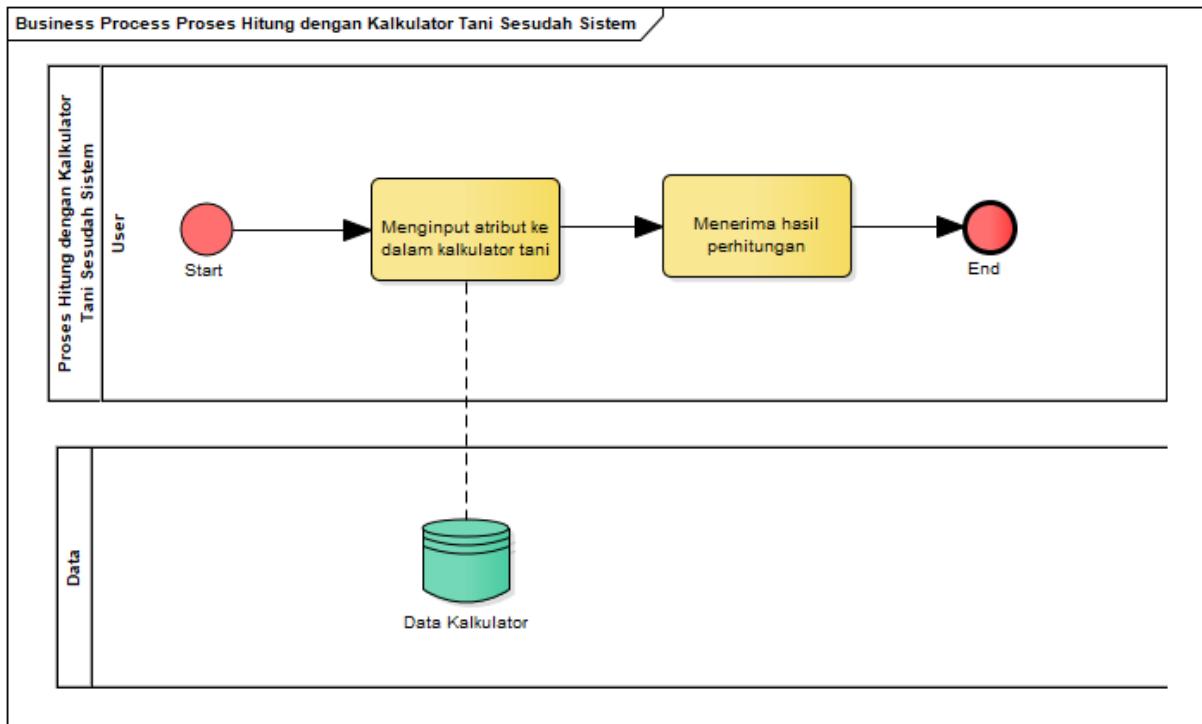


2. Proses Edukasi Mengenai Agroindustri Sebelum Sistem

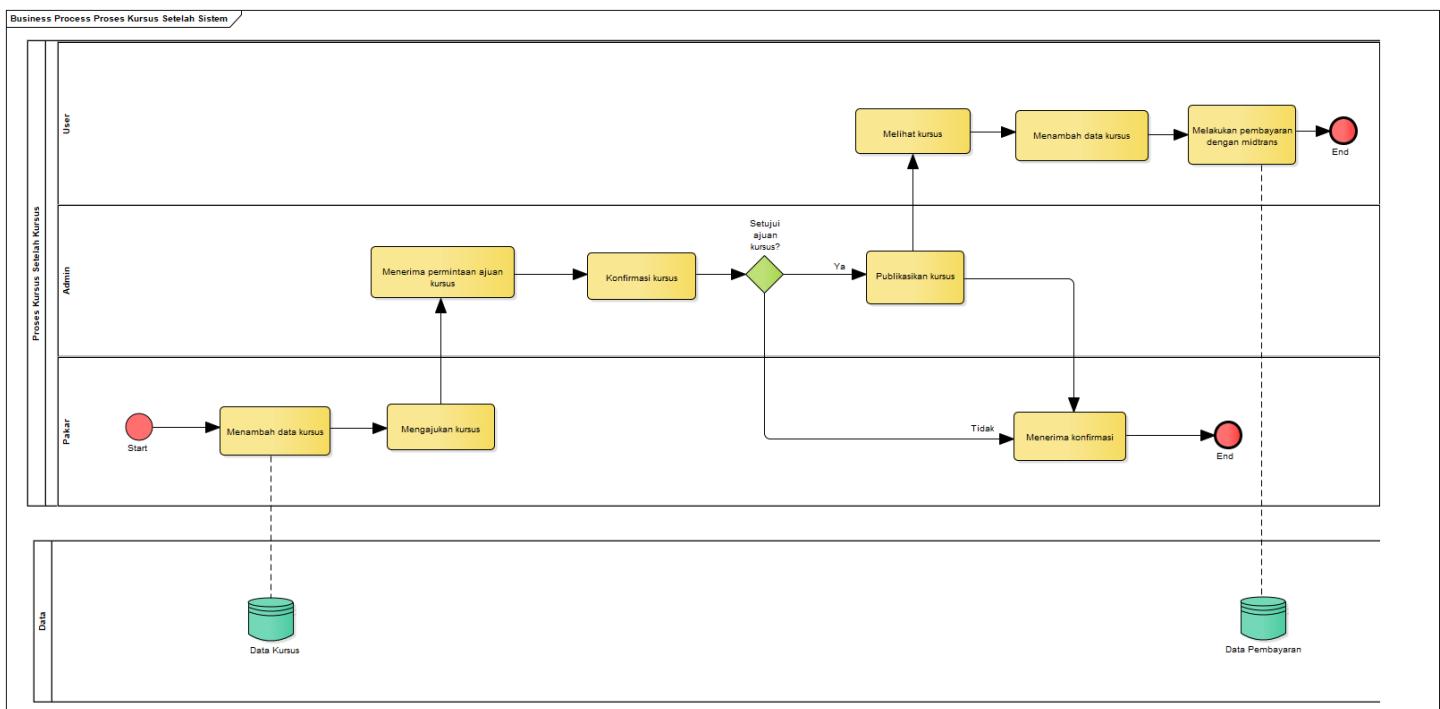


BPMN Sesudah Sistem

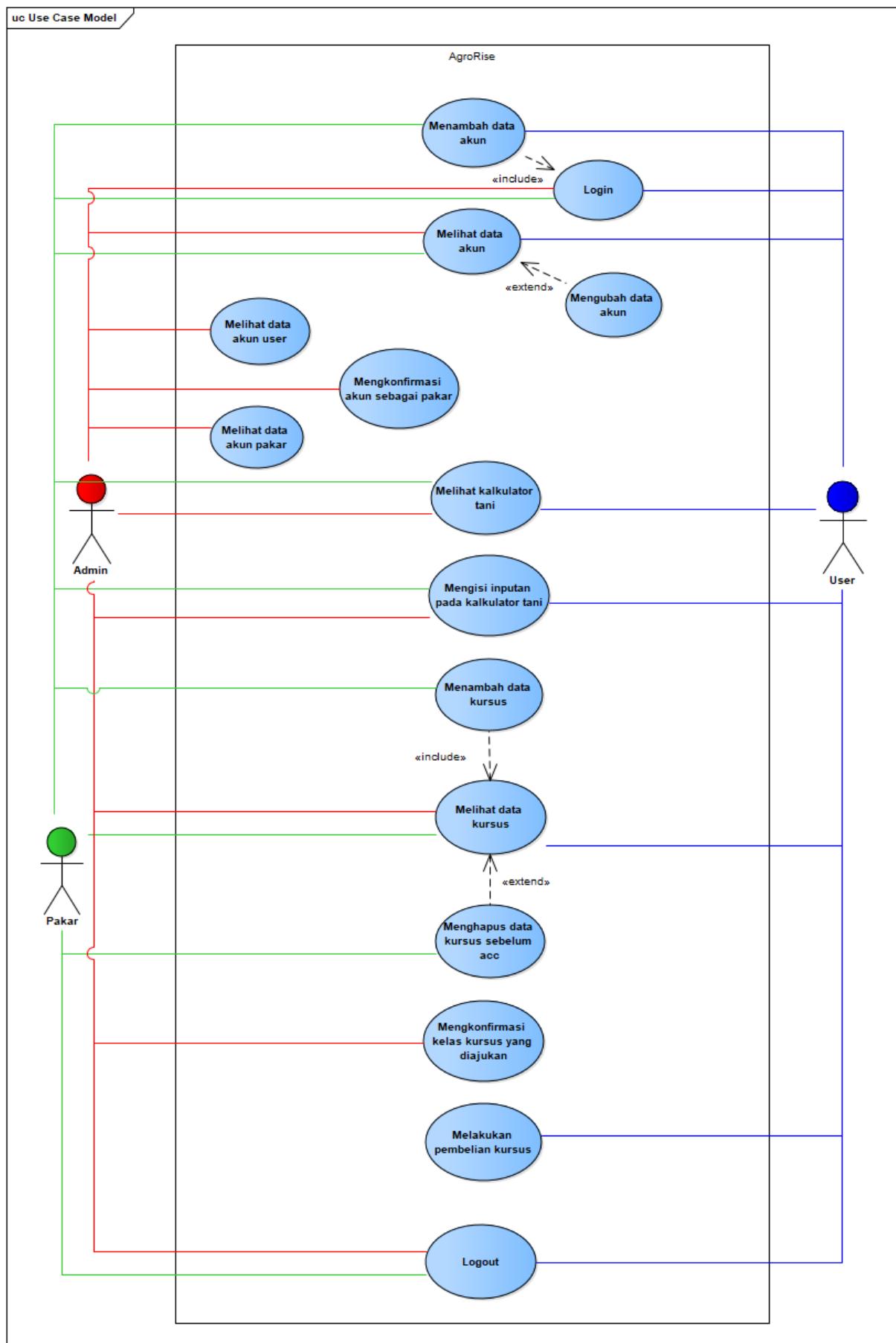
1. Proses Hitung dengan Kalkulator Tani Setelah Sistem

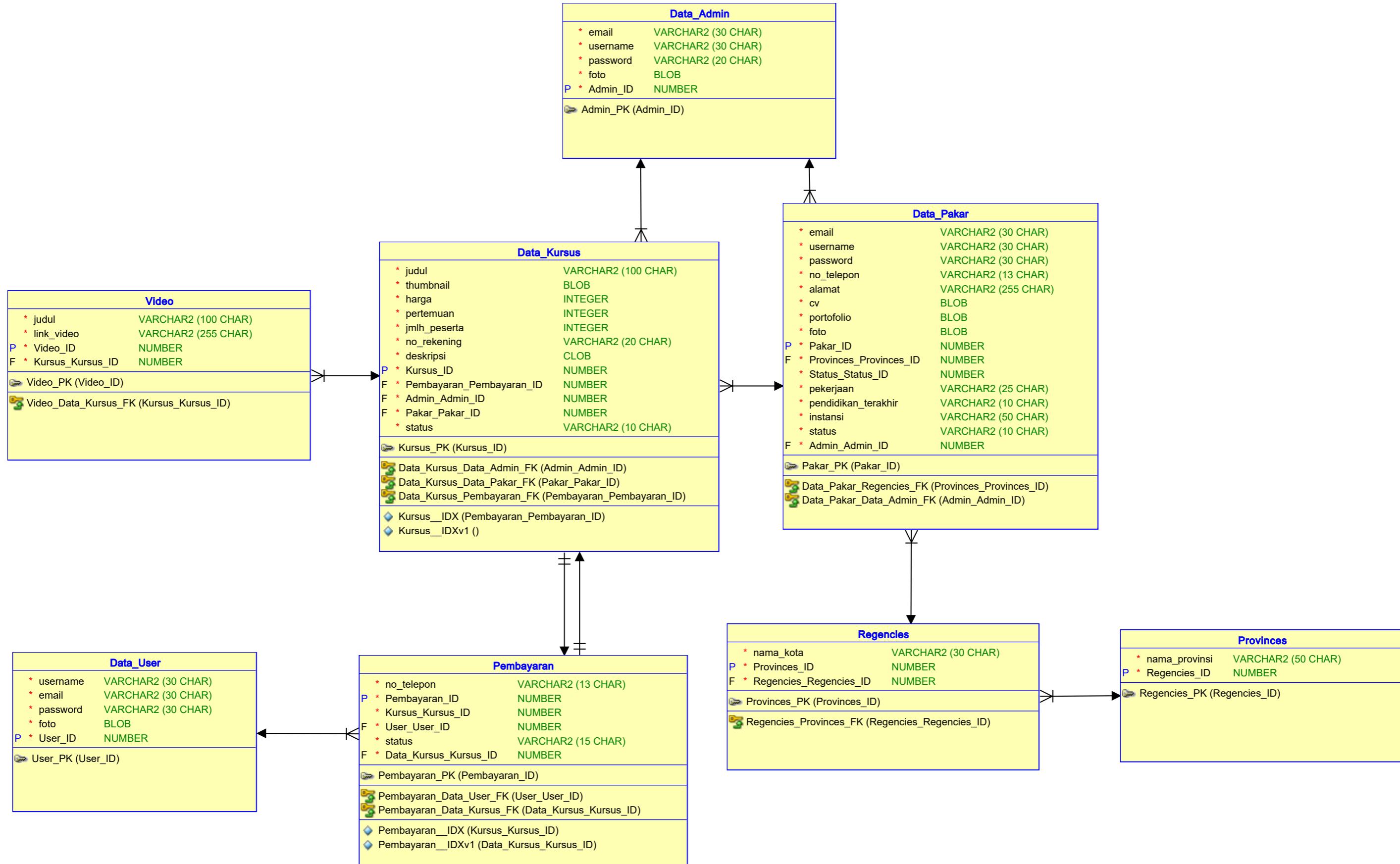


2. Proses Kursus Setelah Sistem



Use Case





Flat Table

Admin

id	email	username	password	foto
1	admin@gmail.com	adminpintar	\$2y\$10\$nYDorSLcsdBw5sj6S1GiwO85Fo9udvLCYU3xo//3l.g...	images/Gambar WhatsApp 2023-03-31 pukul 22.35.42.j...
2	hello@gmail.com	hello	\$2y\$10\$nYDorSLcsdBw5sj6S1GiwO85Fo9udvLCYU3xo//3l.g...	images/Gambar WhatsApp 2023-03-31 pukul 22.35.42.j...

Pakar

id	email	nama	username	password	no_telepon	regencies_id	admin_id	alamat	pendidikan_terakhir	pekerjaan	instansi	cv	portofolio	foto	status
1	nmuhamadfajar04@gmail.com	Ardhito Sevilla	geltteri	\$2y\$10\$Q0le.LkIZIC2v20le1emFAOnhaFCZVDOPW9T.LcfGjos...	0923427235	9401	NULL	jalan riau	SMA	Petani Lombok	tidak ada	1685829304.pdf	1685829304.pdf	images/Wallpaper Android Garuda.png	Terbaru
9	nkgaming04@gmail.com	Munandar jaro	queunedi	\$2y\$10\$nrKrk/pEJYEaR8gxGz5BOXuUiSvhogbdNw.CZ/4Tyu...	098284146	9401	NULL	jalan riau	SMA	Petani Cabai	tidak ada	1685482256.pdf	1685482256.pdf	images/rasmus-julius-par-vespa.jpg	Ditolak
10	nikofajar@gmail.com	muhamad niko fajar	niko fajar	\$2y\$10\$syCEn/tQpb6GrTeVVcmrcOGGNn799F/LjKYjmFx0...	0822988322	9401	NULL	jalan nusa barang	SMA	Wiraswasta	univ jember	1685794289.pdf	1685794289.pdf	NULL	NULL

User

id	username	email	email_verified_at	password	foto
2	nikoooooo	nkgaming04@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$VU/1AzvnqdzioE8YrGGZW.lzA.Hr2v8X1YYyQsDBy...	images/harrison-molden-wanted-poster-finished.jpg
9	Niko 23	nmuhamadfajar04@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$VU/1AzvnqdzioE8YrGGZW.lzA.Hr2v8X1YYyQsDBy...	
10	admin	niko@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$Ej17sLPFKHkv0Fd3XAceROLoQerhrSeNmFNS8FWIfl...	
13	asdf	lll@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$WbVKSiCl0QKpA.2aiWdPuOgGy/s7TqC0wAHISZ0tpxY...	
14	tes111	tes11@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$RvbE5sLCqnaHNms/ynubJ.1EfVfVkl5WJODHXTvu7h...	
15	testes	testes@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$ut/887BJkwE3B8lwF8xJ.omqgdTBf/e2y62lpTObb...	NULL
16	lala12	lala@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$LCa7ZMLC0GizXzUBEtT5eFZalX/HQ1MVFsUcj7IQHD...	images/Gambar WhatsApp 2023-03-31 pukul 22.35.42.j...
17	heollo	asalam@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$e1mjVW14naK651rSyV4Twuv7TTwY8m4faWwlW9hVt1b...	NULL
18	hhhh	hhhh@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$F3rZ.0vS0n7hYd/Gyq39.eaqOHHqyaq35KIFBCOQtIW...	NULL
19	bima12	bima@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$z96K2pENiDO/VQ5ekADgoej3P8kkBQxPR9hr9i6Vcm...	NULL
20	Badruz	raihanzaman@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$NG93eVMLoLmSWLu/ytSO0Q1xLUwHpPLnT2J.u/ESO...	NULL
21	youngk	youngk@gmail.com	NULL	\$2y\$10\$lsr77m/uypAaE8A.Jr4s9eh5M.d1snyjPt.BwM3FlPn...	NULL

Kursus

id	pakar_id	admin_id	judul	thumbnail	harga	pertemuan	jmlh_peserta	no_rekening	deskripsi	status
35	9	1	Pertanian Cabe cerdas	thumbnail/2018 EAST Conference.png	470000	8	20	21421351	Tutorial ini menunjukkan cara menambahkan foreign ...	Disetujui
36	9	1	Menanam sawi dengan mudah	thumbnail/2018 EAST Conference.png	720000	10	50	91351515	sawi merupakan tanaman enak	Disetujui
39	1	1	Teknologi Agroindustri	thumbnail/2018 EAST Conference.png	300000	5	30	154135135	belajar agroindustri sangatlah menyenangkan	Disetujui
41	1	1	Penanaman biji salak	thumbnail/2018 EAST Conference.png	960000	7	30	30151515	penanaman biji salak di perkebunan sendiri merupakan...	Disetujui
46	1	1	Bitit ekspor	thumbnail/Niko Muhamad Fajar Foto.jpg	25252	3	15	41541541	bibit ekspor sangatlah berguna jika dimanfaatkan ...	Disetujui
53	1	1	Penyiraman otomatis	thumbnail/60 Inspiring Designs in the Style of Art...	100000	10	25	88435251	penyiraman otomatis menggunakan AI pada era sekara...	Disetujui

Video

id	course_id	title	link
20	35	Menanam cabe	https://clouddinary-marketing-res.cloudinary.com/video/upload/v1570000000/35%20Menanam%20cabe.mp4
21	35	Budidaya ikan	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/35%20Budidaya%20ikan.mp4
22	36	cabe dan sawi	https://res.cloudinary.com/dcudzvnhm/video/upload/v1570000000/36%20cabe%20dan%20sawi.mp4
23	36	Omnis necessitatibus	https://res.cloudinary.com/dcudzvnhm/video/upload/v1570000000/36%20Omnis%20necessitatibus.mp4
29	39	pertanian moders	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/39%20pertanian%20moders.mp4
30	39	biji yang terbaik	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/39%20biji%20yang%20terbaik.mp4
31	39	kentang tanaman unik	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/39%20kentang%20tanaman%20unik.mp4
34	41	buah kedondong	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20buah%20kedondong.mp4
35	41	es tebu 3000	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20es%20tebu%203000.mp4
36	41	tanaman subur	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20tanaman%20subur.mp4
37	41	cara menanam jagung	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20cara%20menanam%20jagung.mp4
38	41	tanaman hidroponik	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20tanaman%20hidroponik.mp4
39	41	tanaman sawi	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/41%20tanaman%20sawi.mp4
51	53	kedelai	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/53%20kedelai.mp4
52	53	kecap asin apa manis	https://res.cloudinary.com/codelife/video/upload/v1570000000/53%20kecap%20asin%20apa%20manis.mp4

DetailPembayaran

id	user_id	course_id	no_telepon	status
35	2	35	98342642243	Unpaid
37	2	53	324232342	Unpaid
38	2	39	3423424	Unpaid
39	2	41	242353252	Unpaid
40	2	46	34234222	Unpaid
41	2	36	875757858	Paid
42	2	46	082223974523	Paid
43	19	35	089909909909	Unpaid
44	20	35	08233512345	Unpaid
45	2	46	082347223	Paid
46	20	35	08123123	Unpaid
47	2	35	0899776622	Paid
48	19	36	089812912012	Paid
49	20	35	08123123	Unpaid
50	2	39	0232572952	Unpaid
51	2	39	098871617	Unpaid
52	2	39	098871617	Paid
53	2	41	2523522	Paid
54	2	53	3532422	Paid

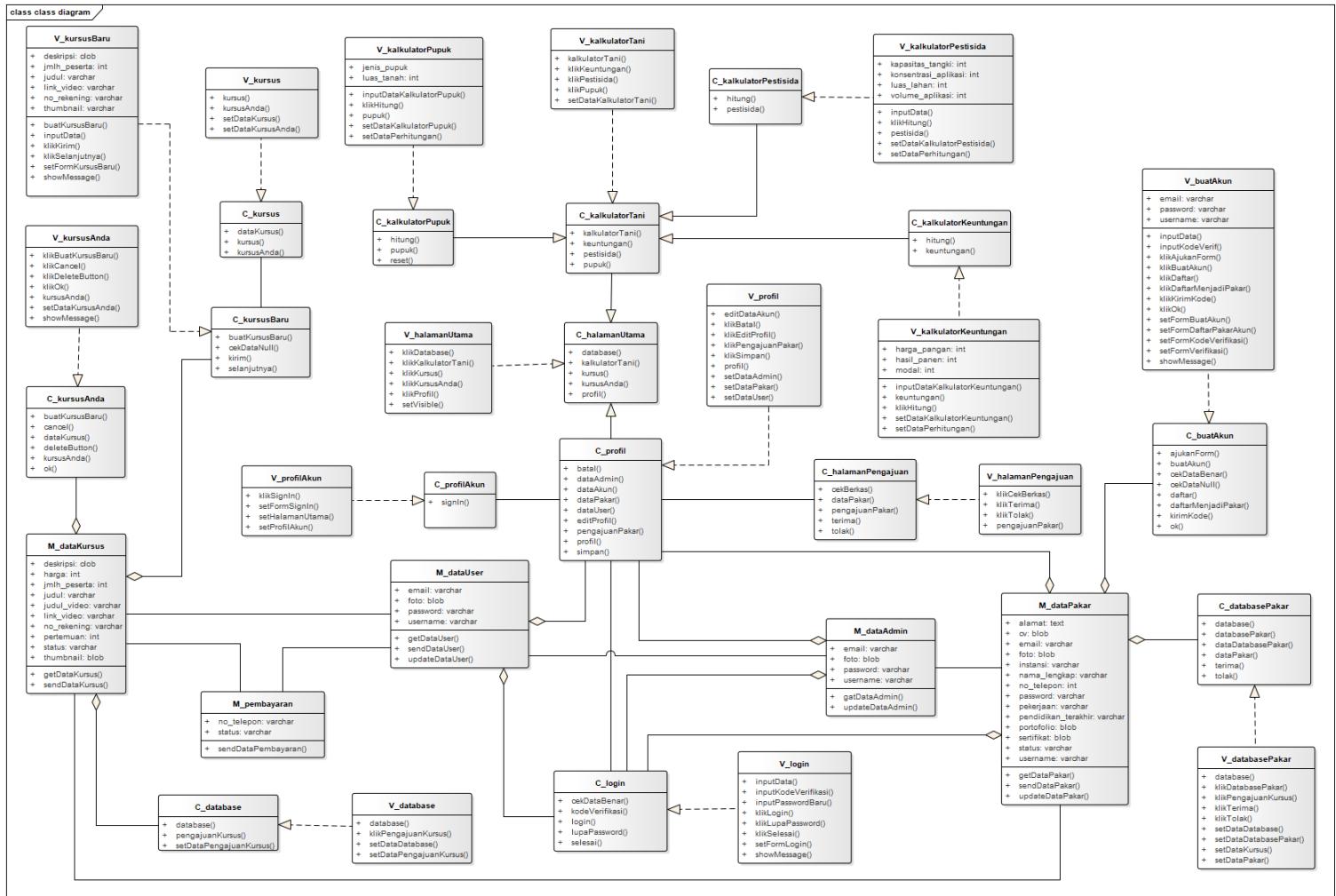
Provinsi

id	name
11	ACEH
12	SUMATERA UTARA
13	SUMATERA BARAT
14	RIAU
15	JAMBI
16	SUMATERA SELATAN
17	BENGKULU
18	LAMPUNG
19	KEPULAUAN BANGKA BELITUNG
21	KEPULAUAN RIAU
31	DKI JAKARTA
32	JAWA BARAT
33	JAWA TENGAH
34	DI YOGYAKARTA
35	JAWA TIMUR
36	BANTEN
51	BALI
52	NU SA TENGGARA BARAT
53	NU SA TENGGARA TIMUR
61	KALIMANTAN BARAT
62	KALIMANTAN TENGAH
63	KALIMANTAN SELATAN
64	KALIMANTAN TIMUR
65	KALIMANTAN UTARA
71	SULAWESI UTARA

Kabupaten

id	province_id	name
1101	11	KABUPATEN SIMEULUE
1102	11	KABUPATEN ACEH SINGKIL
1103	11	KABUPATEN ACEH SELATAN
1104	11	KABUPATEN ACEH TENGGARA
1105	11	KABUPATEN ACEH TIMUR
1106	11	KABUPATEN ACEH TENGAH
1107	11	KABUPATEN ACEH BARAT
1108	11	KABUPATEN ACEH BESAR
1109	11	KABUPATEN PIDIE
1110	11	KABUPATEN BIREUEN
1111	11	KABUPATEN ACEH UTARA
1112	11	KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
1113	11	KABUPATEN GAYO LUES
1114	11	KABUPATEN ACEH TAMIANG
1115	11	KABUPATEN NAGAN RAYA
1116	11	KABUPATEN ACEH JAYA
1117	11	KABUPATEN BENER MERIAH
1118	11	KABUPATEN PIDIE JAYA
1171	11	KOTA BANDA ACEH
1172	11	KOTA SABANG
1173	11	KOTA LANGSA
1174	11	KOTA LHOKSEUMAWE
1175	11	KOTA SUBULUSSALAM
1201	12	KABUPATEN NIAS
1202	12	KABUPATEN MANDAILING NATAL

CLASS DIAGRAM



ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM SPRINT 1

SPRINT 1 = Fitur Akun

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1. Analisis Memulai Sistem

1. Prosedur Login

- a. Pada tampilan login, sistem akan menampilkan form login berisi:
 - Email
 - Password
- b. Pengguna memasukkan email dan password yang sudah didaftarkan pada saat membuat akun
- c. Pengguna klik “Login”
 - Jika klik “Login” dan terdapat form yang belum terisi maka sistem menampilkan pop up “Maaf ID atau Password anda salah, harap mengisi ulang”
 - Jika klik “Login” dan terdapat email atau password yang salah maka sistem menampilkan pop up “Maaf email atau password Anda salah, harap mengisi ulang”
 - Jika klik “Login” dan email dan password yang dimasukkan benar maka sistem menampilkan halaman utama

2. Prosedur Melihat Data Akun

- a. Pengguna masuk ke halaman utama
- b. Pengguna klik menu profil
 - Sistem menampilkan tampilan profil akun admin

3. Prosedur Mengubah Data Akun Admin

- a. Admin masuk ke halaman utama
- b. Admin klik menu profil
 - Sistem menampilkan tampilan profil akun admin yang berisi:
 - Username
 - Email
 - Password
- c. Admin klik “Edit Profil”
- d. Admin melakukan perubahan data
- e. Admin klik “Simpan”
 - Jika klik “Simpan” maka data akan disimpan pada database. Sistem akan menampilkan pop up “Data berhasil disimpan”
 - Jika klik Kembali maka data tidak akan disimpan pada database.
- f. Sistem menampilkan halaman profil akun

4. Prosedur Melihat Akun User oleh Admin

- a. Admin masuk ke halaman utama
- b. Admin klik menu profil
- c. Admin klik “Daftar Akun User”
 - Sistem menampilkan daftar akun user

5. Prosedur Melihat Akun Pakar oleh Admin

- a. Admin masuk ke halaman utama
- b. Admin klik menu profil
- c. Admin klik “Daftar Akun Pakar”
 - Sistem menampilkan daftar akun pakar

6. Prosedur Menambah Data Akun User

- a. Calon user masuk pada tampilan registrasi yang menampilkan form pendaftaran berisi:
 - Username
 - Email
 - Password
 - Konfirmasi password
- b. User mengisi form pendaftaran
 - Jika username sudah terdaftar pada sistem maka akan muncul pemberitahuan “Username telah terdaftar, harap ganti username”
 - Jika password kurang dari 6 karakter maka pada sistem akan muncul pemberitahuan “Password minimal 6 karakter”
- a. Calon user klik “Daftar”
 - Jika klik tombol daftar dan ada data yang tidak terisi akan menampilkan pesan “Data ini harus diisi”
 - Jika klik tombol daftar dan data terisi dengan lengkap maka akan disimpan di database dan sistem akan menampilkan pop up “Registration successful! Please login”

7. Prosedur Mengubah Data Akun User

- a. User masuk ke halaman utama
- b. User klik menu profil
 - Sistem menampilkan tampilan profil akun user yang berisi:
 - Username
 - Email
 - Password
- c. User klik “Edit Profil”
- d. User melakukan perubahan data
- e. User klik “Simpan”
 - Jika klik “Simpan” maka data akan disimpan pada database
 - Jika klik kembali maka data tidak akan disimpan pada database
- a. Sistem menampilkan halaman profil akun

8. Prosedur Menambah Data Akun Pakar

- b. Calon pakar masuk pada tampilan registrasi yang menampilkan form pendaftaran pakar berisi:
 - Email
 - Nama lengkap
 - Username
 - Password
 - Konfirmasi password
 - Nomor telepon
 - Alamat
 - Pendidikan terakhir
 - Pekerjaan
 - Instansi
 - Alamat
 - Provinsi domisili
 - Kabupaten domisili
 - CV
 - Sertifikat
 - Portofolio

- c. User mengisi form pendaftaran
 - Jika username sudah terdaftar pada sistem maka akan muncul pemberitahuan “Username telah terdaftar, harap ganti username”
 - Jika password kurang dari 6 karakter maka pada sistem akan muncul pemberitahuan “Password minimal 6 karakter”
- d. Calon pakar klik “Daftar”
 - Jika klik tombol daftar dan ada data yang tidak terisi akan menampilkan pesan “Data ini harus diisi”
 - Jika klik tombol daftar dan data terisi dengan lengkap maka akan disimpan di database dan sistem akan menampilkan pop up “Registration successful! Please login”

9. Prosedur Mengubah Akun Pakar

- a. Pakar masuk ke halaman utama
- b. Pakar klik menu profil
 - Sistem menampilkan tampilan profil akun pakar yang berisi:
 - Nama lengkap
 - Username
 - Nomor telepon
 - Alamat
 - Pendidikan terakhir
 - Pekerjaan
 - Instansi
 - Alamat
 - Provinsi domisili
 - Kabupaten domisili
- c. Pakar klik “Edit Profil”
- d. Pakar melakukan perubahan data
- e. Pakar klik “Simpan”
 - Jika klik “Simpan” maka data akan disimpan pada database.
 - Jika klik kembali maka data tidak akan disimpan pada database.
- f. Sistem menampilkan halaman profil akun

10. Prosedur Logout

- a. Pengguna masuk ke halaman utama
- b. Pakar klik “Logout” pada dropdown
 - Sistem melakukan logout akun

1.2. Analisis Business Role

Aturan memulai sistem:

1. Data yang perlu diinput untuk login email dan password dengan syarat password memiliki panjang 7-15 karakter terdiri dari huruf, angka, dan karakter unik serta tanpa spasi.
2. Password yang diisi mengandung setidaknya 1 huruf besar, 1 huruf kecil, dan satu angka.
3. Website AgroRise menampilkan, membuat, dan mengubah data-data sesuai dengan yang diinputkan oleh pengguna.
4. Data yang diinput tidak boleh kosong
5. Tombol Kembali pada setiap tampilan akan mengarahkan pengguna pada halaman sebelumnya.

6. Jika pengguna keluar dari halaman pada saat melakukan penginputan maka data yang telah diinput tidak akan tersimpan.

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Sistem dibuat berbasis web
2. Penggunaan dan penyimpanan database pada MySQL
3. Implementasi pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS dengan framework Laravel.
4. Pembuatan WBS dan Gantt Chart menggunakan tool Primavera
5. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.
6. Pembuatan desain UI menggunakan Figma.

2.2. Analisis Kebutuhan Hardware

1. Menggunakan device dengan RAM minimal 2GB, untuk sebagian website tidak memiliki Batasan maksimum.
2. Device yang digunakan tersambung dengan koneksi internet

USER STORY SPRINT 1

SPRINT 1 = Fitur Akun

1. Login Admin

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin masuk website AgroRise dengan akun yang saya miliki.</p> <p>Maka admin membuka website AgroRise dan kemudian melakukan login dengan email dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya.</p>	<p>Title: Login Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Admin masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– Admin masuk menu profil– Sistem menampilkan menu profil– Admin pilih “Login”– Sistem menampilkan halaman login berisi:<ul style="list-style-type: none">• Email• Password– Admin menginput email dan password– Sistem menampilkan halaman utama

2. Login User

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin masuk website AgroRise dengan akun yang saya miliki.</p> <p>Maka admin membuka website AgroRise dan kemudian melakukan login dengan email dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya.</p>	<p>Title: Login Actor: User Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– User masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– User masuk menu profil– Sistem menampilkan menu profil– User pilih “Login”– Sistem menampilkan halaman login berisi:<ul style="list-style-type: none">• Email• Password– Admin menginput email dan password– Sistem menampilkan halaman utama

3. Login Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai pakar</p> <p>Saya ingin masuk website AgroRise dengan akun yang saya miliki.</p> <p>Maka pakar membuka website AgroRise dan kemudian melakukan login dengan email dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya.</p>	<p>Title: Login Actor: Pakar Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Pakar masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– Pakar masuk menu profil– Sistem menampilkan menu profil– Admin pilih “Login”– Sistem menampilkan halaman login berisi:

	<ul style="list-style-type: none"> • Email • Password <ul style="list-style-type: none"> - Pakar menginput email dan password - Sistem menampilkan halaman utama
--	--

4. Menambah Data Akun User

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin masuk ke sistem website AgroRise.</p> <p>Maka user membuka website AgroRise dan kemudian melakukan pendaftaran dengan mengisi form pendaftaran.</p>	<p>Title: Menambah Data Akun User</p> <p>Actor: User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - User masuk website - Sistem menampilkan halaman utama - User masuk menu profil - Sistem menampilkan menu profil - User pilih “Buat Akun” - Sistem menampilkan form pendaftaran berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Username: varchar (30) • Email: varchar (30) • Password: varchar: (12) - User menginput form pendaftaran - User klik “Daftar” - Sistem menyimpan data akun ke database - Sistem akan menampilkan pop up “Registration successful! Please login”

5. Menambah Data Akun Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai calon pakar</p> <p>Saya ingin masuk ke website AgroRise.</p> <p>Maka calon pakar membuka website AgroRise dan kemudian melakukan pendaftaran dengan mengisi form pendaftaran.</p>	<p>Title: Menambah Data Akun Pakar</p> <p>Actor: Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calon pakar masuk website - Sistem menampilkan halaman utama - Calon pakar masuk menu profil - Sistem menampilkan menu profil - Calon pakar pilih “Daftar” - Sistem menampilkan pilihan akun untuk pendaftaran - Calon pakar klik “Pakar” - Sistem menampilkan form pendaftaran pakar yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Email: varchar (30) • Nama lengkap: varchar (30) • Username: varchar (30) • Password: varchar (30)

	<ul style="list-style-type: none"> • Konfirmasi password: varchar (30) • Nomor telepon: varchar (13) • Alamat: varchar (255) • Pendidikan terakhir: varchar (3) • Pekerjaan: varchar (30) • Instansi: varchar (30) • CV: blob • Sertifikat: blob • Portofolio: blob <ul style="list-style-type: none"> – Calon pakar menginput form pendaftaran pakar – Calon pakar klik "Daftar" – Sistem menyimpan data akun ke database – Sistem menampilkan pop up "Registration successful! Please login" – Sistem menampilkan halaman utama – Calon pakar menunggu konfirmasi dari admin untuk menyetujui akun sebagai pakar
--	---

6. Melihat Data Akun Admin

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melihat data akun saya pada sistem.</p> <p>Maka admin melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil.</p>	<p>Title: Melihat Data Akun Admin Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun

7. Melihat Data Akun User

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin melihat data akun saya pada sistem.</p> <p>Maka user melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil.</p>	<p>Title: Melihat Data Akun User Actor: User Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun

8. Melihat Data Akun Pakar

User Story	Point Story
------------	-------------

<p>Sebagai pakar</p> <p>Saya ingin melihat data akun saya pada sistem.</p> <p>Maka pakar melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil.</p>	<p>Title: Melihat Data Akun Pakar</p> <p>Actor: Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pakar masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Pakar klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun
---	--

9. Mengubah Data Akun Admin

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melakukan perubahan data pada akun saya.</p> <p>Maka admin melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil dan mengedit profil. Kemudian admin menginput data akun yang baru dan menyimpan perubahan data.</p>	<p>Title: Mengubah Data Akun Admin</p> <p>Actor: Admin</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun – Admin pilih “Edit Profil” – Admin mengedit data akun – Admin klik “Simpan” – Sistem menyimpan perubahan data akun pada database – Sistem menampilkan tampilan profil akun yang sudah diubah

10. Mengubah Data Akun User

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin melakukan perubahan data pada akun saya.</p> <p>Maka user melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil dan mengedit profil. Kemudian user menginput data akun yang baru dan menyimpan perubahan data.</p>	<p>Title: Mengubah Data Akun User</p> <p>Actor: User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun – User pilih “Edit Profil” – User mengedit data akun – User klik “Simpan” – Sistem menyimpan perubahan data akun pada database – Sistem menampilkan tampilan profil akun yang sudah diubah

11. Mengubah Data Akun Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai pakar</p>	<p>Title: Mengubah Data Akun Pakar</p>

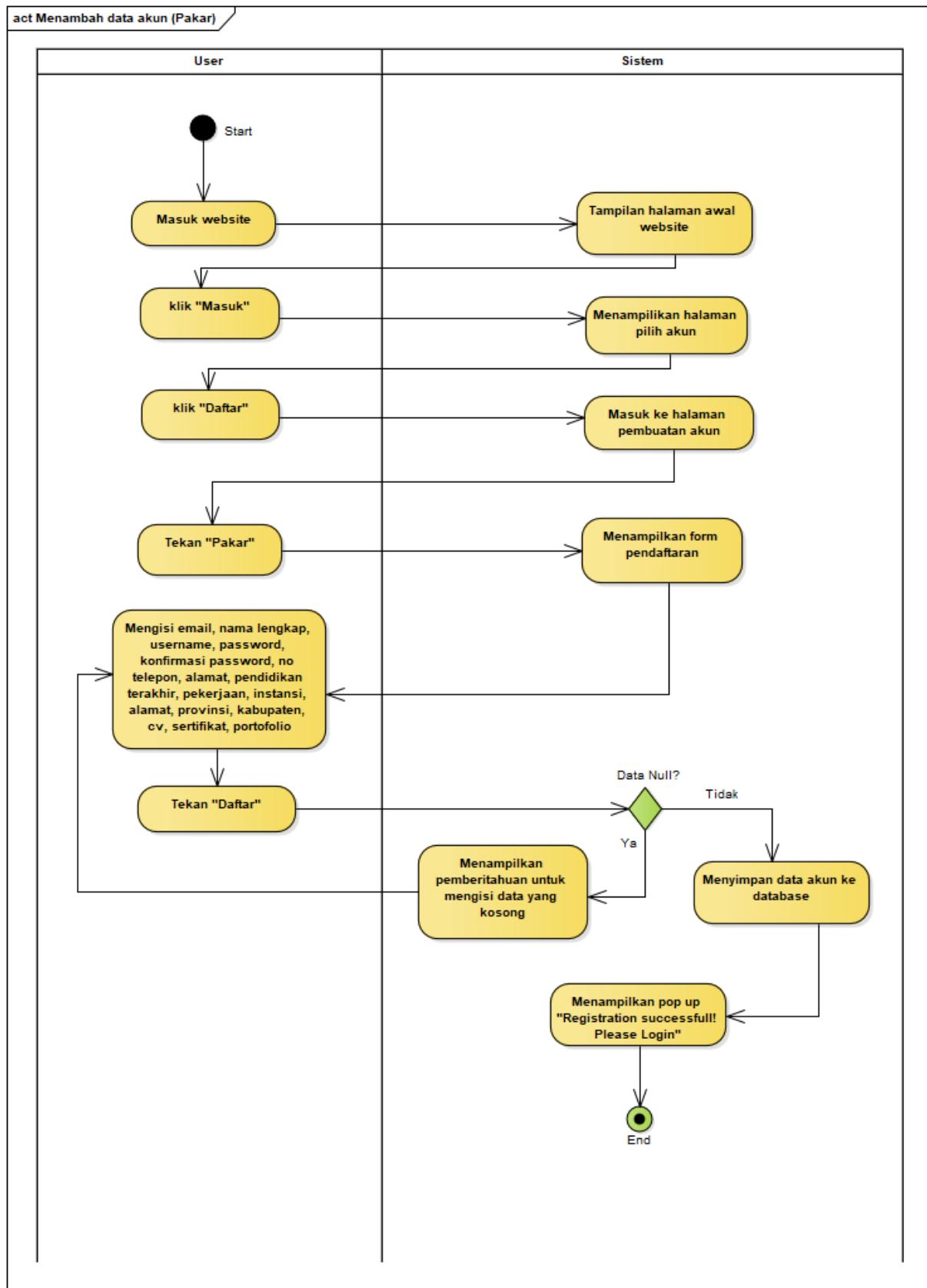
<p>Saya ingin melakukan perubahan data pada akun saya.</p> <p>Maka pakar melakukan login pada website AgroRise dan kemudian memilih menu profil dan mengedit profil. Kemudian pakar menginput data akun yang baru dan menyimpan perubahan data.</p>	<p>Actor: Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pakar masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Pakar klik menu profil – Sistem menampilkan tampilan profil akun – Pakar pilih “Edit Profil” – Pakar mengedit data akun – Pakar klik “Simpan” – Sistem menyimpan perubahan data akun pada database – Sistem menampilkan tampilan profil akun yang sudah diubah
---	--

12. Logout

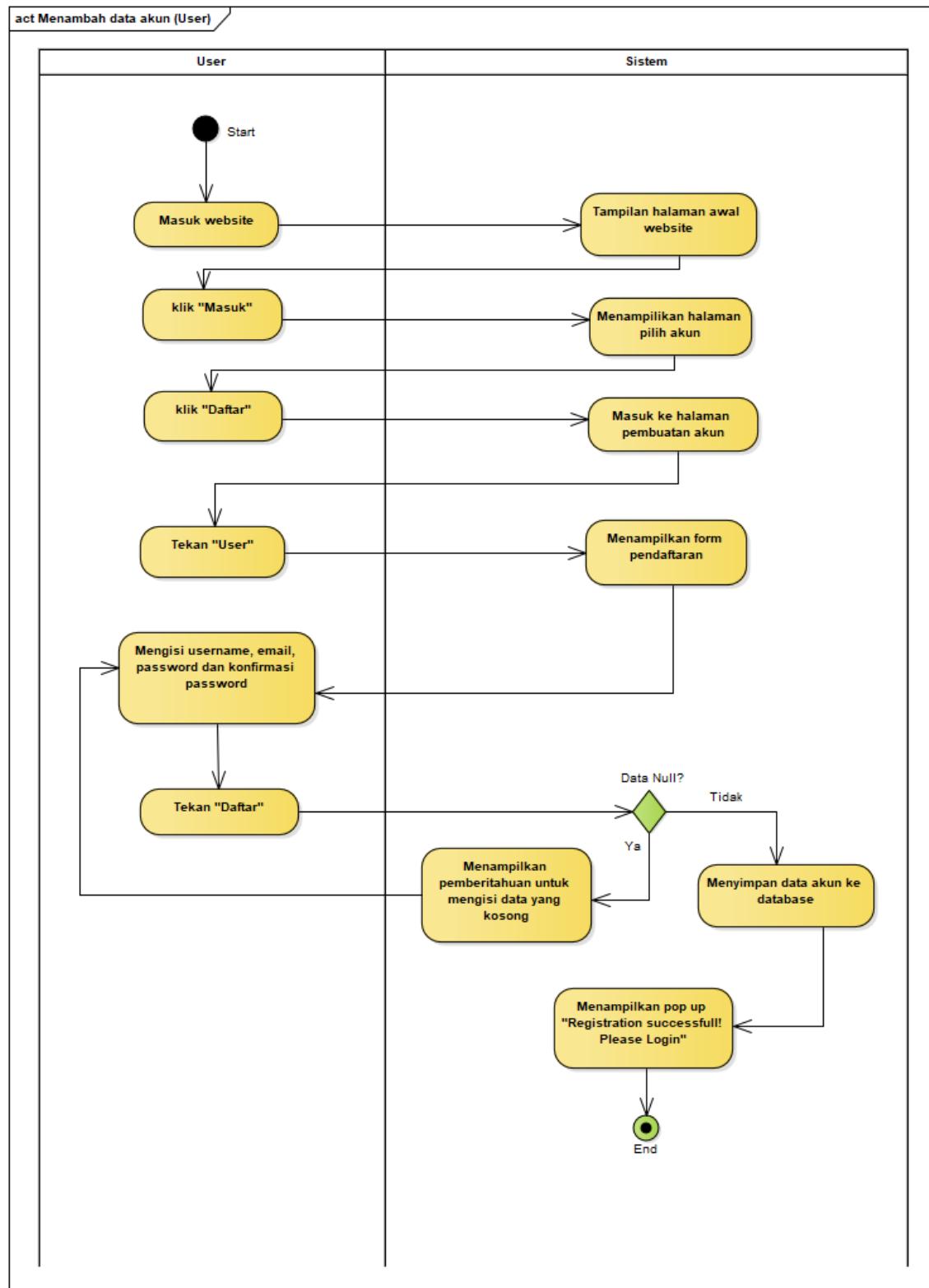
User Story	Point Story
<p>Sebagai admin, user, pakar</p> <p>Saya ingin melakukan logout.</p> <p>Maka admin, user, pakar memilih logout pada dropdown.</p>	<p>Title: Logout</p> <p>Actor: Admin, User, Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pakar masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Pakar klik “Logout” pada dropdown – Sistem melakukan logout akun

ACTIVITY DIAGRAM SPRINT 1

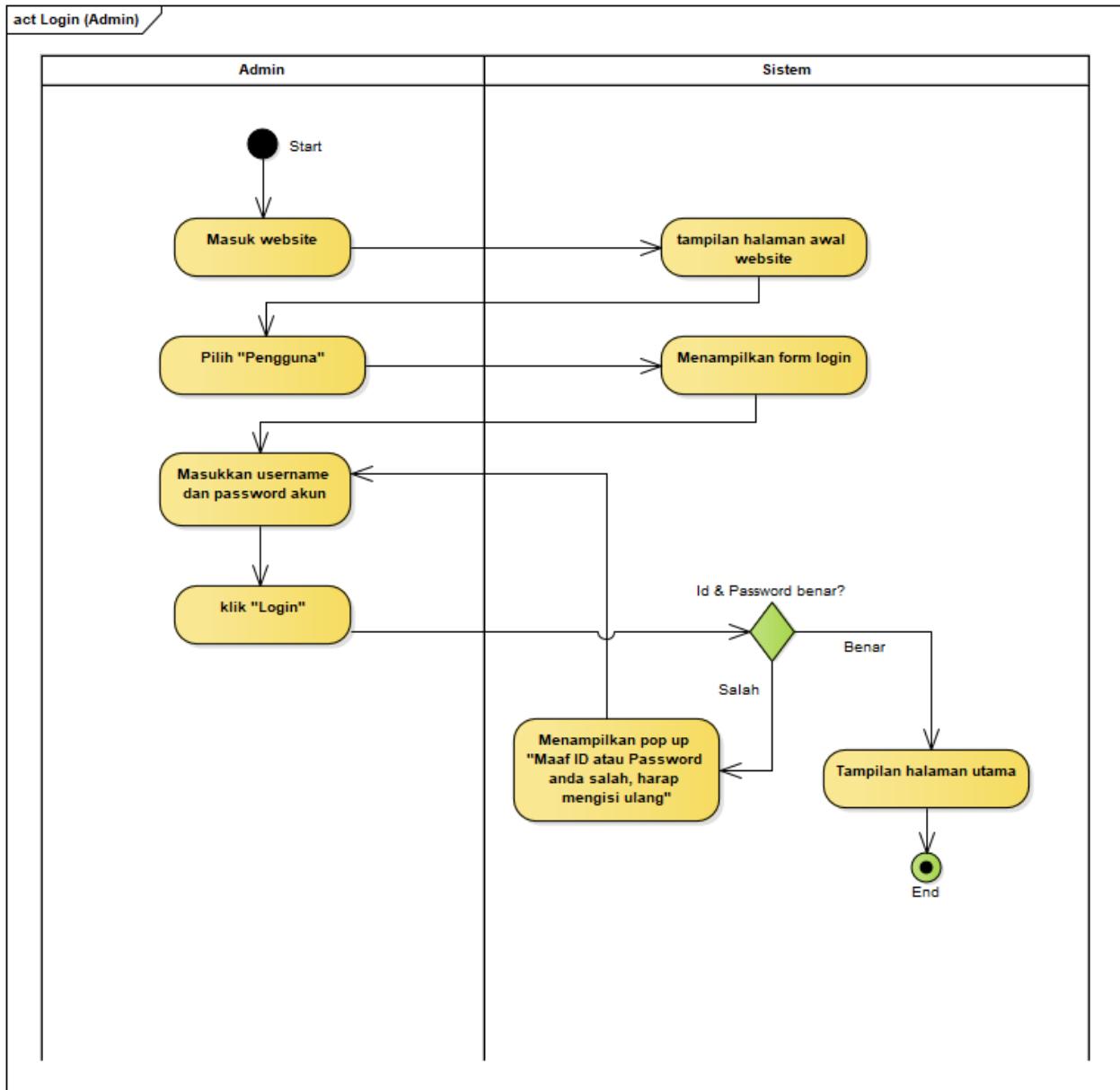
1. Menambah data akun (Pakar)



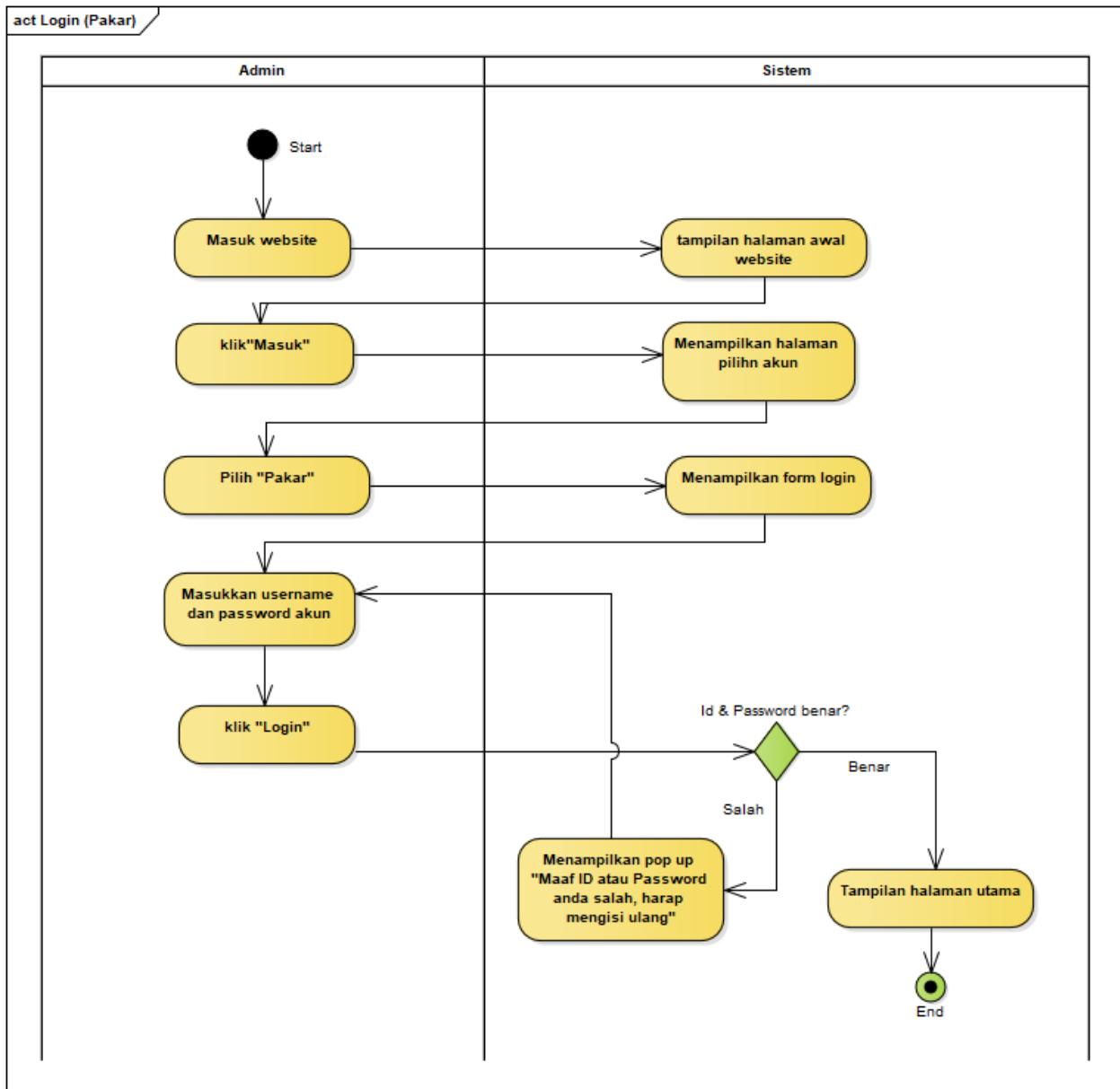
2. Menambah data akun (User)



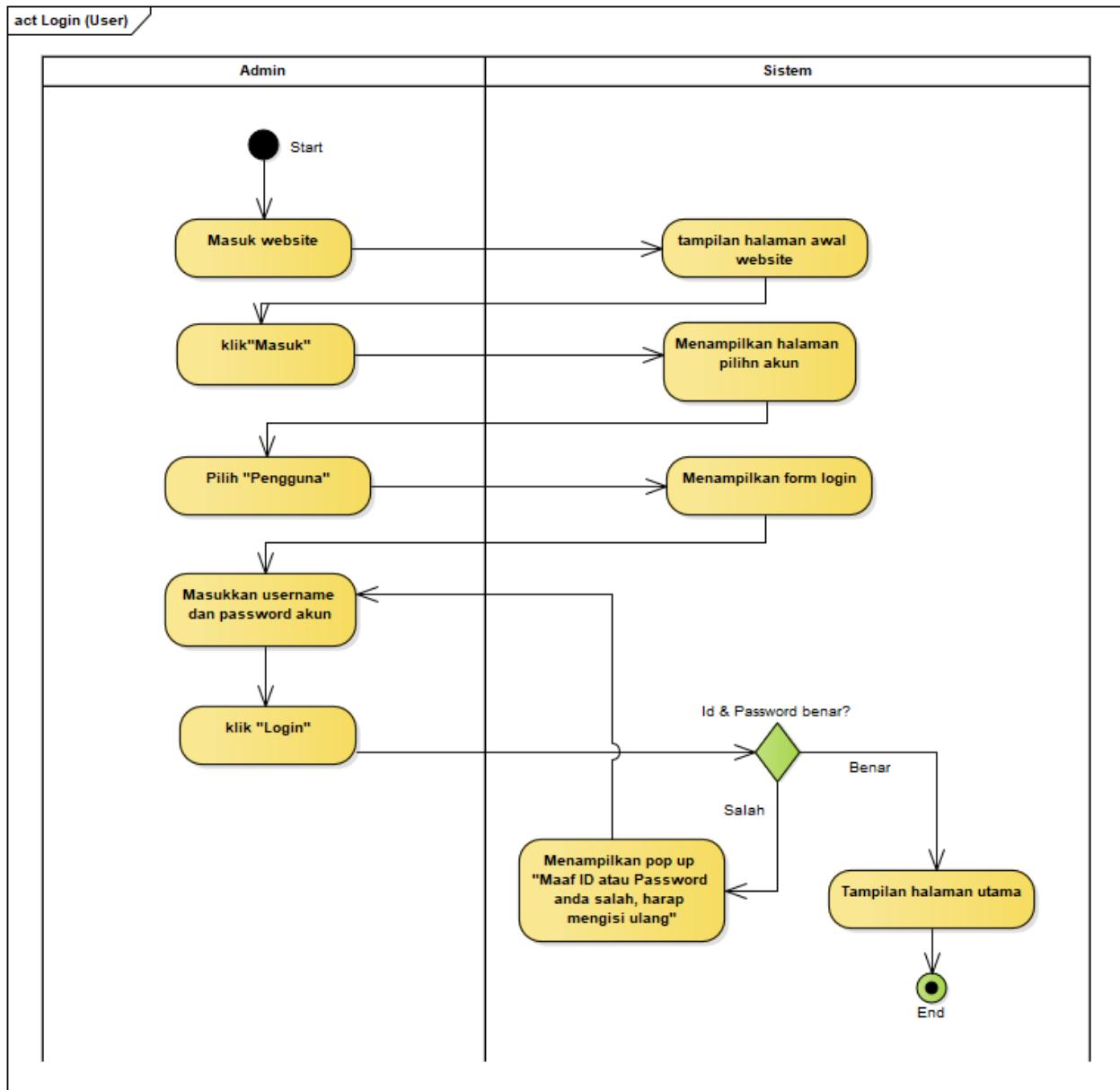
3. Login (Admin)



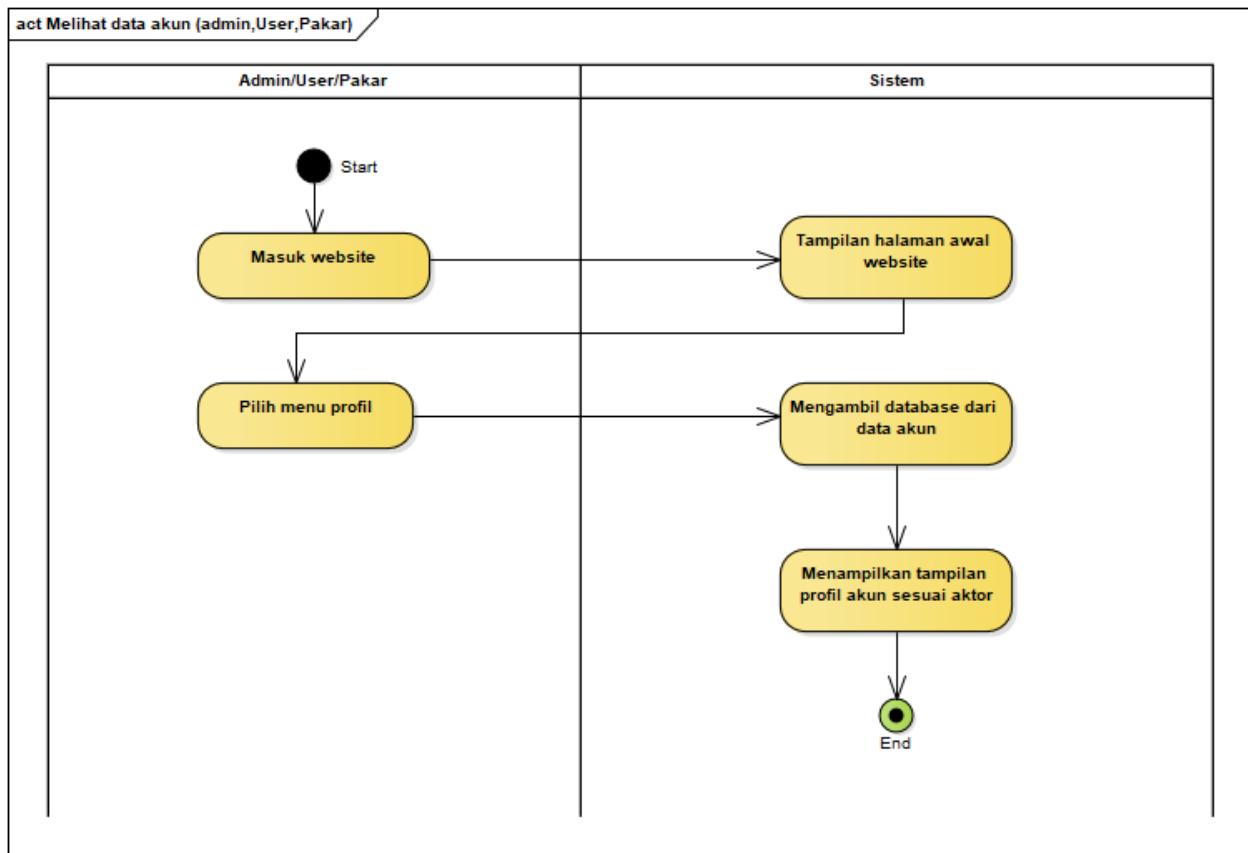
4. Login (Pakar)



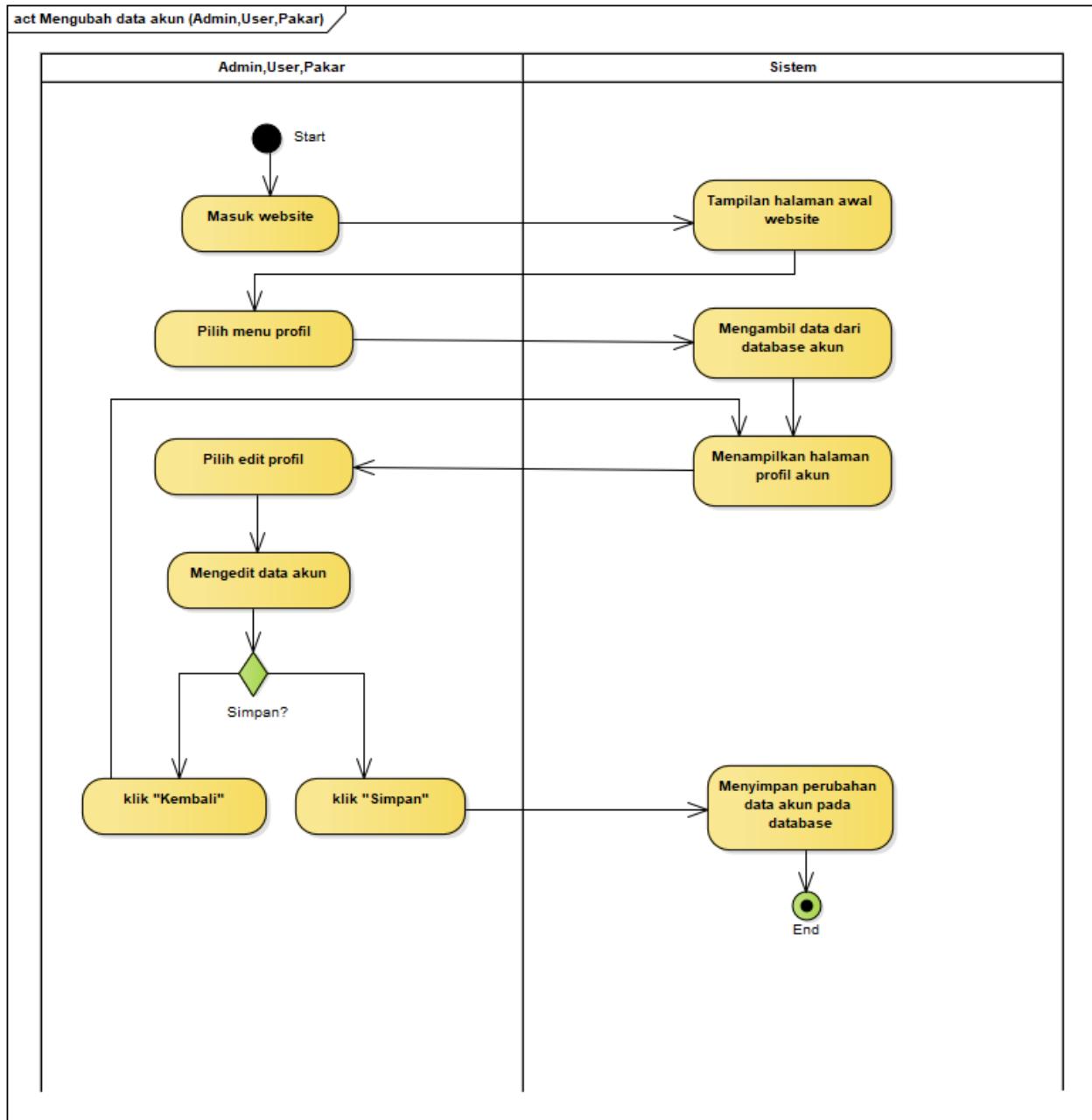
5. Login (User)



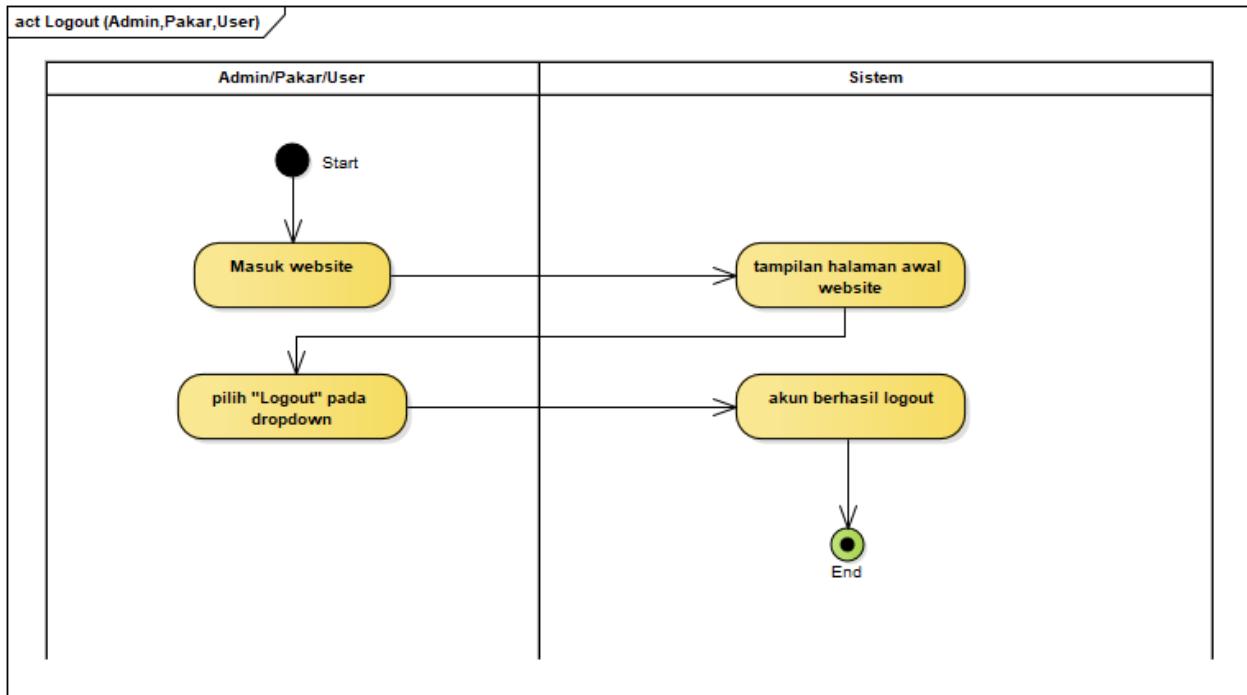
6. Melihat data akun (Admin,User,Pakar)



7. Mengubah data akun (Admin,User,Pakar)

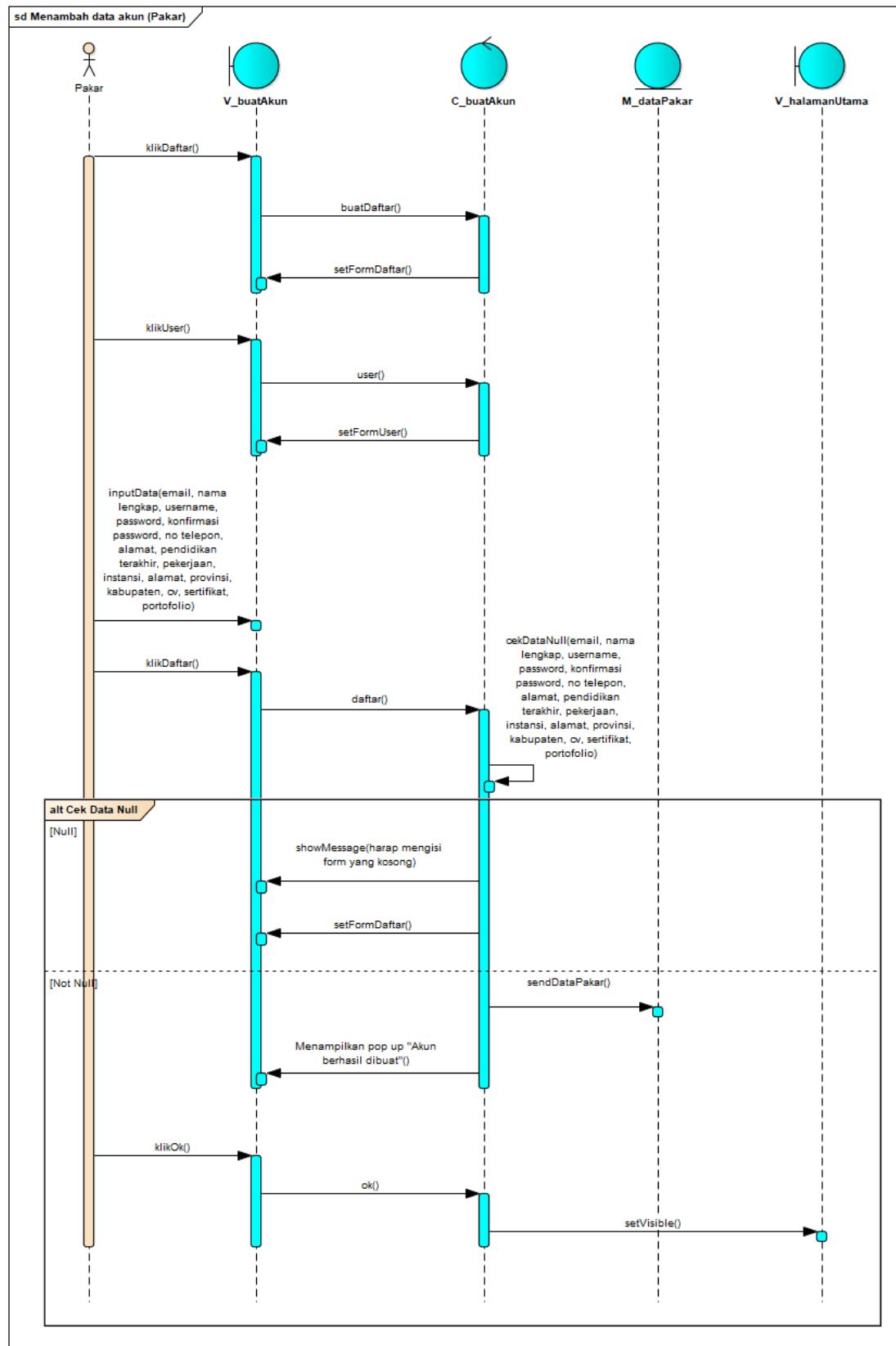


8. Logout (Admin,User,Pakar)

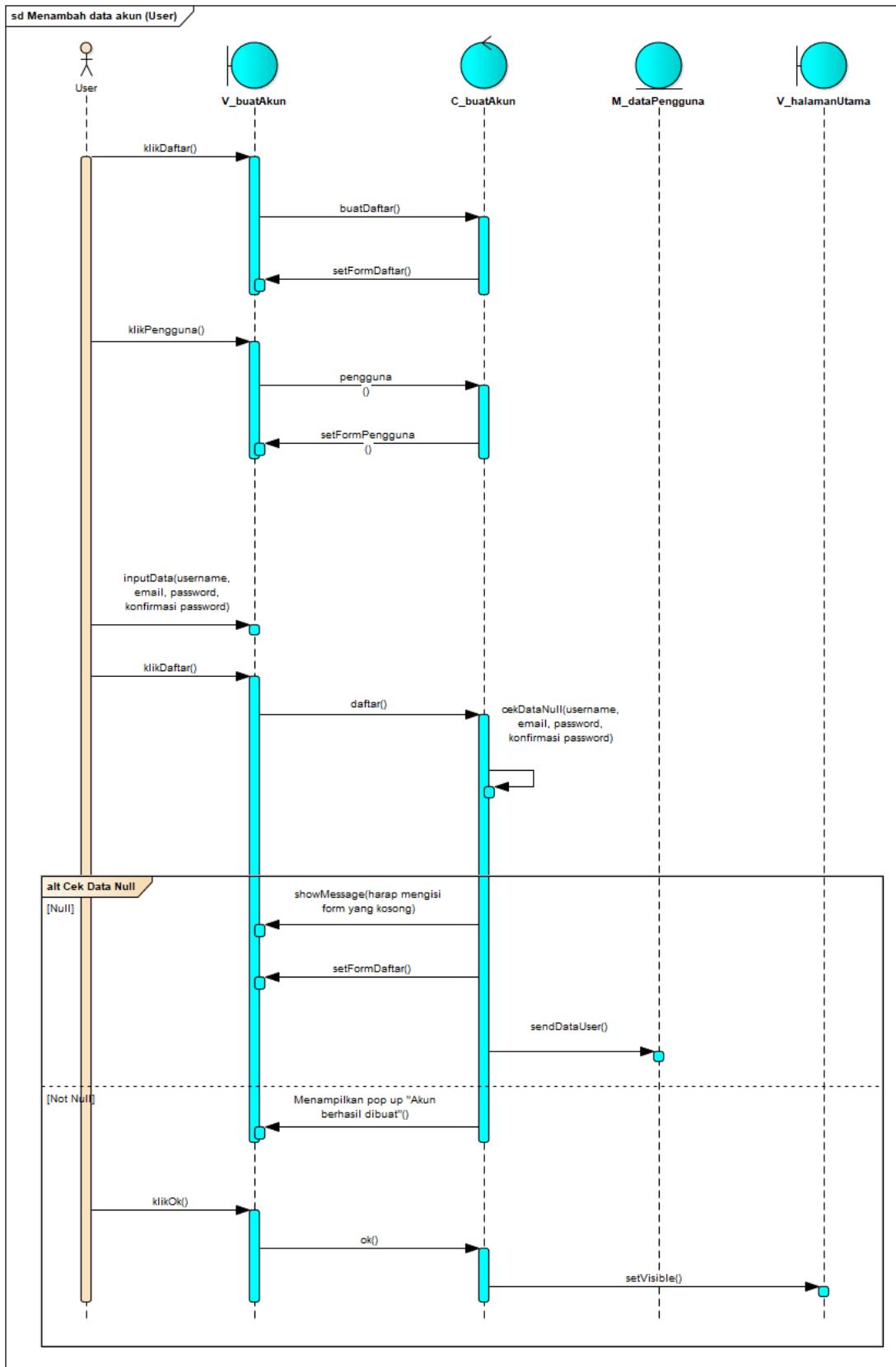


SEQUENCE DIAGRAM SPRINT 1

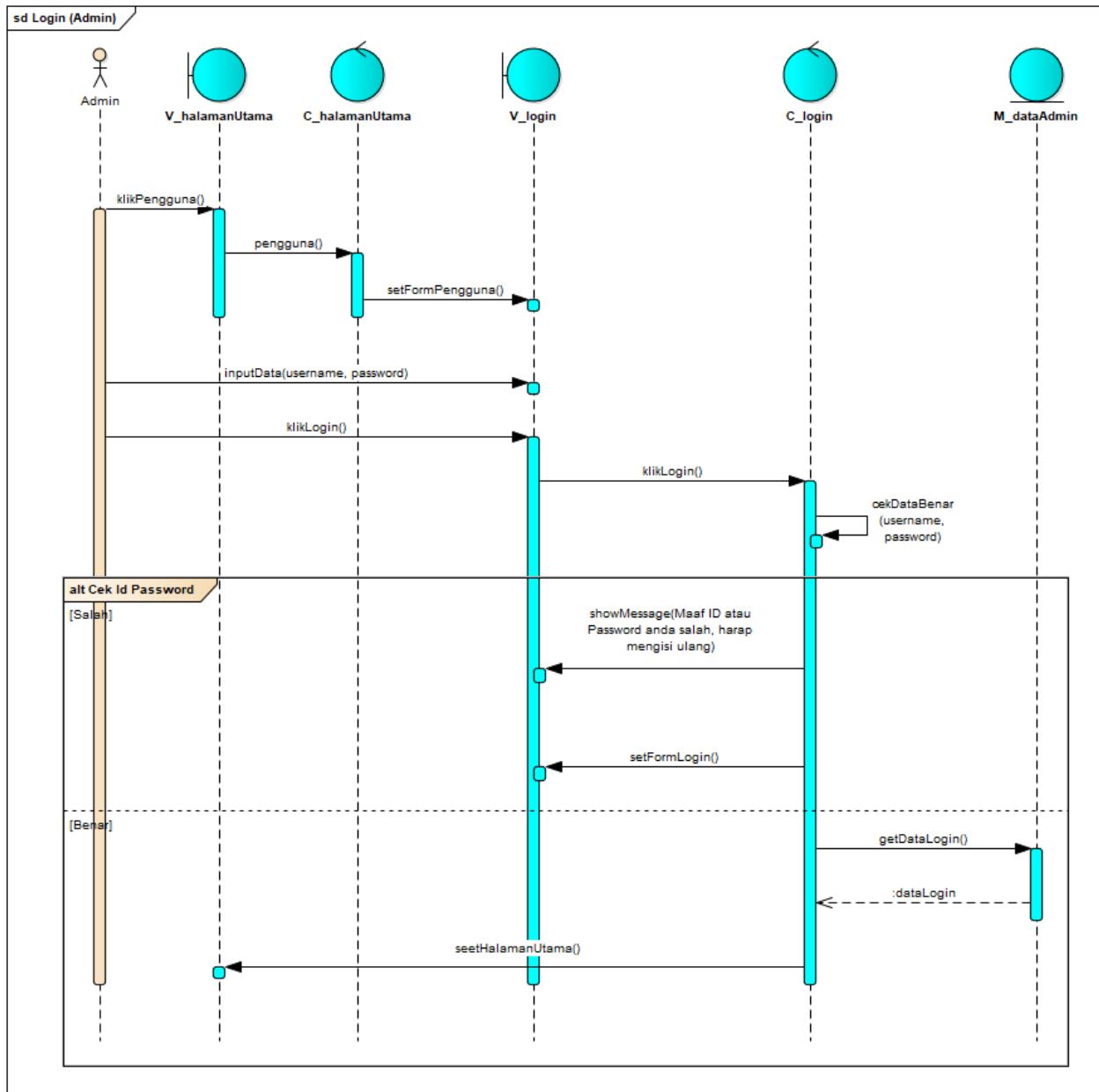
1. Menambah data akun (Pakar)



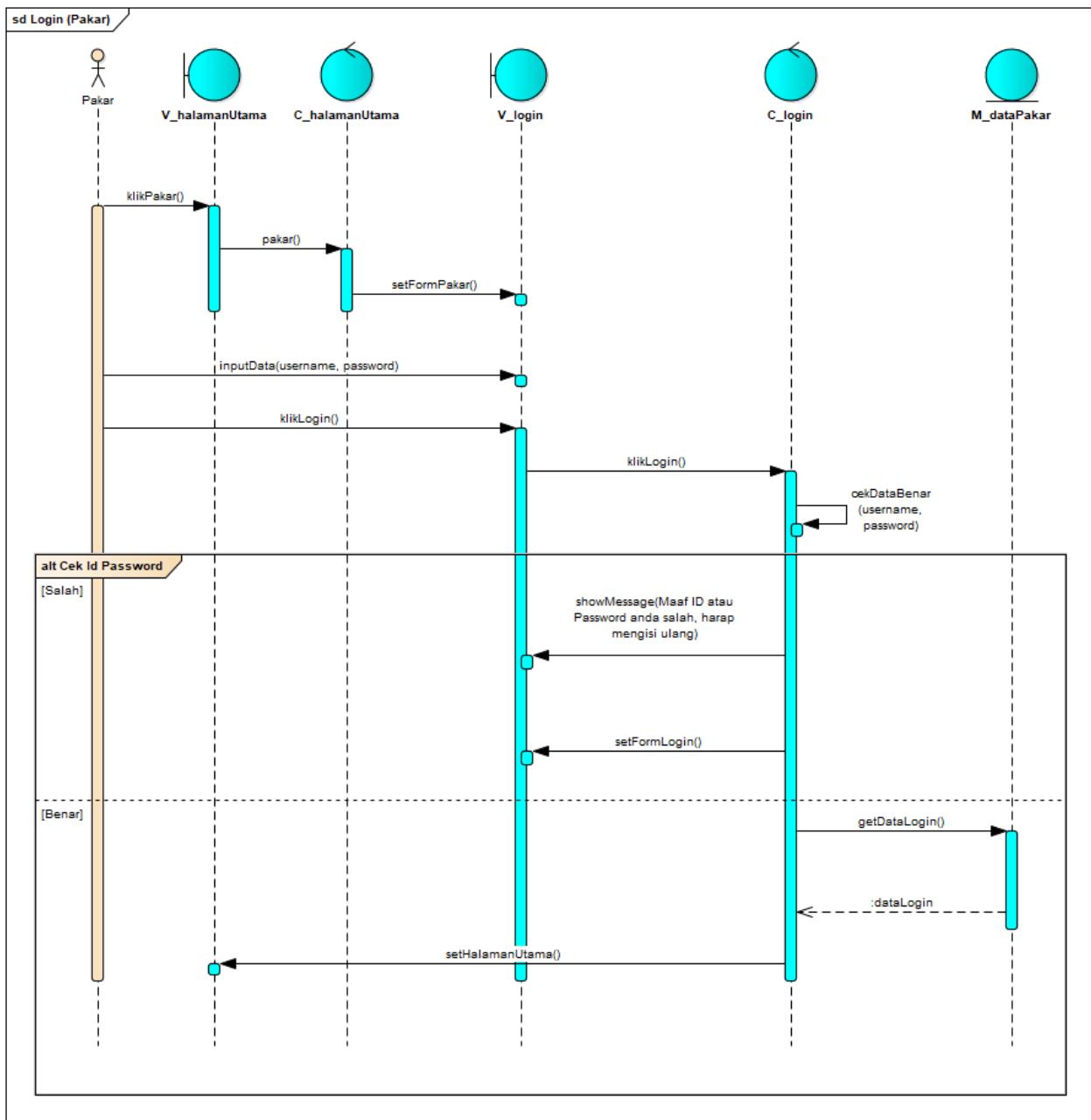
2. Menambah data akun (User)



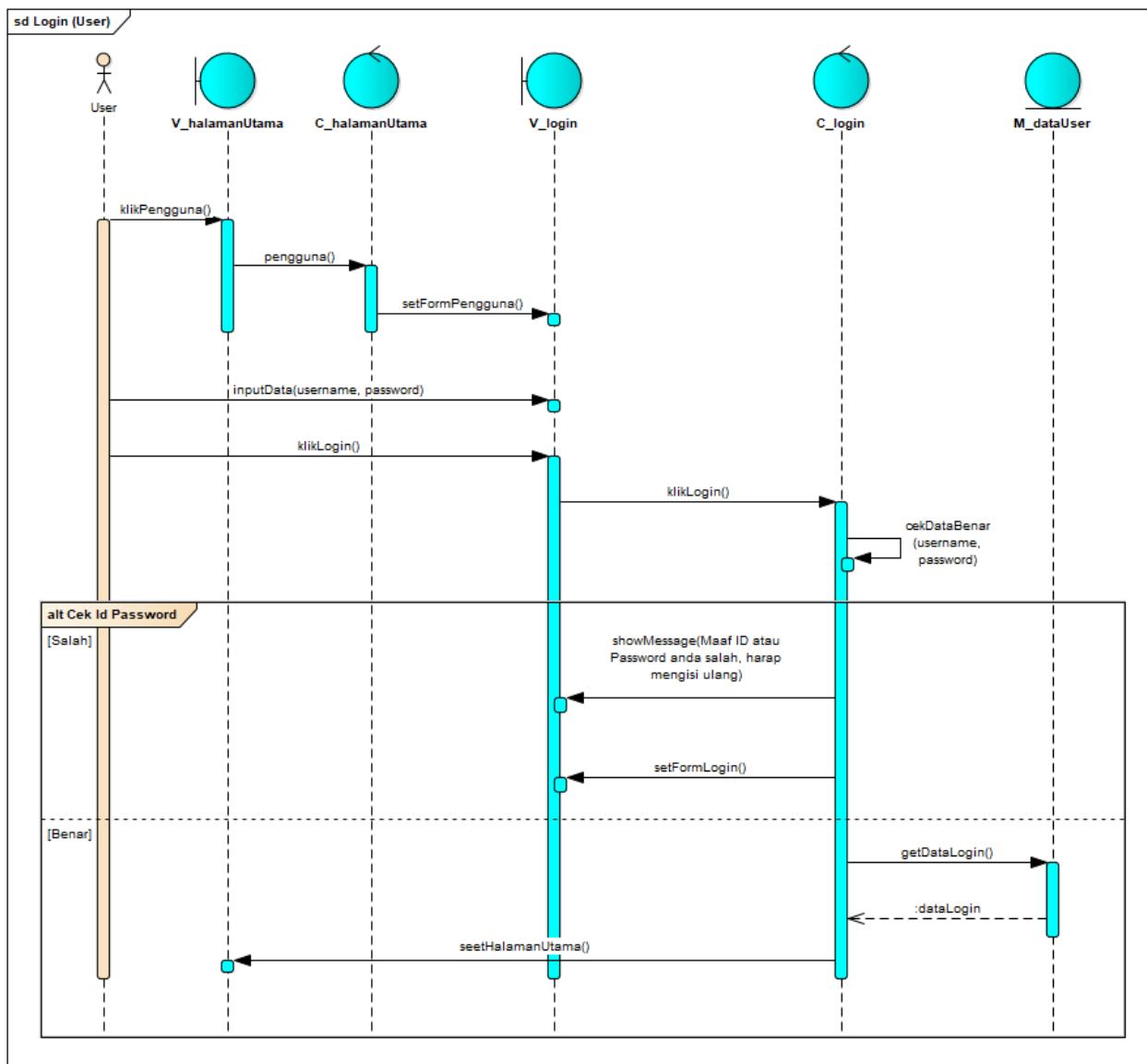
3. Login (Admin)



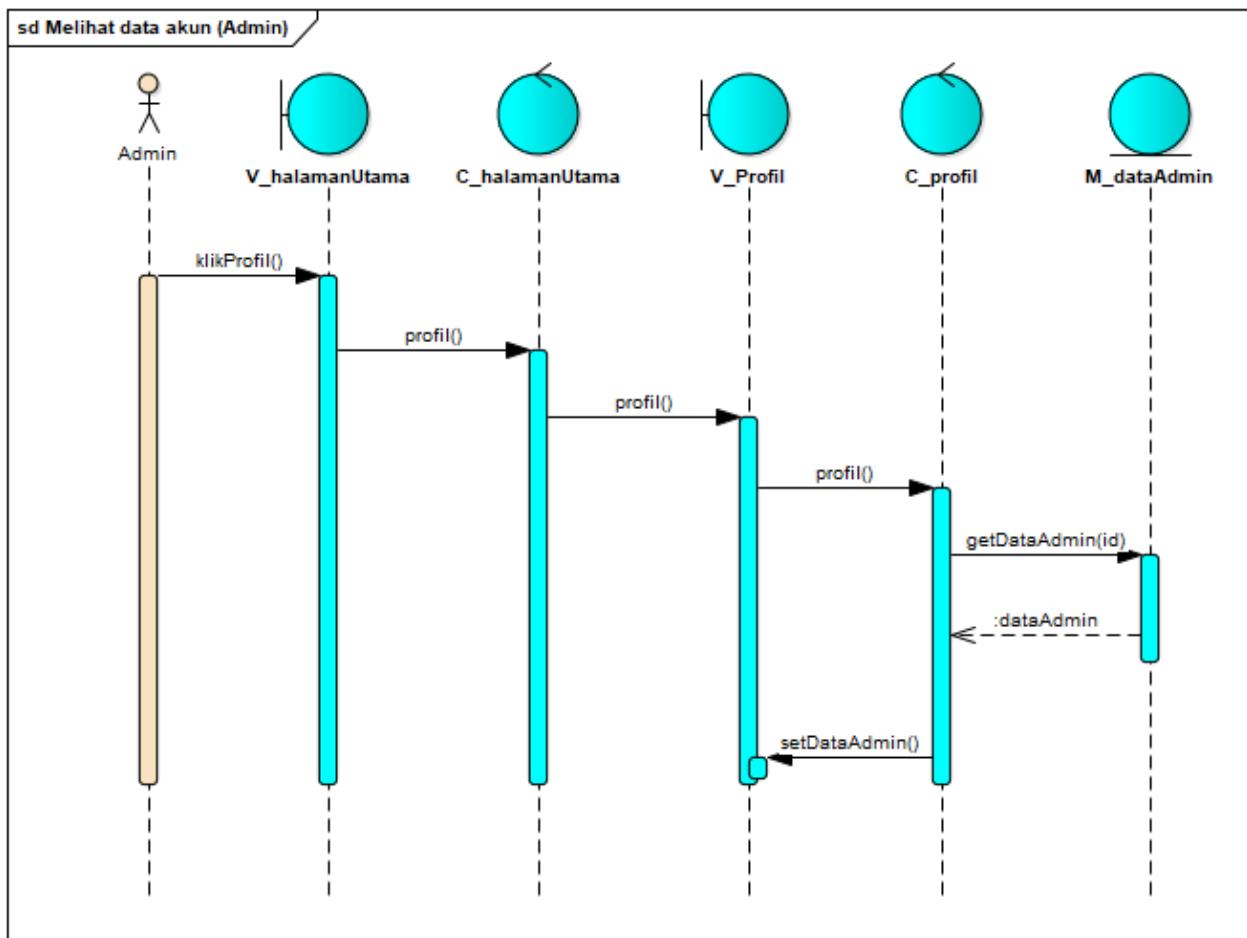
4. Login (Pakar)



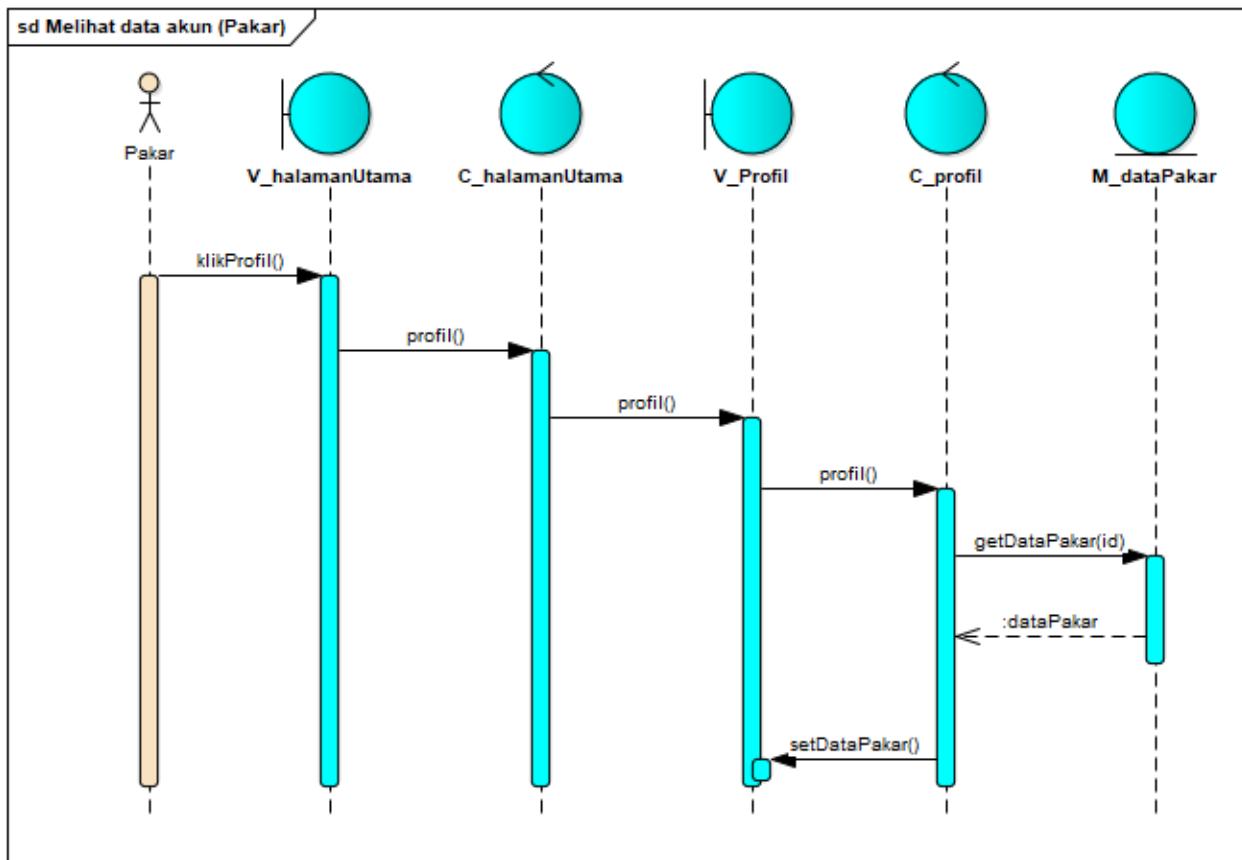
5. Login (User)



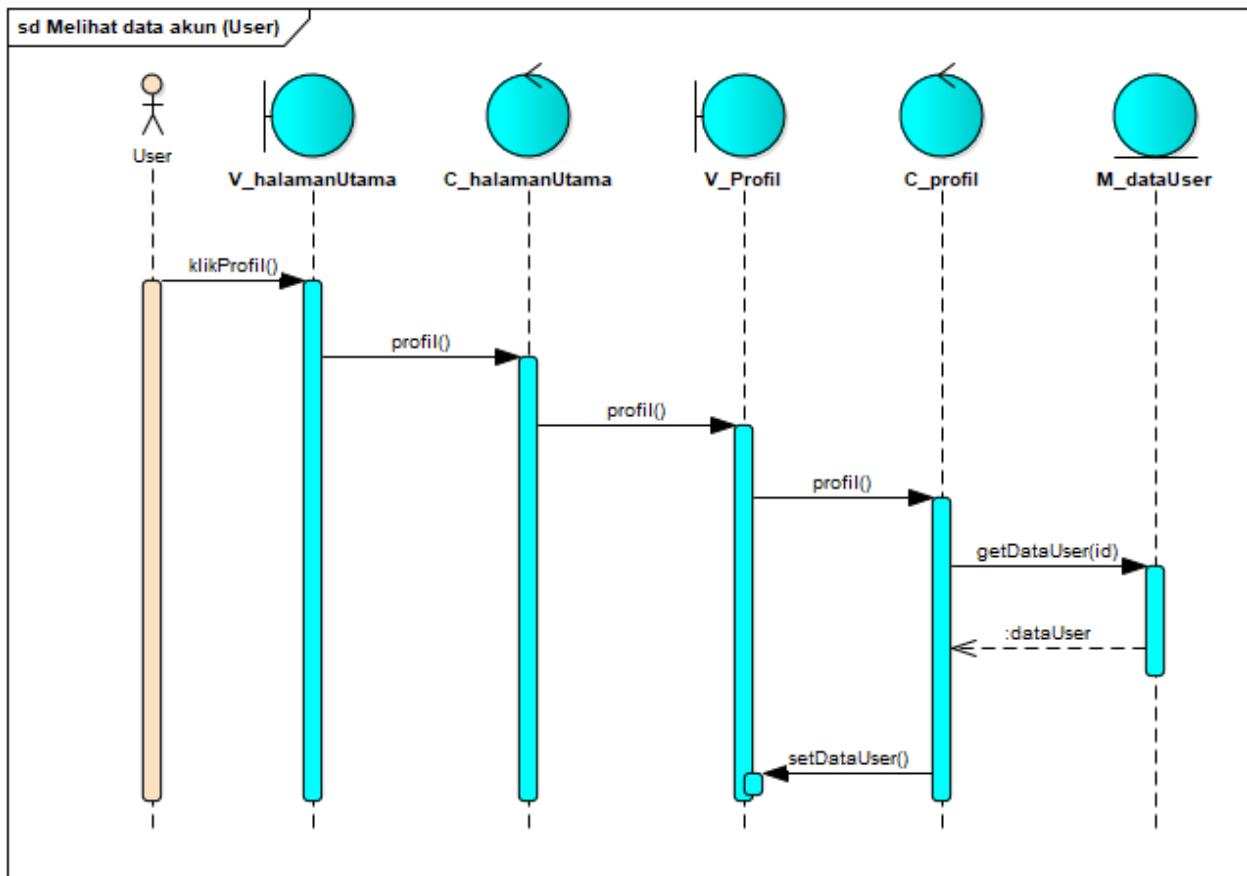
6. Melihat data akun (Admin)



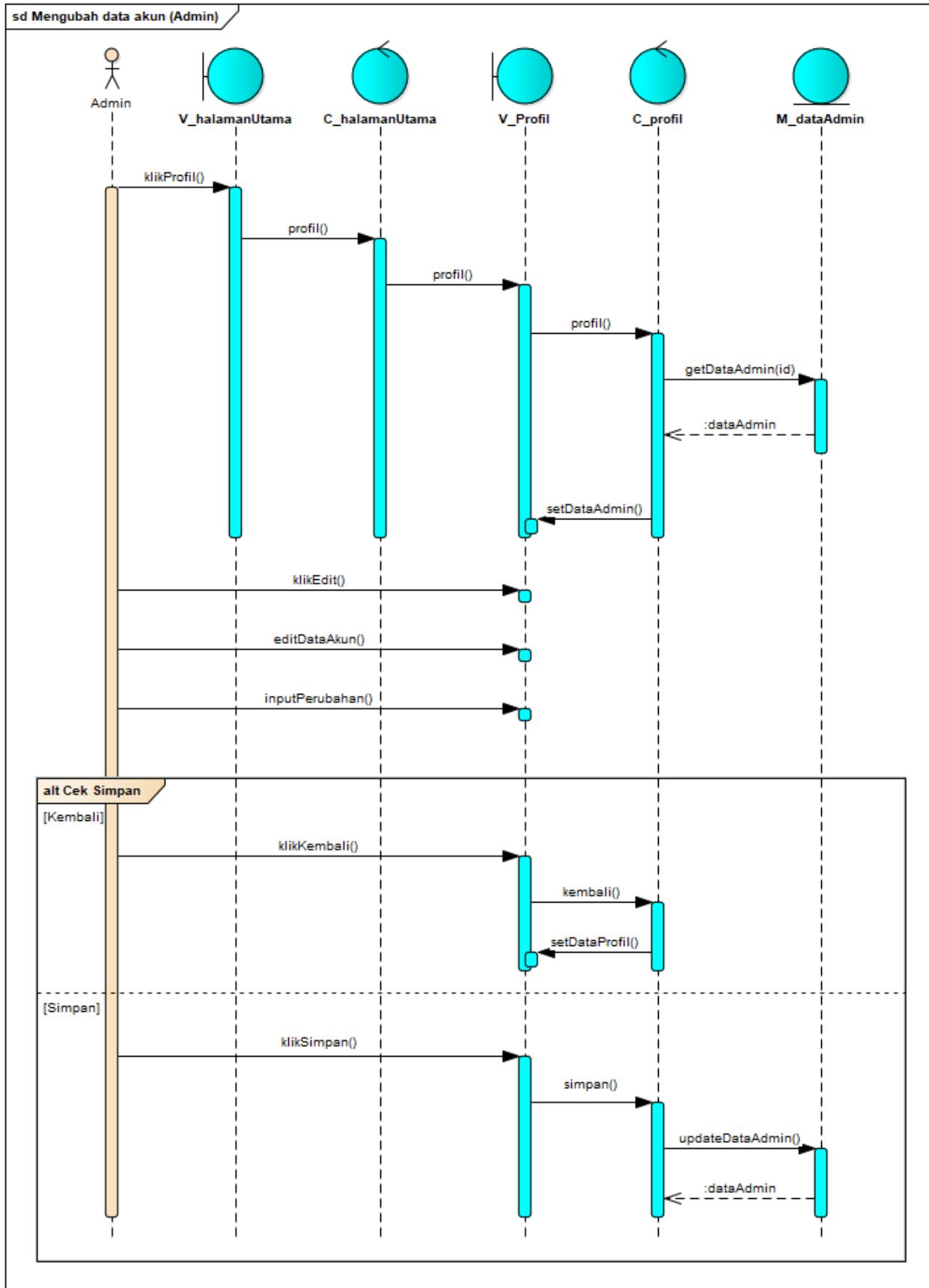
7. Melihat data akun (Pakar)



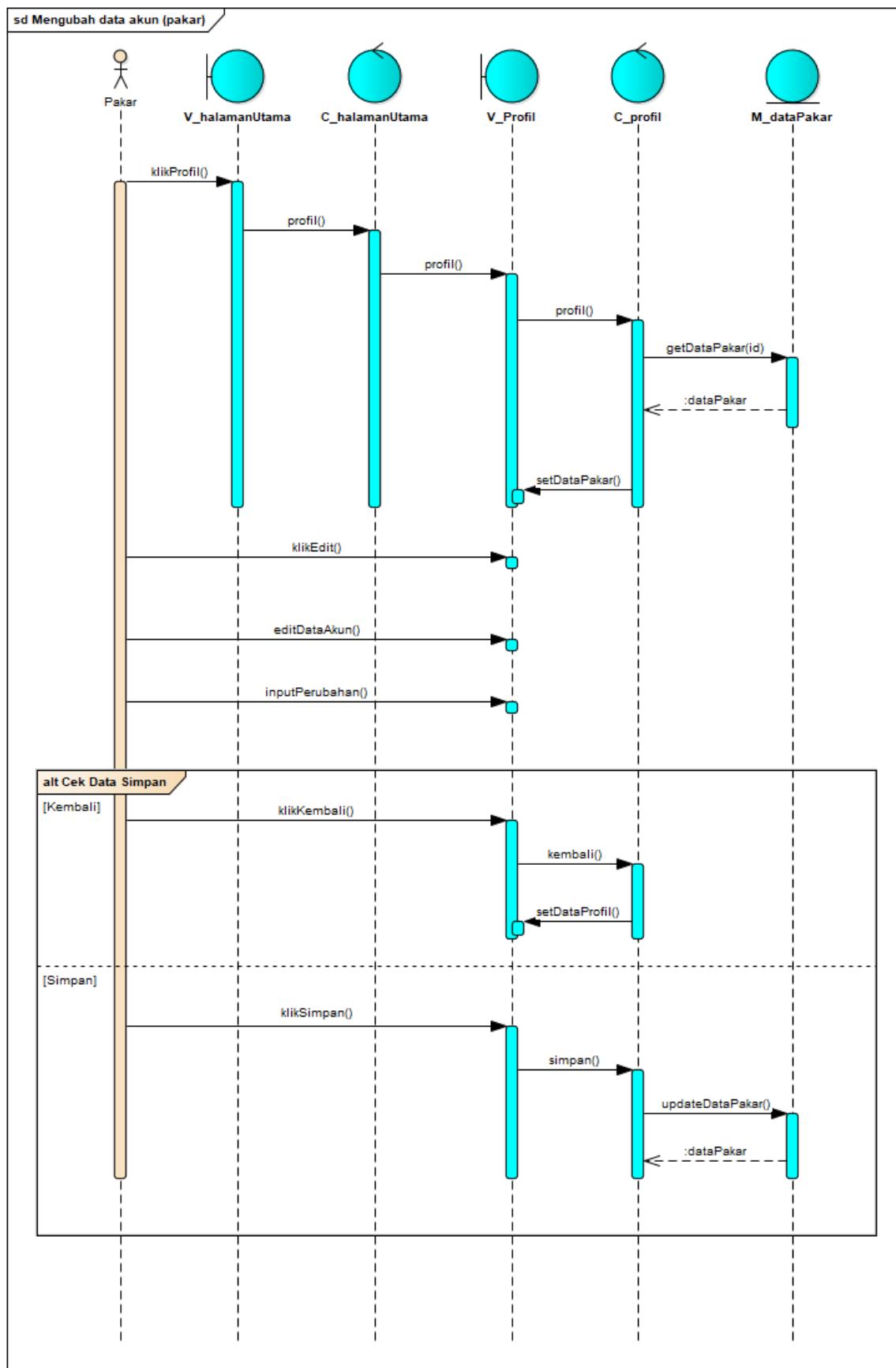
8. Melihat data akun (User)



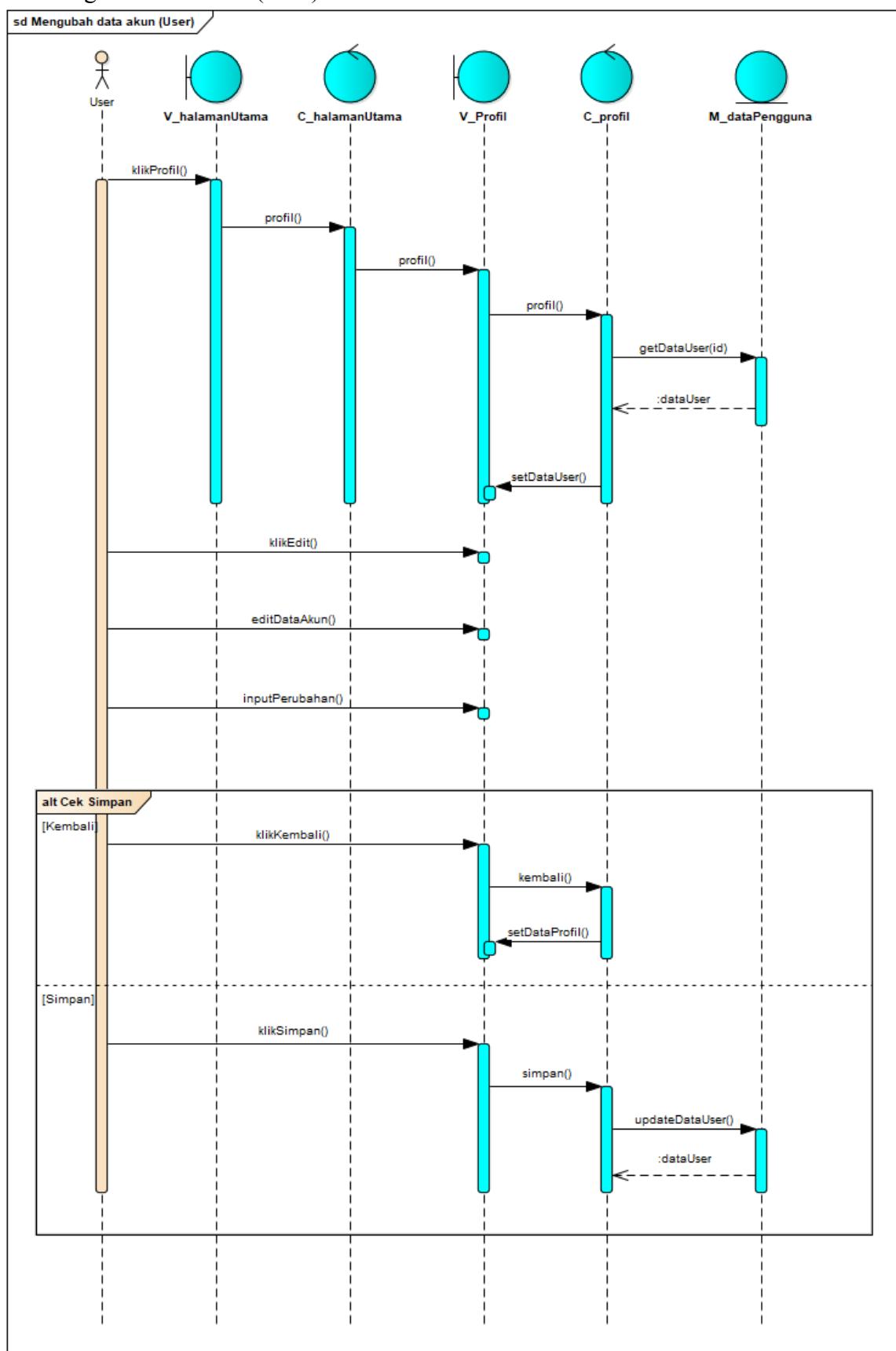
9. Mengubah data akun (Admin)



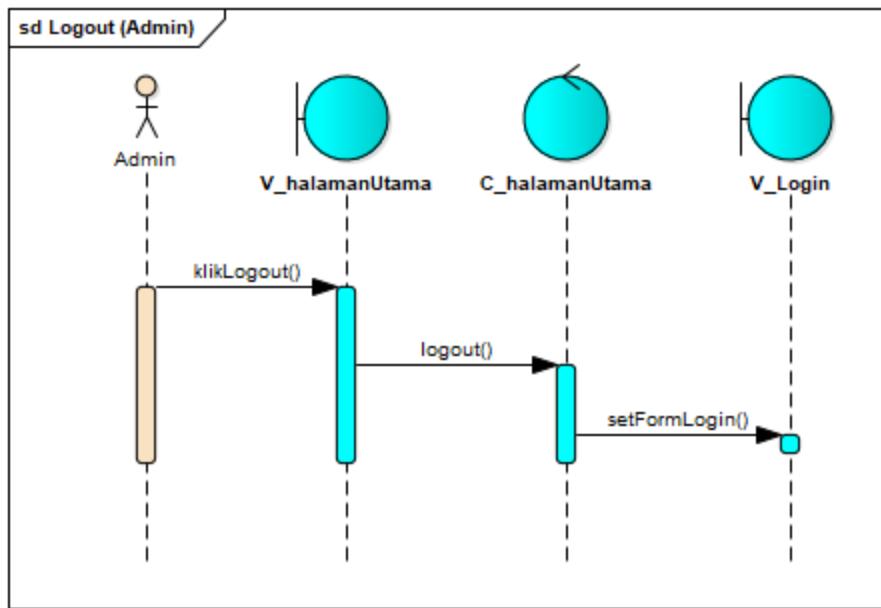
10. Mengubah data akun (Pakar)



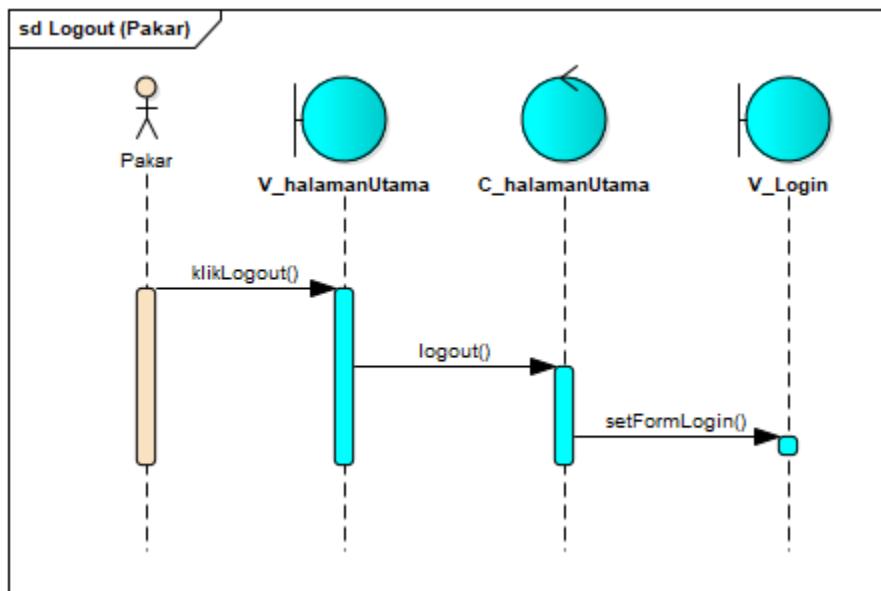
11. Mengubah data akun (User)



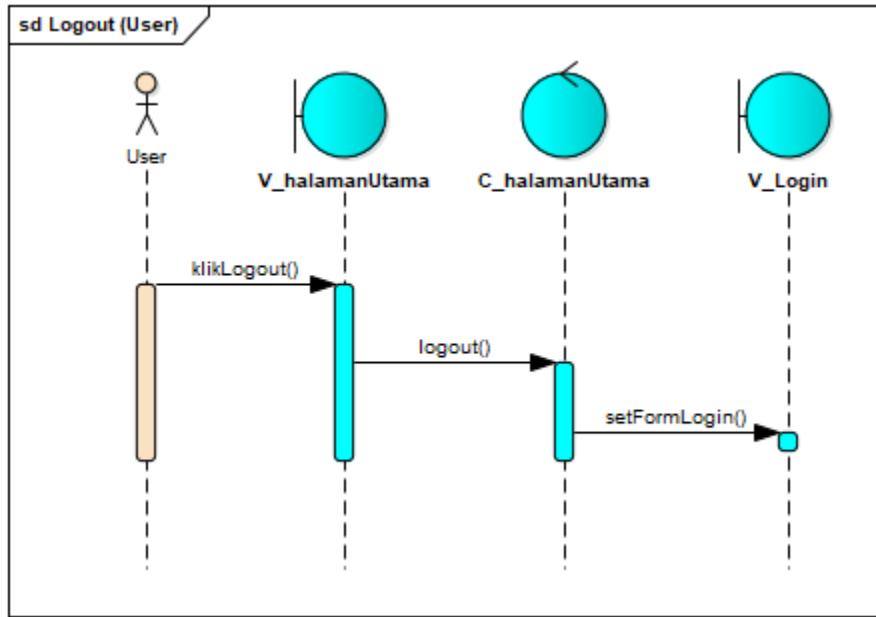
12. Logout (Admin)



13. Logout (Pakar)



14. Logout (User)



SOFTWARE TESTING PLANNING

SPRINT 1

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari website Sistem Perhitungan dan Edukasi AgroRise yang bertujuan untuk mengelola kegiatan operasional pada sistem berbasis website AgroRise. Kegiatan yang dikelola mencakup mengelola data akun pada tiga aktor. Pada sprint 1 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur akun termasuk login, menambah data akun, melihat data akun, dan logout.

Admin:

- Login akun
- Fitur data akun
 - Melihat data akun admin
 - Mengubah data akun admin
 - Melihat data akun user
 - Melihat data akun pakar
- Logout akun

User:

- Login akun
- Fitur data akun
 - Menambah data akun
 - Melihat data akun user
 - Mengubah data akun user
- Logout akun

Pakar:

- Login akun
- Fitur data akun
 - Menambah data akun
 - Melihat data akun pakar
 - Mengubah data akun pakar
- Logout akun

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu:

1.1 Tanggal pembuatan Software Testing Planning (STP): 01 Mei 2023

1.2 Penanggung jawab pengujian: Yosephine Hasianna

2. Introduction

Document Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana fitur pada login, logout, menambah data akun, mengonfirmasi data akun, melihat data akun, dan mengubah data akun yang dibuat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Uji coba

dilakukan pada database, komponen, interface, dan performa dari software yang dibangun.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses:

- 2.1 Mengidentifikasi komponen software yang harus diuji
- 2.2 Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian
- 2.3 Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- 2.4 Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya

- Latar belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai dengan apa yang telah dirancang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada yang menghambat performa software ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun dan hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian interface, performa, dan keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam sprint ini, komponen yang akan dilakukan dalam pengujian adalah sebagai berikut.

3.1 Halaman Login User

- 3.1.1 Button masuk
- 3.1.2 Button user
- 3.1.3 Kotak input email
- 3.1.4 Kotak input username
- 3.1.5 Buton login

3.2 Halaman Login Pakar

- 3.2.1 Button masuk
- 3.2.2 Button pakar
- 3.2.3 Kotak input email
- 3.2.4 Kotak input username
- 3.2.5 Button login

3.3 Halaman Login Admin

- 3.3.1 Button admin
- 3.3.2 Kotak input email
- 3.3.3 Kotak input username
- 3.3.4 Button login

3.4 Halaman Registrasi User

- 3.4.1 Button daftar
 - 3.4.2 Button user
 - 3.4.3 Kotak input email
 - 3.4.4 Kotak input username
 - 3.4.5 Kotak input password
 - 3.4.6 Kotak input konfirmasi password
 - 3.4.7 Button sign up
- 3.5 Halaman Registrasi Pakar
- 3.5.1 Button daftar
 - 3.5.2 Button user
 - 3.5.3 Kotak input email
 - 3.5.4 Kotak input username
 - 3.5.5 Kotak input password
 - 3.5.6 Kotak input konfirmasi password
 - 3.5.7 Kotak input nama lengkap
 - 3.5.8 Kotak input nomor telepon
 - 3.5.9 Kotak input alamat
 - 3.5.10 Kotak input pendidikan terakhir
 - 3.5.11 Kotak input pekerjaan
 - 3.5.12 Kotak input provinsi
 - 3.5.13 Kotak input kabupaten
 - 3.5.14 Kotak input CV
 - 3.5.15 Kotak input sertifikat
 - 3.5.16 Kotak input portofolio
 - 3.5.17 Button sign up
- 3.6 Halaman Akun User
- 3.6.1 Menu profil
- 3.7 Halaman Akun Pakar
- 3.7.1 Menu profil
- 3.8 Halaman Akun Admin
- 3.8.1 Menu profil
- 3.9 Halaman Mengubah Akun Admin
- 3.9.1 Button edit
 - 3.9.2 Kotak input username
 - 3.9.3 Button save
- 3.10 Halaman Mengubah Akun User
- 3.10.1 Button edit
 - 3.10.2 Kotak input username
 - 3.10.3 Button save
- 3.11 Halaman Mengubah Akun Pakar
- 3.11.1 Button edit
 - 3.11.2 Kotak input username
 - 3.11.3 Kotak input nama lengkap
 - 3.11.4 Kotak input nomor telepon
 - 3.11.5 Kotak input alamat
 - 3.11.6 Kotak input pendidikan terakhir

- 3.11.7 Kotak input pekerjaan
- 3.11.8 Kotak input provinsi
- 3.11.9 Kotak input kabupaten
- 3.11.10 Button save
- 3.12 Halaman Mengubah Password Admin
 - 3.12.1 Button edit
 - 3.12.2 Kotak input password
 - 3.12.3 Kotak input konfirmasi password
 - 3.12.4 Button save
- 3.13 Halaman Mengubah Password User
 - 3.13.1 Button edit
 - 3.13.2 Kotak input password
 - 3.13.3 Kotak input konfirmasi password
 - 3.13.4 Button save
- 3.14 Halaman Mengubah Password Pakar
 - 3.14.1 Button edit
 - 3.14.2 Kotak input password
 - 3.14.3 Kotak input konfirmasi password
 - 3.14.4 Button save
- 3.15 Halaman Logout Admin
 - 3.15.1 Button logout
- 3.16 Halaman Logout User
 - 3.16.1 Button logout
- 3.17 Halaman Logout Pakar
 - 3.17.1 Button logout

4. Feature to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya dijelaskan sebagai berikut.

4.1 Halaman login user (user)

Fitur	Deskripsi
Button masuk	Untuk masuk ke website dengan akun
Button user	Untuk memilih aktor user
Kotak input email	Untuk memasukkan email
Kotak input password	Untuk memasukkan password
Button login	Untuk login ke website

4.2 Halaman login pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Button masuk	Untuk masuk ke website dengan akun
Button pakar	Untuk memilih aktor pakar
Kotak input email	Untuk memasukkan email
Kotak input password	Untuk memasukkan password
Button login	Untuk login ke website

4.3 Halaman login admin (admin)

Fitur	Deskripsi

Button admin	Untuk memilih aktor admin
Kotak input email	Untuk memasukkan email
Kotak input password	Untuk memasukkan password
Button login	Untuk login ke website

4.4 Halaman registrasi akun user (user)

Fitur	Deskripsi
Button daftar	Untuk melakukan pendaftaran
Button user	Untuk memilih aktor user
Kotak input email	Untuk memasukkan email
Kotak input username	Untuk memasukkan username
Kotak input password	Untuk memasukkan password
Kotak input konfirmasi password	Untuk memasukkan konfirmasi password
Button sign up	Untuk menambahkan data ke sistem

4.5 Halaman registrasi akun pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Button daftar	Untuk melakukan pendaftaran
Button user	Untuk memilih aktor pakar
Kotak input email	Untuk memasukkan email
Kotak input username	Untuk memasukkan username
Kotak input password	Untuk memasukkan password
Kotak input konfirmasi password	Untuk memasukkan konfirmasi password
Kotak input nama lengkap	Untuk menambahkan nama lengkap
Kotak input nomor telepon	Untuk memasukkan nomor telepon
Kotak input alamat	Untuk memasukkan alamat
Kotak input pendidikan terakhir	Untuk memasukkan pendidikan terakhir
Kotak input pekerjaan	Untuk memasukkan pekerjaan
Kotak input provinsi	Untuk memasukkan provinsi domisili
Kotak input kabupaten	Untuk memasukkan kabupaten domisili
Kotak input CV	Untuk memasukkan CV
Kotak input sertifikat	Untuk memasukkan sertifikat
Kotak input portofolio	Untuk memasukkan portofolio
Button sign up	Untuk menambahkan data ke sistem

4.6 Halaman akun user (user)

Fitur	Deskripsi
Menu profil	Untuk menampilkan menu profil

4.7 Halaman akun pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Menu profil	Untuk menampilkan menu profil

4.8 Halaman akun admin (admin)

Fitur	Deskripsi
Menu profil	Untuk menampilkan menu profil

4.9 Halaman mengubah akun admin (admin)

Fitur	Deskripsi
Kotak input username	Untuk memasukkan username baru
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada akun
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.10 Halaman mengubah akun user (user)

Fitur	Deskripsi
Kotak input username	Untuk memasukkan username baru
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada akun
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.11 Halaman mengubah akun pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Kotak input username	Untuk memasukkan username baru
Kotak input nama lengkap	Untuk menambahkan nama lengkap
Kotak input nomor telepon	Untuk memasukkan nomor telepon
Kotak input alamat	Untuk memasukkan alamat
Kotak input pendidikan terakhir	Untuk memasukkan pendidikan terakhir
Kotak input pekerjaan	Untuk memasukkan pekerjaan
Kotak input provinsi	Untuk memasukkan provinsi domisili
Kotak input kabupaten	Untuk memasukkan kabupaten domisili
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada akun
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.12 Halaman password akun admin (admin)

Fitur	Deskripsi
Kotak input password baru	Untuk memasukkan password baru
Kotak input konfirmasi password baru	Untuk memasukkan konfirmasi password baru
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada password
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.13 Halaman mengubah password akun user (user)

Fitur	Deskripsi
Kotak input password baru	Untuk memasukkan password baru
Kotak input konfirmasi password baru	Untuk memasukkan konfirmasi password baru
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada password
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.14 Halaman mengubah password akun pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Kotak input password baru	Untuk memasukkan password baru

Kotak input konfirmasi password baru	Untuk memasukkan konfirmasi password baru
Button edit	Untuk melakukan pengeditan pada password
Button save	Untuk menyimpan data baru

4.15 Halaman logout akun admin

Fitur	Deskripsi
Button logout	Untuk keluar dari website

4.16 Halaman logout akun pakar (pakar)

Fitur	Deskripsi
Button logout	Untuk keluar dari website

4.17 Halaman logout akun user (user)

Fitur	Deskripsi
Button logout	Untuk keluar dari website

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Metode
User	
Button masuk	Blackbox
Button user	Blackbox
Kotak input email	Blackbox
Kotak input password	Blackbox
Button login	Blackbox
Button daftar	Blackbox
Button user	Blackbox
Kotak input email	Blackbox
Kotak input username	Blackbox
Kotak input password	Blackbox
Kotak input konfirmasi password	Blackbox
Button sign up	Blackbox
Menu profil	Blackbox
Kotak input username	Blackbox
Button edit	Blackbox
Button save	Blackbox
Kotak input password baru	Blackbox
Kotak input konfirmasi password baru	Blackbox
Button edit	Blackbox
Button save	Blackbox
Button logout	Blackbox
Admin	
Button admin	Blackbox
Kotak input email	Blackbox

Kotak input password	Blackbox
Button login	Blackbox
Menu profil	Blackbox
Button edit	Blackbox
Kotak input username	Blackbox
Button save	Blackbox
Kotak input password baru	Blackbox
Kotak input konfirmasi password baru	Blackbox
Button edit	Blackbox
Button save	Blackbox
Button logout	Blackbox
Pakar	
Button masuk	Blackbox
Button pakar	Blackbox
Kotak input email	Blackbox
Kotak input password	Blackbox
Button login	Blackbox
Button daftar	Blackbox
Button user	Blackbox
Kotak input email	Blackbox
Kotak input username	Blackbox
Kotak input password	Blackbox
Kotak input konfirmasi password	Blackbox
Kotak input nama lengkap	Blackbox
Kotak input nomor telepon	Blackbox
Kotak input alamat	Blackbox
Kotak input pendidikan terakhir	Blackbox
Kotak input pekerjaan	Blackbox
Kotak input provinsi	Blackbox
Kotak input kabupaten	Blackbox
Kotak input CV	Blackbox
Kotak input sertifikat	Blackbox
Kotak input portofolio	Blackbox
Button sign up	Blackbox
Menu profil	Blackbox
Kotak input username	Blackbox
Kotak input nama lengkap	Blackbox
Kotak input nomor telepon	Blackbox
Kotak input alamat	Blackbox
Kotak input pendidikan terakhir	Blackbox
Kotak input pekerjaan	Blackbox
Kotak input provinsi	Blackbox
Kotak input kabupaten	Blackbox
Button edit	Blackbox
Button save	Blackbox
Kotak input password baru	Blackbox
Kotak input konfirmasi password baru	Blackbox
Button edit	Blackbox

Button save	Blackbox
Button logout	Blackbox

6. Item Pass

Kriteria-kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- 6.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil yang mana berarti ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal
- 6.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil
- 6.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal

7. Test Deliverables

Dokumen-dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut

- 7.1 Software Testing Planning (STP)
- 7.2 Software Testing Report (STR)

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak yang Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur akun	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur dan tampilan website	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer

SOFTWARE TESTING REPORT SPRINT 1

1. FITUR AKUN

1.1 HALAMAN LOGIN AKUN USER (User)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Login akun user	<ol style="list-style-type: none">Buka website “AgroRise”Klik button Masuk pada navbarPilih dan Klik button UserMenginputkan data untuk login diantaranya<ul style="list-style-type: none">EmailPasswordKlik button loginMengunjungi website “AgroRise”	Berhasil masuk ke halaman dashboard website “AgroRise”	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.2 HALAMAN LOGIN AKUN PAKAR (PAKAR)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Login akun admin	<ol style="list-style-type: none">Buka website “AgroRise”Klik button Masuk pada navbarPilih dan Klik button PakarMenginputkan data untuk login diantaranya<ul style="list-style-type: none">EmailPasswordKlik button loginMengunjungi website “AgroRise”	Berhasil masuk ke halaman dashboard website “AgroRisse”	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.3 HALAMAN LOGIN AKUN ADMIN (ADMIN)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Login akun admin	<ol style="list-style-type: none">Buka website “AgroRise”Klik button admin pada footerMenginputkan data untuk login diantaranya<ul style="list-style-type: none">EmailPasswordKlik button loginMengunjungi website “AgroRise”	Berhasil masuk ke halaman dashboard admin website “AgroRisse”	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.4 HALAMAN REGISTRASI AKUN USER (USER)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mendaftar akun user	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik button Daftar 3. Pilih dan Klik button User 4. Menginputkan data untuk login diantaranya <ul style="list-style-type: none"> a. Email b. Username c. Password d. Konfirmasi Password 5. Klik button signup 6. Menampilkan halaman login	- Berhasil mendaftar dan menampilkan pop up	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.5 HALAMAN REGISTRASI AKUN PAKAR (PAKAR)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mendaftar akun pakar	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik button Daftar 3. Pilih dan Klik button User 4. Menginputkan data untuk login diantaranya <ul style="list-style-type: none"> a. Email b. Nama Lengkap c. Username d. Password e. Konfirmasi Password f. Nomor Telepon g. Alamat h. Pendidikan Terakhir i. Pekerjaan j. Instansi k. Pilih Provinsi l. Pilih Kabupaten m. Input File CV berupa pdf n. Input File Sertifikat berupa pdf o. Input File portofolio berupa pdf 5. Klik button signup	- Berhasil mendaftar dan menampilkan pop up	Fitur sudah dapat digunakan, namun pada inputan pilih kabupaten masih mengalami bug, pada saat setelah memilih provinsi isi kabupaten yang tertera pada inputan Pilih Kabupaten masih belum sesuai dengan provinsi yang dipilih, tetapi tetap dapat digunakan dengan user mencari kabupaten secara manual	Yosephine Hasianna

		6. Menampilkan halaman login			
--	--	------------------------------	--	--	--

1.6 HALAMAN AKUN USER (USER)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mendaftar akun user	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile user	- Berhasil menampilkan halaman profile user	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.7 HALAMAN AKUN PAKAR (PAKAR)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mendaftar akun pakar	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile pakar	- Berhasil menampilkan halaman profile pakar	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.8 HALAMAN AKUN ADMIN (ADMIN)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mendaftar akun admin	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile admin	- - Berhasil menampilkan halaman profile admin	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.9 HALAMAN MENGUBAH AKUN ADMIN (ADMIN)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah akun admin	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile admin 4. Klik button edit 5. Menampilkan form edit 6. Mengubah data yang ingin diubah 7. Klik button save 8. Menampilkan profile admin	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.10 HALAMAN MENGUBAH AKUN USER (USER)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah akun user	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile user 4. Klik button edit 5. Menampilkan form edit 6. Mengubah data yang ingin diubah 7. Klik button save 8. Menampilkan profile user	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.11 HALAMAN MENGUBAH AKUN PAKAR (PAKAR)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah akun pakar	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu profile pada navbar 3. Menampilkan profile pakar 4. Klik button edit 5. Menampilkan form edit 6. Mengubah data yang ingin diubah 7. Klik button save 8. Menampilkan profile pakar	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.12 HALAMAN MENGUBAH PASSWORD ADMIN (ADMIN)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah password admin	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik “Ubah Password” pada dropdown 3. Menampilkan form ubah password 4. Mengubah data yang ingin diubah 5. Klik button save	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.13 HALAMAN MENGUBAH PASSWORD USER (USER)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah password user	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik “Ubah Password” pada dropdown 3. Menampilkan form ubah password 4. Mengubah data yang ingin diubah 5. Klik button save	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.14 HALAMAN MENGUBAH PASSWORD PAKAR (PAKAR)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Mengubah password pakar	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik “Ubah Password” pada dropdown 3. Menampilkan form ubah password 4. Mengubah data yang ingin diubah 5. Klik button save	- Berhasil menyimpan perubahan data	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.15 HALAMAN LOGOUT AKUN ADMIN

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Logout akun admin	1. Masuk ke halaman dashboard website “Agrorise” 2. Klik menu profile admin 3. Klik button logout 4. Akun keluar dari sistem	- Berhasil keluar dari sistem - Kembali ke halaman login	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.16 HALAMAN LOGOUT AKUN USER

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Logout akun user	1. Masuk ke halaman dashboard website “Agrorise” 2. Klik menu profile user 3. Klik button logout 4. Akun keluar dari sistem	- Berhasil keluar dari system - Kembali ke halaman login	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.17 HALAMAN LOGOUT AKUN PAKAR

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Logout akun pakar	1. Masuk ke halaman dashboard website “Agrorise” 2. Klik menu profile pakar 3. Klik button logout 4. Akun keluar dari sistem	- Berhasil keluar dari system - Kembali ke halaman login	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM SPRINT 2

SPRINT 2 = Fitur Kalkulator

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1. Analisis Memulai Sistem

1. Prosedur Melihat Kalkulator Tani

- a. Pengguna masuk ke halaman utama
- b. Pengguna klik menu kalkulator
 - Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi:
 - Kalkulator Pupuk
 - Kalkulator Pestisida
 - Kalkulator Keuntungan
- c. Pengguna klik salah satu kalkulator
 - Jika pengguna memilih kalkulator pupuk maka sistem menampilkan form inputan untuk pupuk
 - Jika pengguna memilih kalkulator pestisida maka sistem menampilkan form inputan untuk pestisida
 - Jika pengguna memilih kalkulator keuntungan maka sistem menampilkan form inputan untuk keuntungan

2. Prosedur Mengisi Inputan pada Kalkulator Pupuk

- a. Pengguna masuk ke halaman form inputan Kalkulator Pupuk yang berisi
 - Luas lahan
 - Pilihan pupuk
- b. Pengguna mengisi inputan pada form kalkulator pupuk
- c. Pengguna memilih pilihan pupuk yang berupa:
 - Pupuk kotoran ayam
 - Pupuk Urea
 - Pupuk SP-36
- d. Pengguna klik “Hasil”
 - Jika klik “Hasil” dan terdapat inputan yang belum terisi maka sistem tidak akan memberikan output pada hasil
 - Jika klik “Hasil” dan semua inputan sudah terisi maka sistem menampilkan output berupa hasil

3. Prosedur Mengisi Inputan pada Kalkulator Pestisida

- a. Pengguna masuk ke halaman form inputan Kalkulator Pestisida yang berisi
 - Konsentrasi aplikasi (KA)
 - Luas lahan (L)
 - Kapasitas tangka (KT)
 - Volume aplikasi (VA)
- b. Pengguna mengisi inputan pada form kalkulator pestisida
- c. Pengguna klik “Hasil”
 - Jika klik “Hasil” dan terdapat inputan yang belum terisi maka sistem tidak akan memberikan output pada hasil
- a. Jika klik “Hasil” dan semua inputan sudah terisi maka sistem menampilkan output berupa hasil

4. Prosedur Mengisi Inputan pada Kalkulator Keuntungan

- a. Pengguna masuk ke halaman form inputan Kalkulator Keuntungan yang berisi
 - Jumlah hasil panen

- Harga pangan
 - Modal
- b. Pengguna mengisi inputan pada form kalkulator keuntungan
 - c. Pengguna klik “Hasil”
 - Jika klik “Hasil” dan terdapat inputan yang belum terisi maka sistem tidak akan memberikan output pada hasil
 - Jika klik “Hasil” dan semua inputan sudah terisi maka sistem menampilkan output berupa hasil

1.2. Analisis Business Role

Aturan memulai sistem:

1. Data yang perlu diinput untuk kalkulator tani adalah karakter yang berisikan angka sesuai dengan satuan yang ditampilkan pada web
2. Data yang diinput tidak boleh kosong
3. Pengguna harus melakukan login untuk mengakses kalkulator pupuk dan pestisida
4. Jika pengguna keluar dari halaman pada saat melakukan penginputan maka data yang telah diinput tidak akan tersimpan

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Sistem dibuat berbasis web
2. Penggunaan dan penyimpanan database pada MySQL
3. Implementasi pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS dengan framework Laravel.
4. Pembuatan WBS dan Gantt Chart menggunakan tool Primavera
5. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.
6. Pembuatan desain UI menggunakan Figma.

2.2. Analisis Kebutuhan Hardware

1. Menggunakan device dengan RAM minimal 2GB, untuk selebihnya website tidak memiliki Batasan maksimum.
2. Device yang digunakan tersambung dengan koneksi internet

USER STORY SPRINT 2

SPRINT 2 = FITUR KALKULATOR

1. Melihat Kalkulator Tani

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melihat fitur kalkulator tani.</p> <p>Maka admin membuka website AgroRise dan kemudian memilih kalkulator yang terdapat pada menu perhitungan.</p>	<p>Title: Melihat Kalkulator Tani Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – Admin pilih salah satu kalkulator – Sistem menampilkan halaman kalkulator yang dipilih

2. Melihat Kalkulator Tani

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin melihat fitur kalkulator tani.</p> <p>Maka user admin membuka website AgroRise dan kemudian memilih kalkulator yang terdapat pada menu perhitungan.</p>	<p>Title: Melihat Kalkulator Tani Actor: User Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – User pilih salah satu kalkulator – Sistem menampilkan halaman kalkulator yang dipilih

3. Mengisi Inputan pada Kalkulator Pupuk

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator pupuk.</p> <p>Maka admin memilih kalkulator pupuk pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi admin.</p>	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Pupuk Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida

	<ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Keuntungan - Admin pilih “Kalkulator Pupuk” - Sistem menampilkan halaman kalkulator pupuk yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Luas lahan • Jenis pupuk - Admin mengisi inputan pada luas lahan - Admin memilih jenis pupuk yang tersedia, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Pupuk kotoran ayam • Pupuk urea • Pupuk SP-36 - Admin klik “Hasil” - Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan pupuk
--	---

4. Mengisi Inputan pada Kalkulator Pupuk

User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator pupuk.</p> <p>Maka user memilih kalkulator pupuk pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi user.</p>	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Pupuk Actor: User Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - User masuk website - Sistem menampilkan halaman utama - User masuk menu perhitungan - Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan - User pilih “Kalkulator Pupuk” - Sistem menampilkan halaman kalkulator pupuk yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Luas lahan • Jenis pupuk - User mengisi inputan pada luas lahan - User memilih jenis pupuk yang tersedia, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> • Pupuk kotoran ayam • Pupuk urea • Pupuk SP-36 - User klik “Hasil” - Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan pupuk

5. Mengisi Inputan pada Kalkulator Pestisida

User Story	Point Story
Sebagai pakar	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Pestisida Actor: Admin</p>

<p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator pestisida.</p> <p>Maka admin memilih kalkulator pestisida pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi admin.</p>	<p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – Admin pilih “Kalkulator Pestisida” – Sistem menampilkan halaman kalkulator pestisida yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Konsentrasi aplikasi • Luas lahan • Kapasitas tangki • Volume aplikasi – Admin mengisi inputan – Admin klik “Hasil” – Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan pestisida
---	--

6. Mengisi Inputan pada Kalkulator Pestisida

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator pestisida.</p> <p>Maka user memilih kalkulator pestisida pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi user.</p>	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Pestisida</p> <p>Actor: User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – User pilih “Kalkulator Pestisida” – Sistem menampilkan halaman kalkulator pestisida yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Konsentrasi aplikasi • Luas lahan • Kapasitas tangki • Volume aplikasi – User mengisi inputan – User klik “Hasil” – Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan pestisida

7. Mengisi Inputan pada Kalkulator Keuntungan

User Story	Point Story
------------	-------------

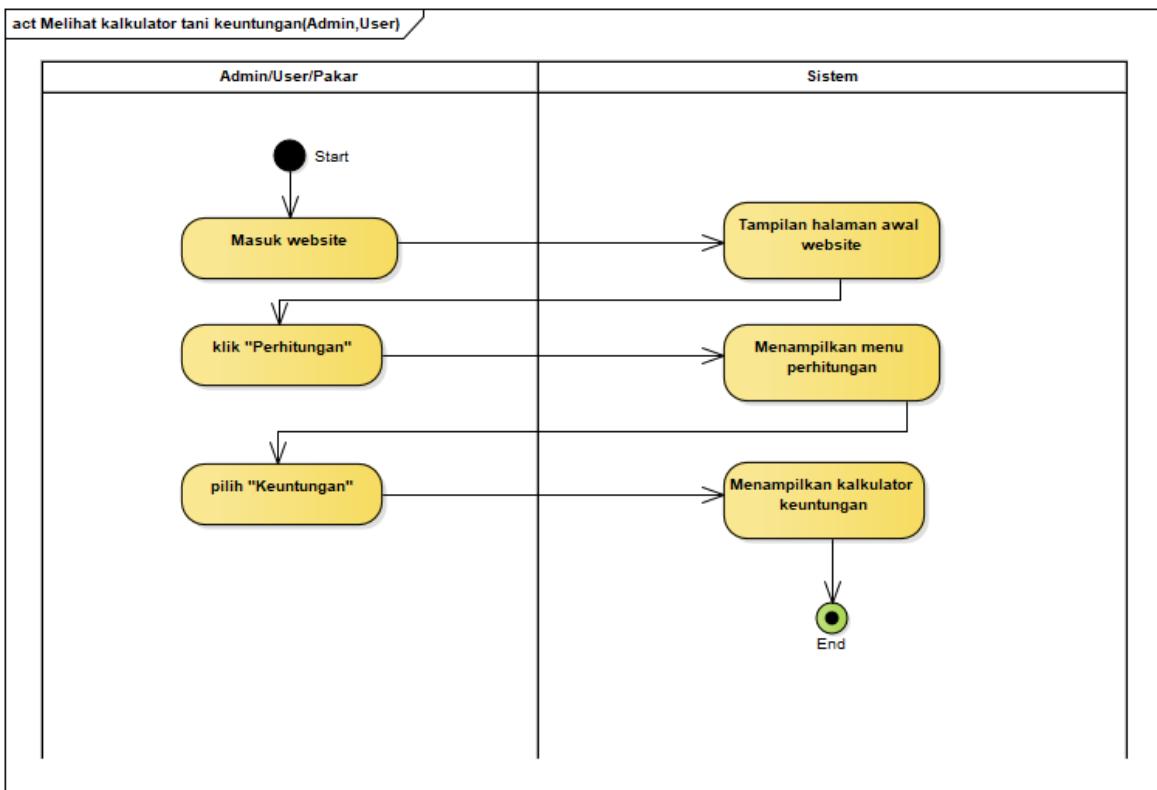
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator keuntungan.</p> <p>Maka admin memilih kalkulator keuntungan pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi admin.</p>	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Keuntungan</p> <p>Actor: Admin</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – Admin pilih “Kalkulator Keuntungan” – Sistem menampilkan halaman kalkulator keuntungan yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah hasil panen • Harga pangan • Modal – Admin mengisi inputan – Admin klik “Hasil” – Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan keuntungan
---	--

8. Mengisi Inputan pada Kalkulator Keuntungan

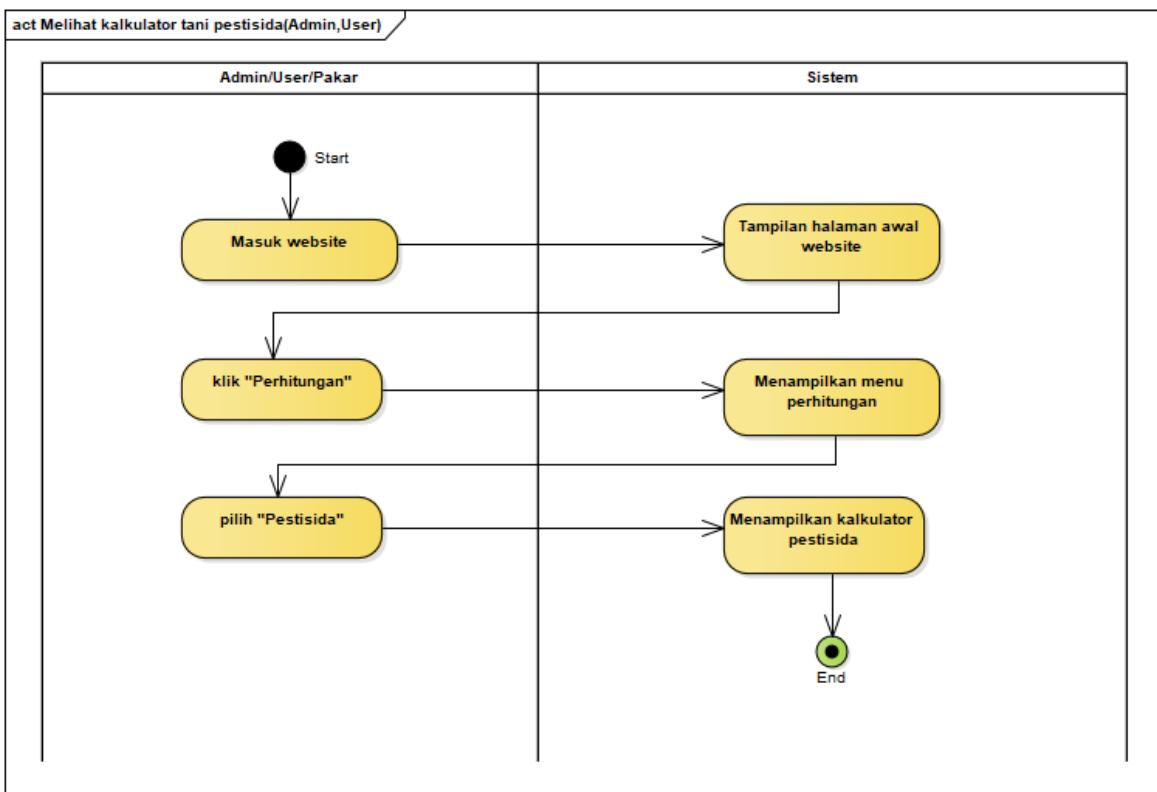
User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin mengisi inputan pada kalkulator keuntungan.</p> <p>Maka user memilih kalkulator pestisida pada menu perhitungan dan mengisi inputan yang terdapat pada halaman inputan. Lalu sistem menampilkan output hasil dari apa yang telah diisi user.</p>	<p>Title: Mengisi Inputan pada Kalkulator Keuntungan</p> <p>Actor: User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User masuk menu perhitungan – Sistem menampilkan pilihan kalkulator yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Kalkulator Pupuk • Kalkulator Pestisida • Kalkulator Keuntungan – User pilih “Kalkulator Keuntungan” – Sistem menampilkan halaman kalkulator keuntungan yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah hasil panen • Harga pangan • Modal – User mengisi inputan – User klik “Hasil” – Sistem menampilkan output berupa hasil perhitungan keuntungan

ACTIVITY DIAGRAM SPRINT 2

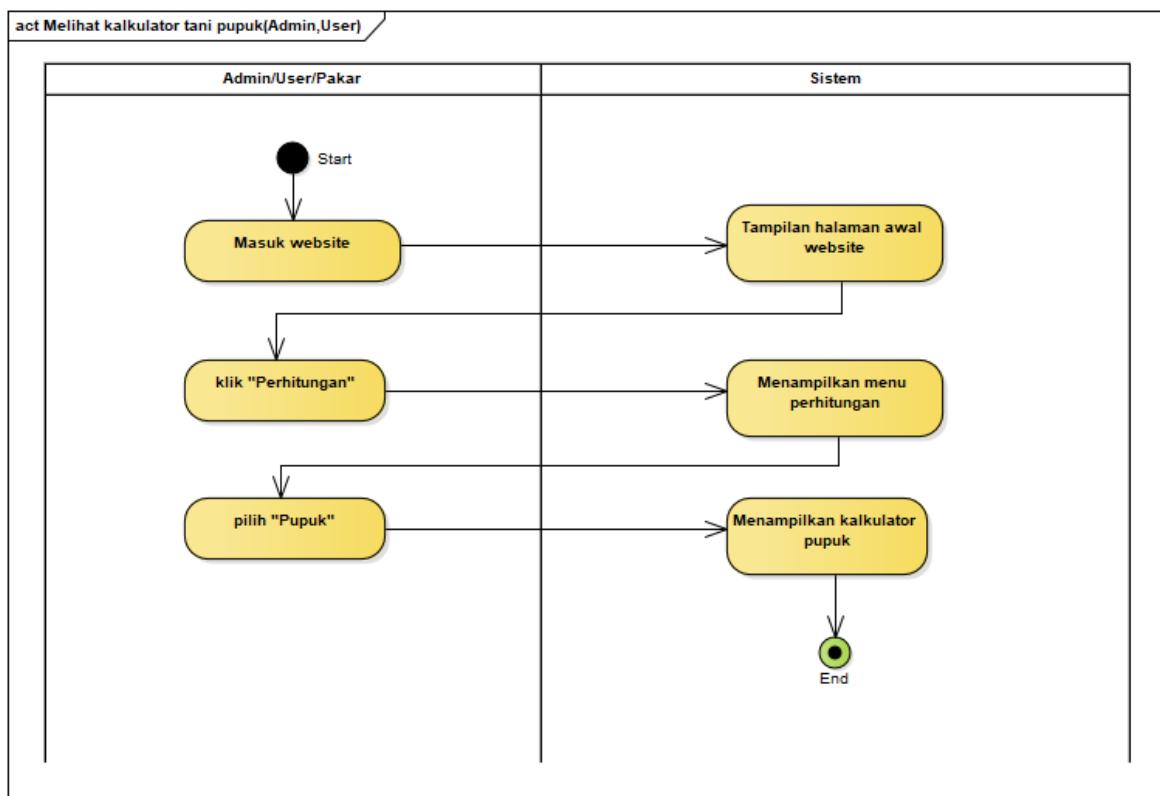
1. Melihat kalkulator tani keuntungan (Admin,Pakar,User)



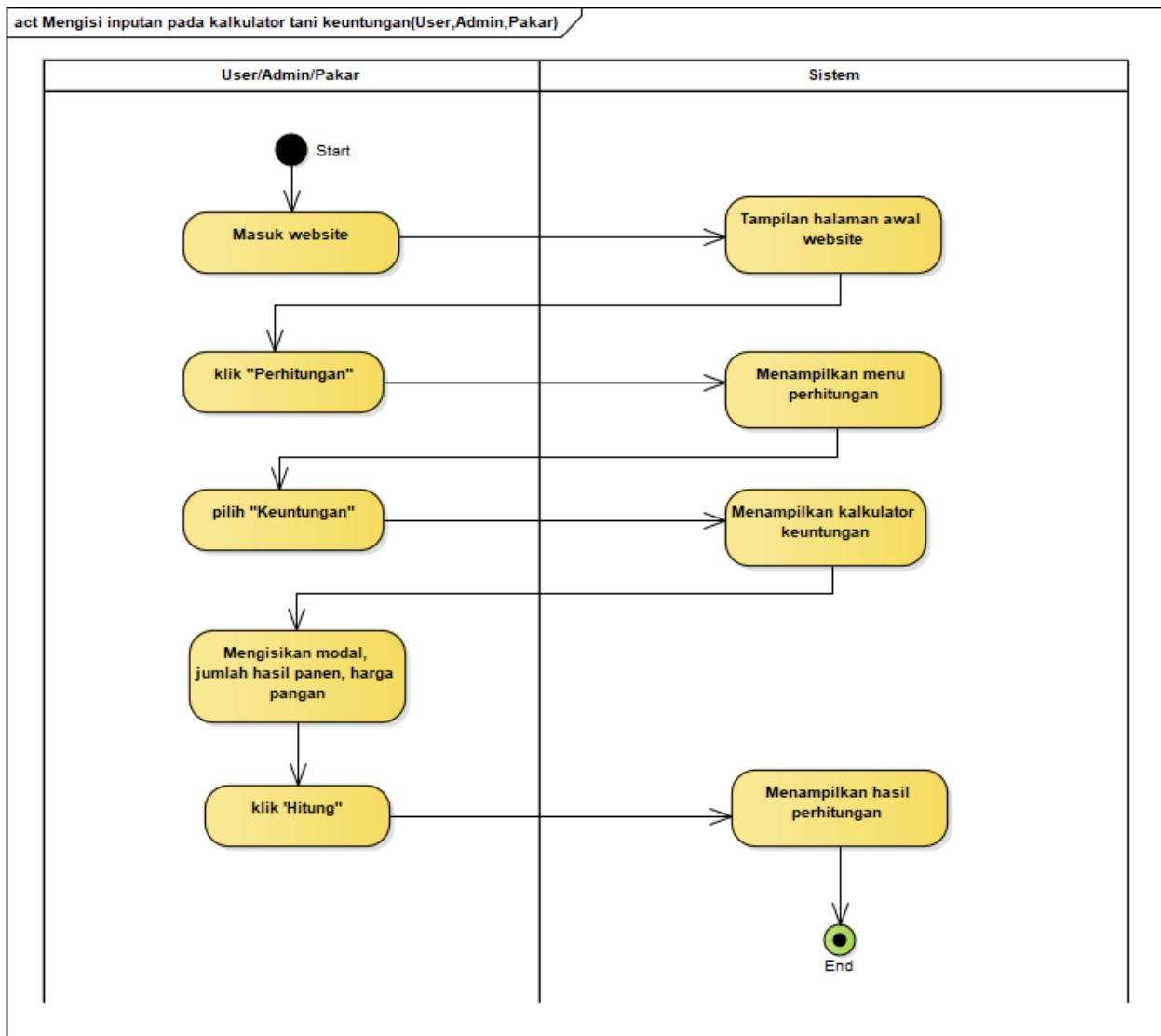
2. Melihat kalkulator tani pestisida (Admin,Pakar,User)



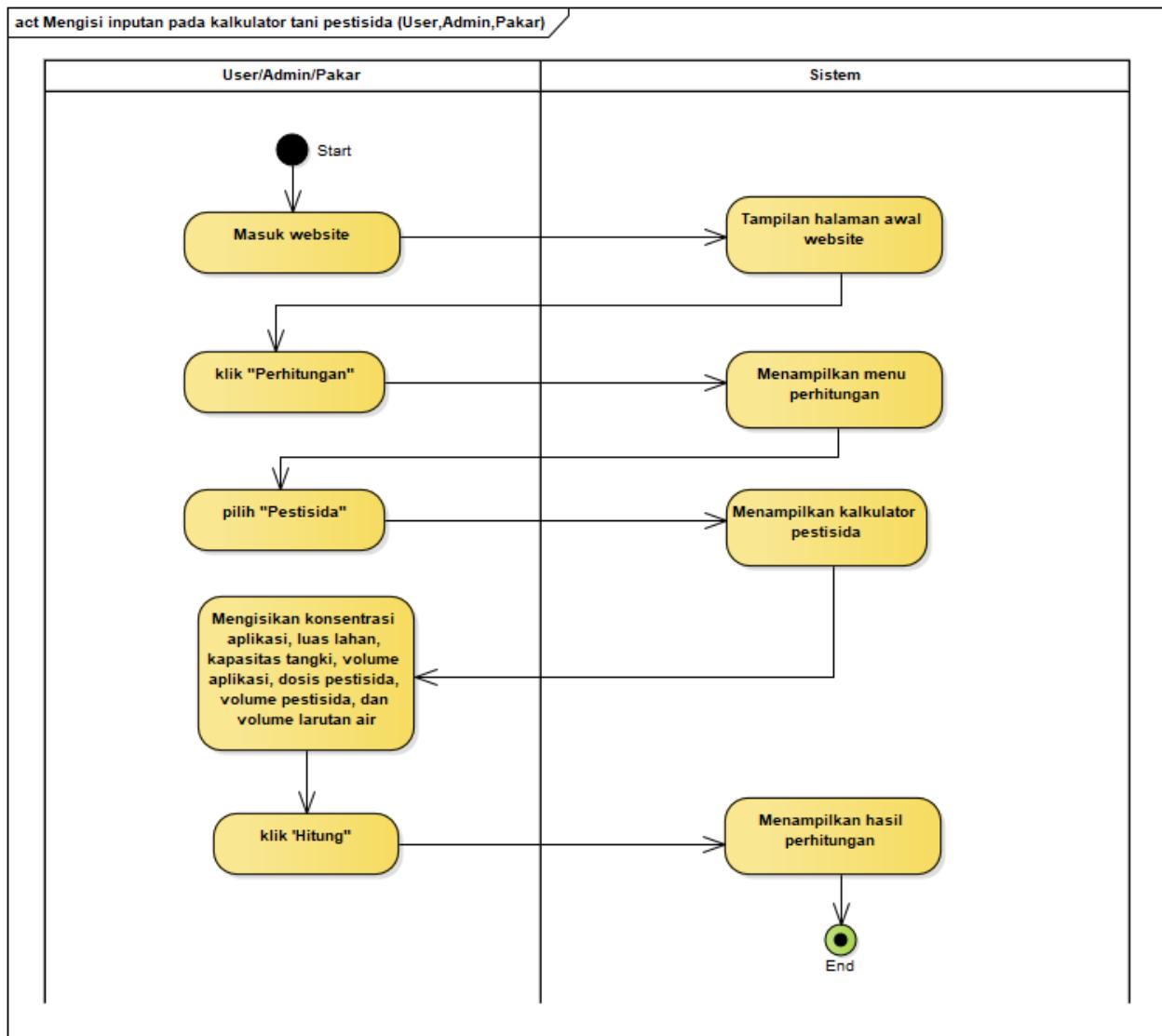
3. Melihat kalkulator tani pupuk (Admin,Pakar,User)



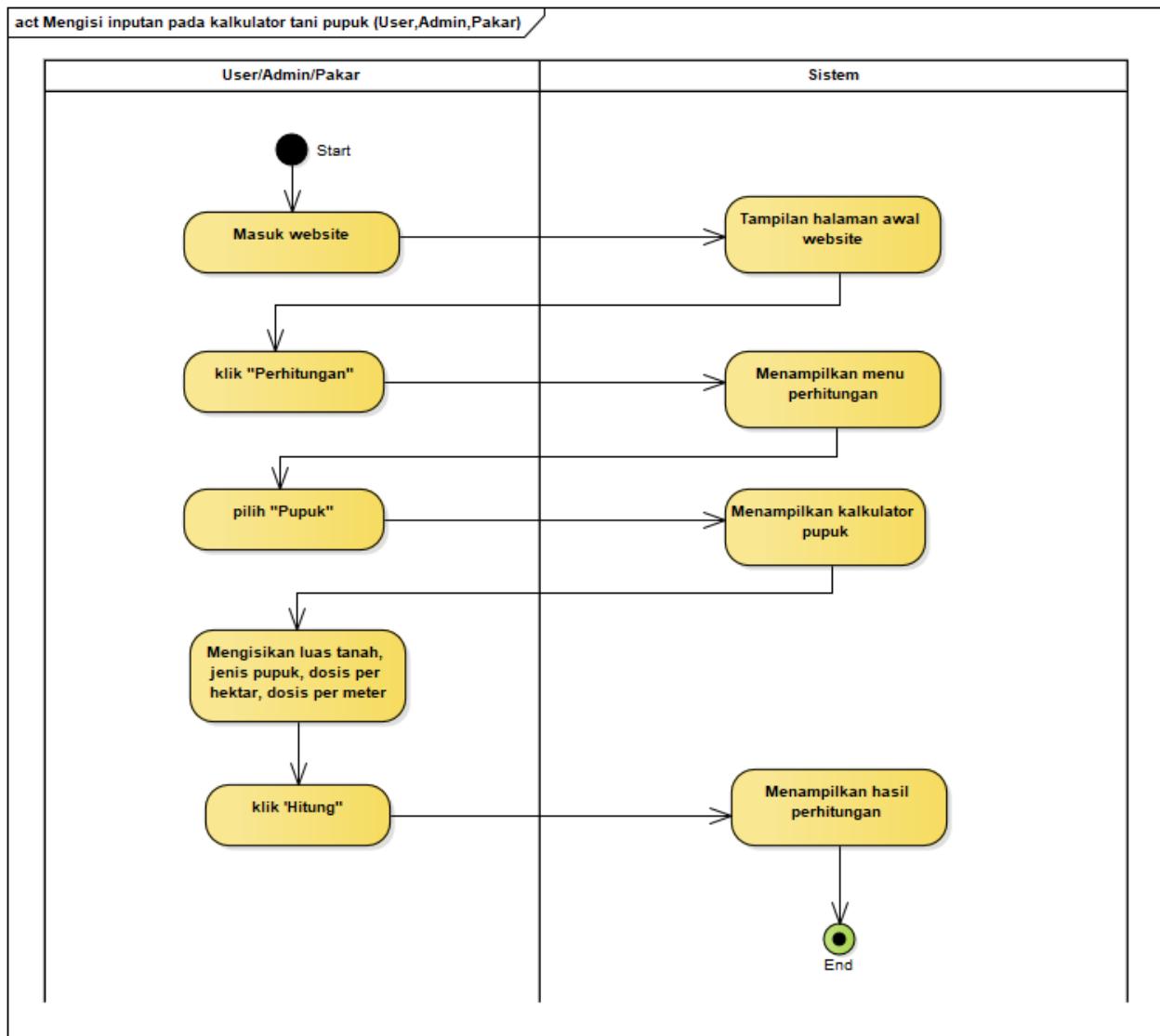
4. Mengisi inputan pada kalkulator tani keuntungan (Admin,Pakar,User)



5. Mengisi inputan pada kalkulator tani pestisida (Admin,Pakar,User)

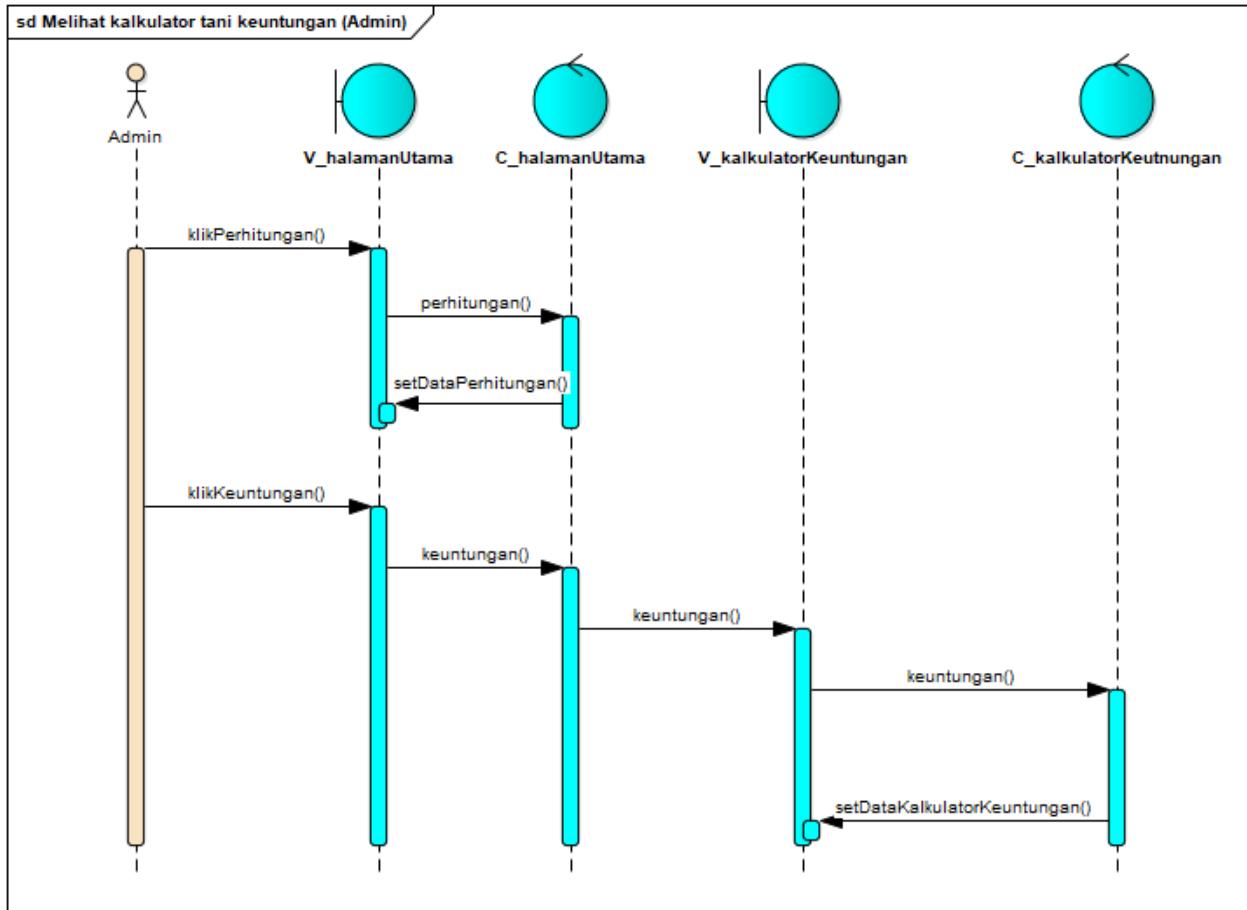


6. Mengisi inputan pada kalkulator tani pupuk (Admin,Pakar,User)

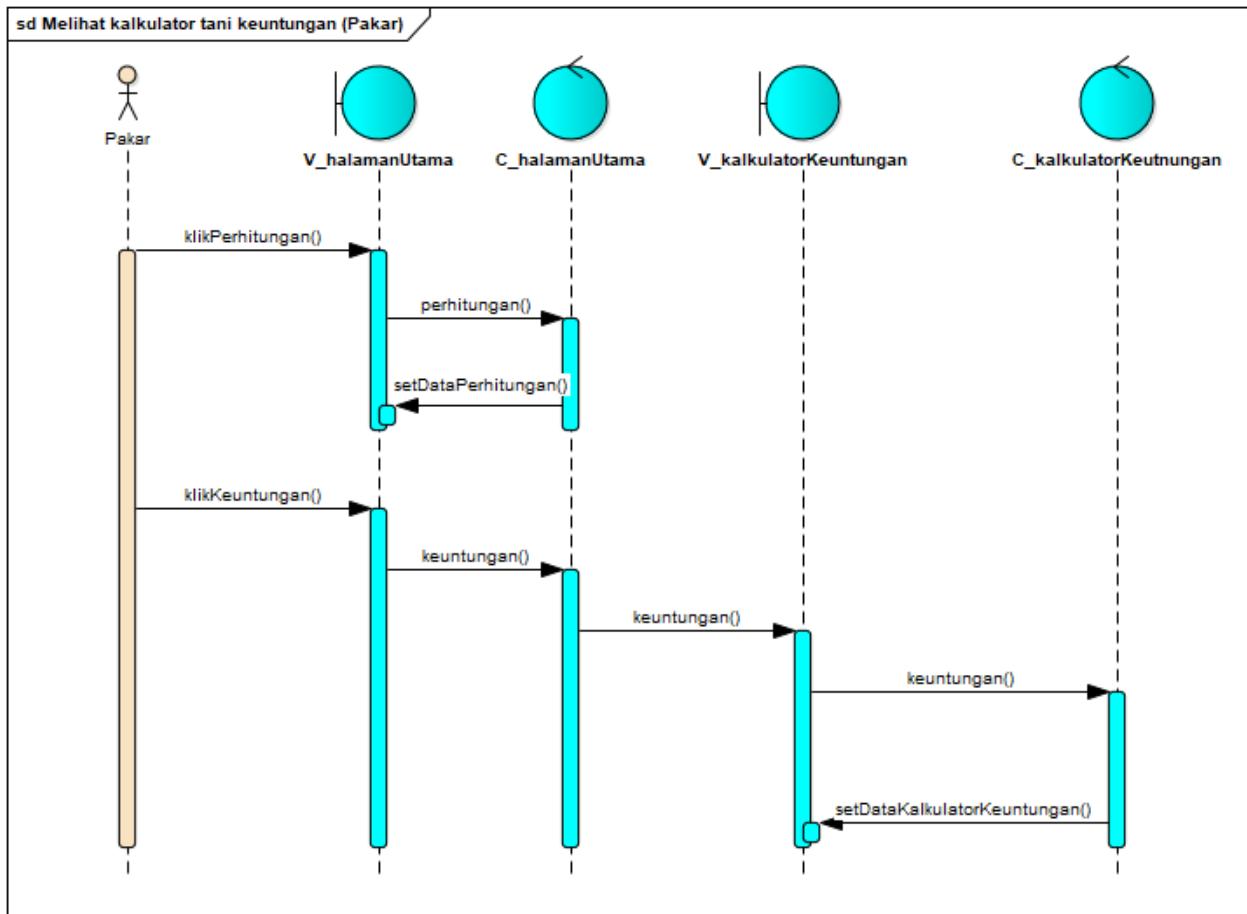


SEQUENCE DIAGRAM SPRINT 2

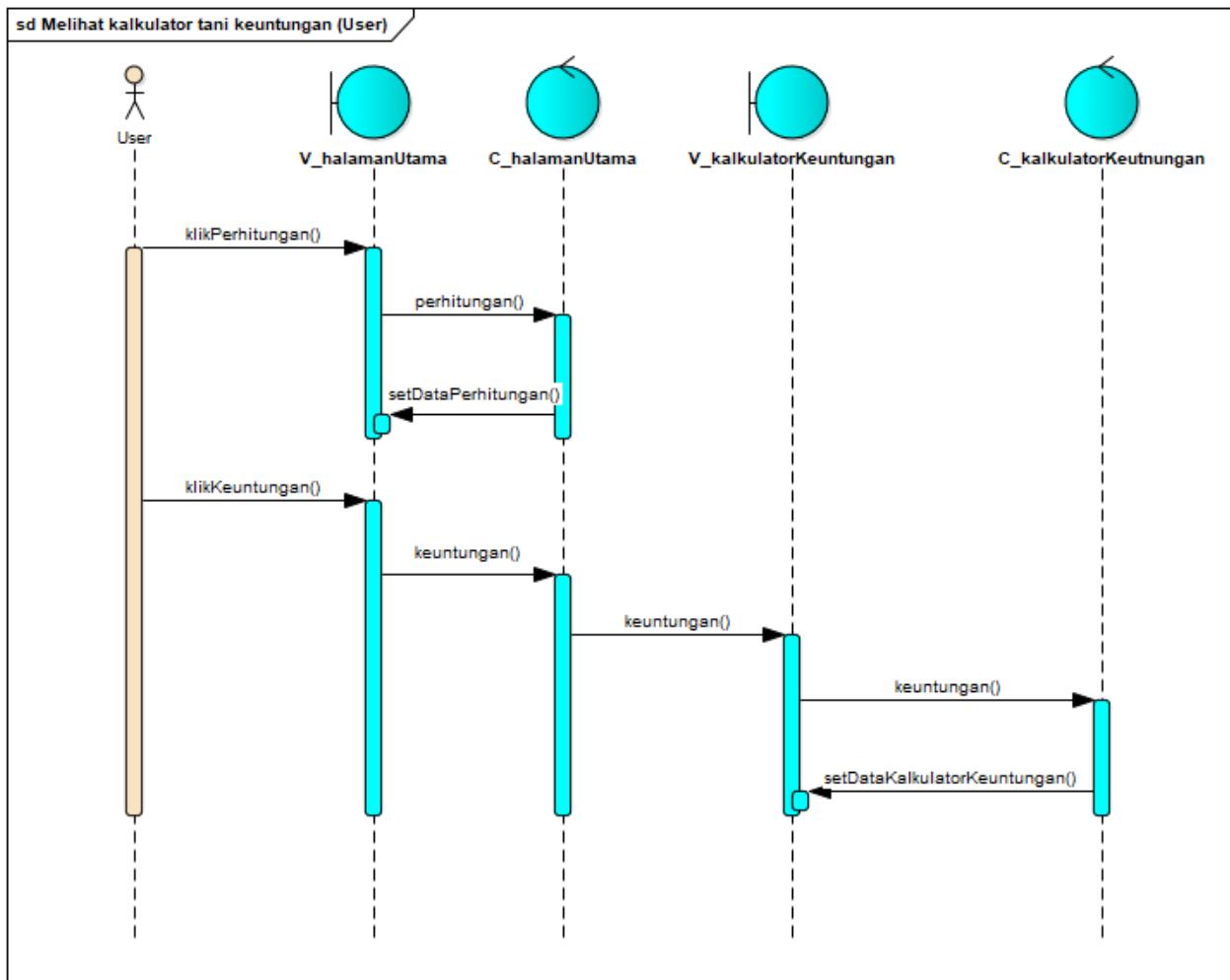
1. Melihat kalkulator tani keuntungan (Admin)



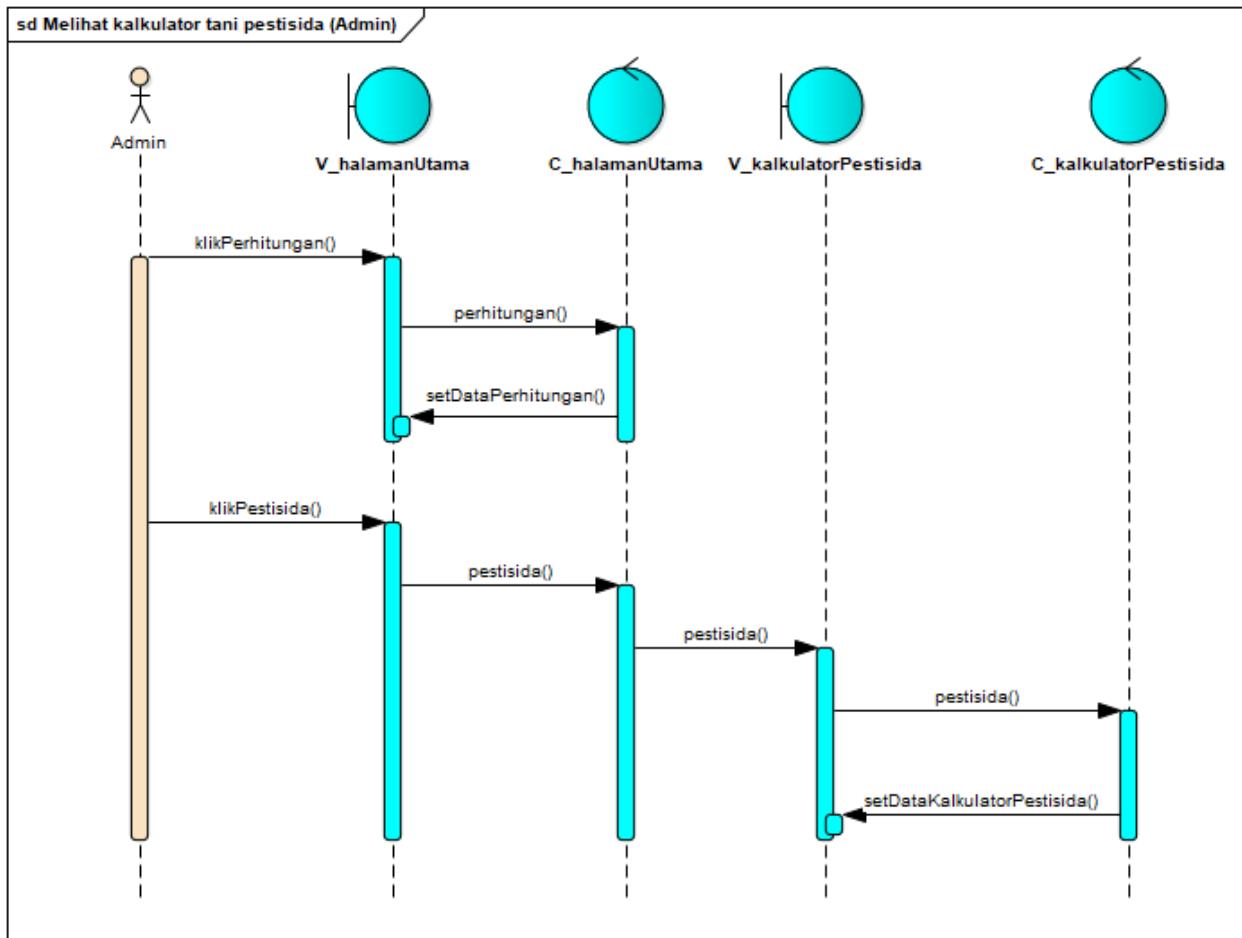
2. Melihat kalkulator tani keuntungan (Pakar)



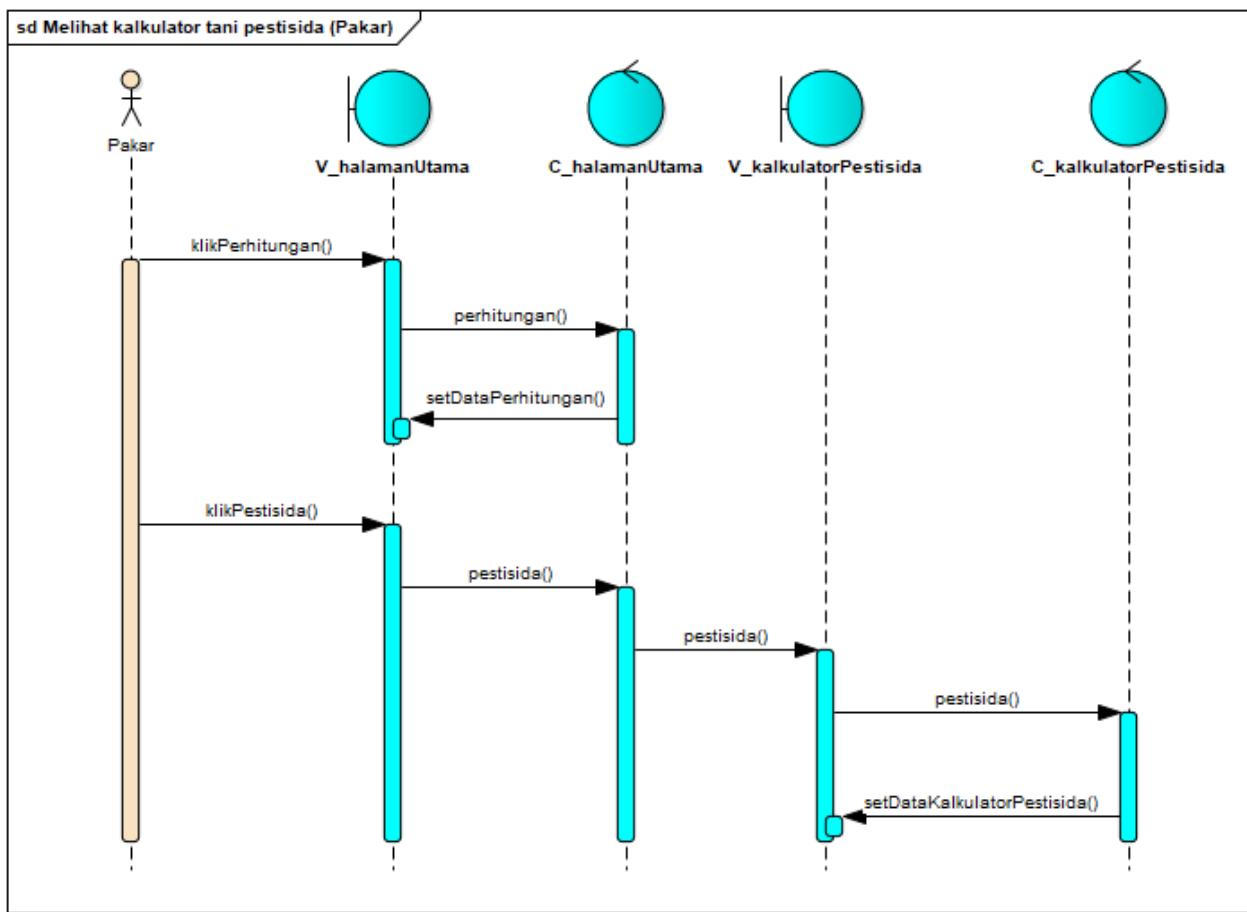
3. Melihat kalkulator tani keuntungan (User)



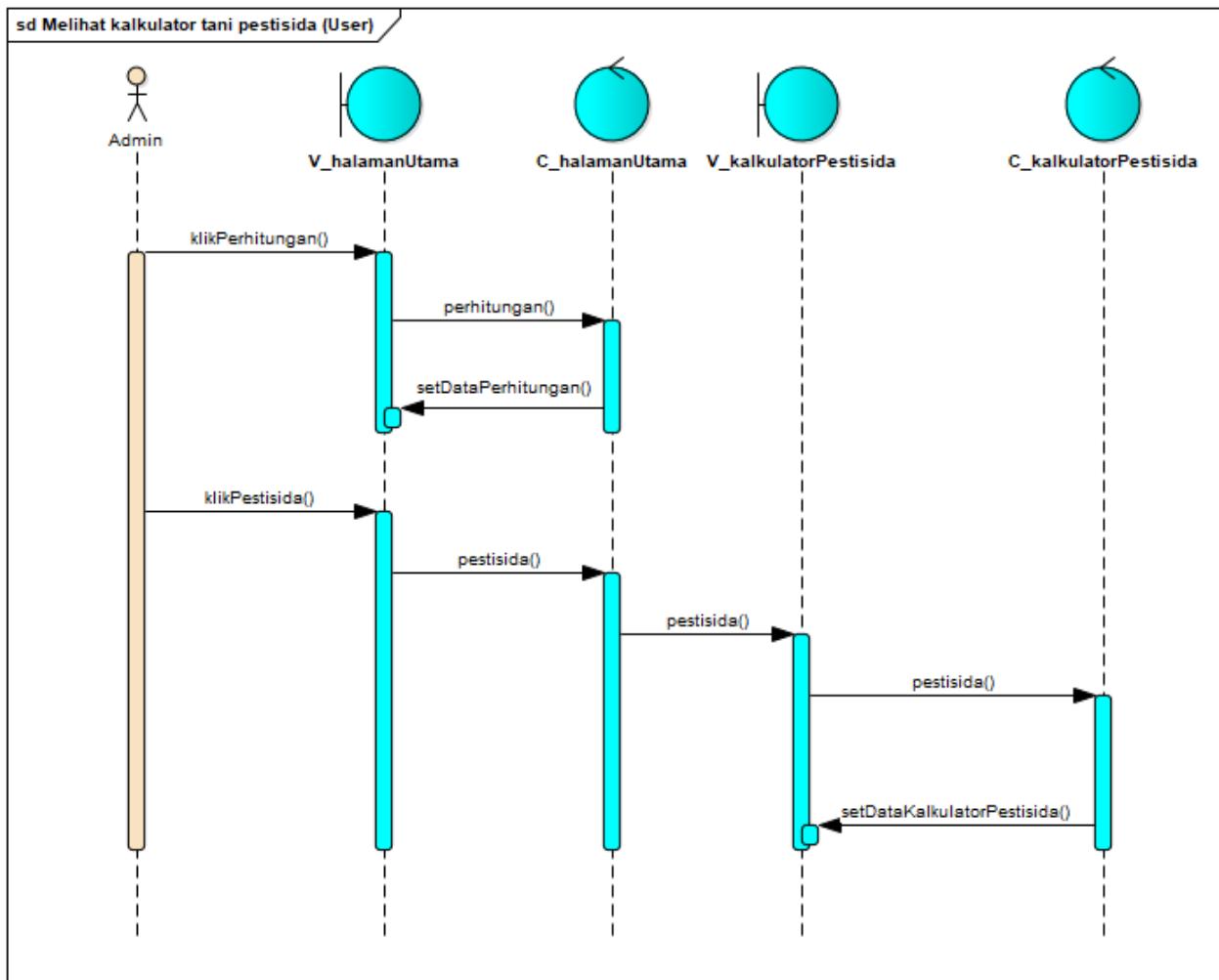
4. Melihat kalkulator tani pestisida (Admin)



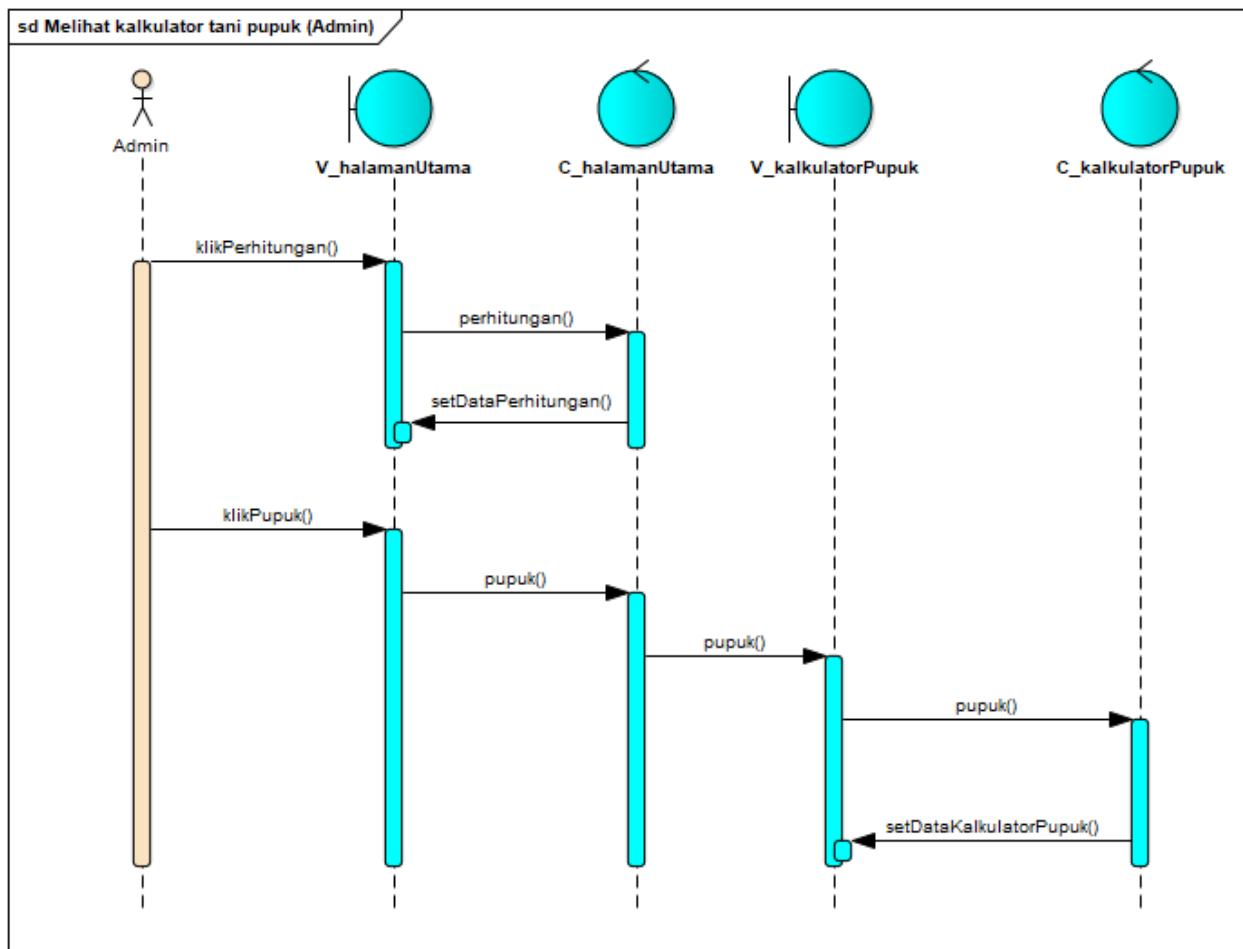
5. Melihat kalkulator tani pestisida (Pakar)



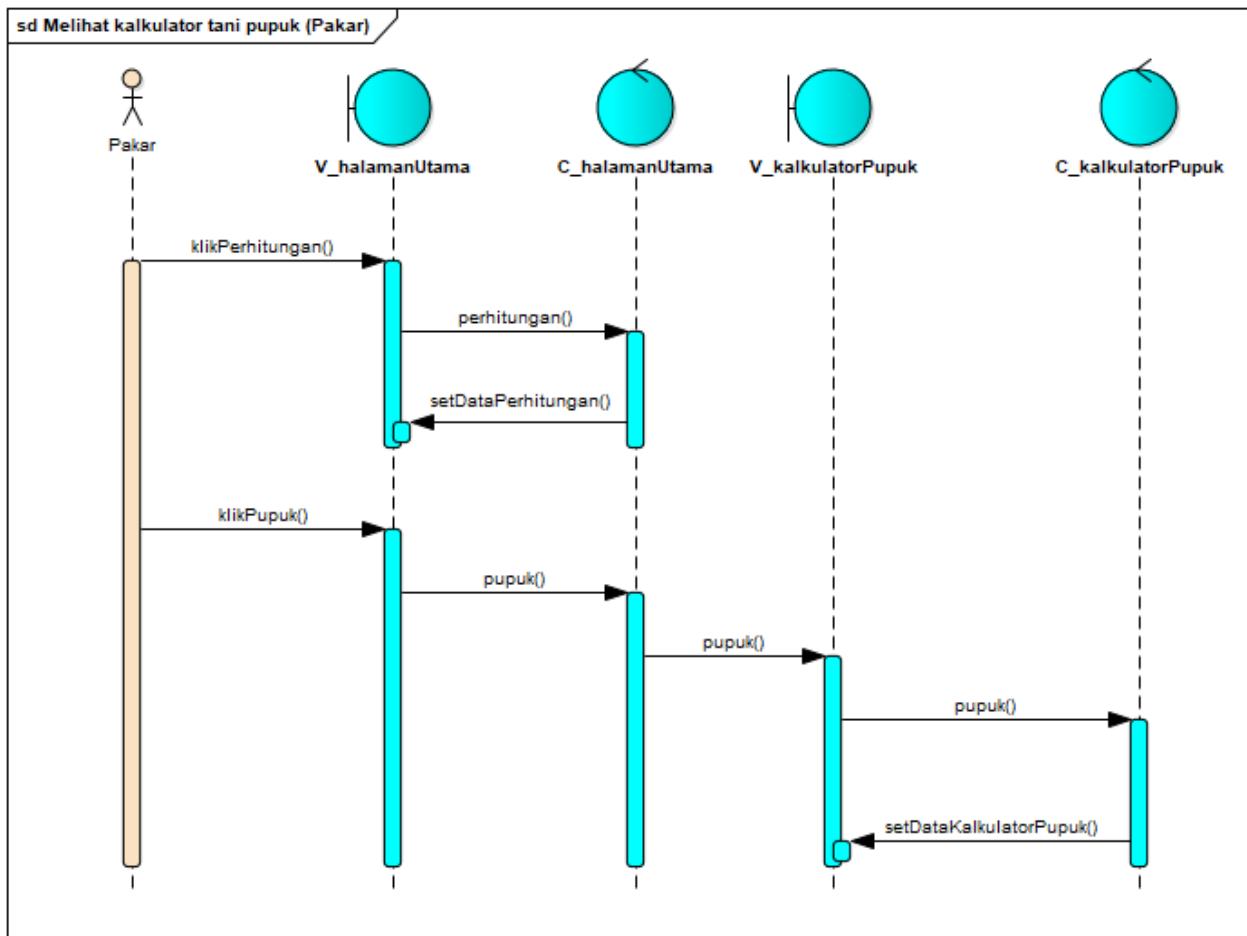
6. Melihat kalkulator tani pestisida (User)



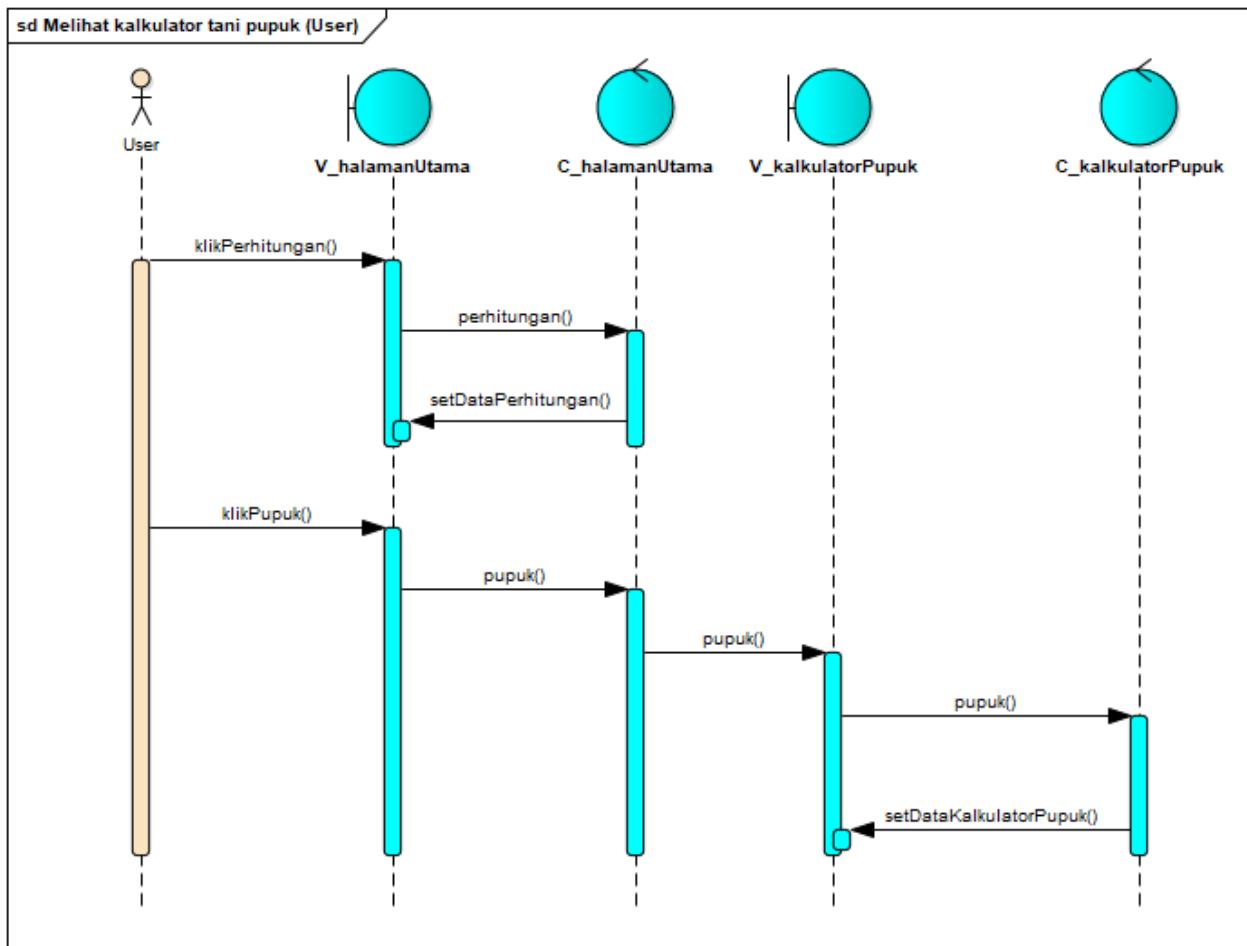
7. Melihat kalkulator tani pupuk (Admin)



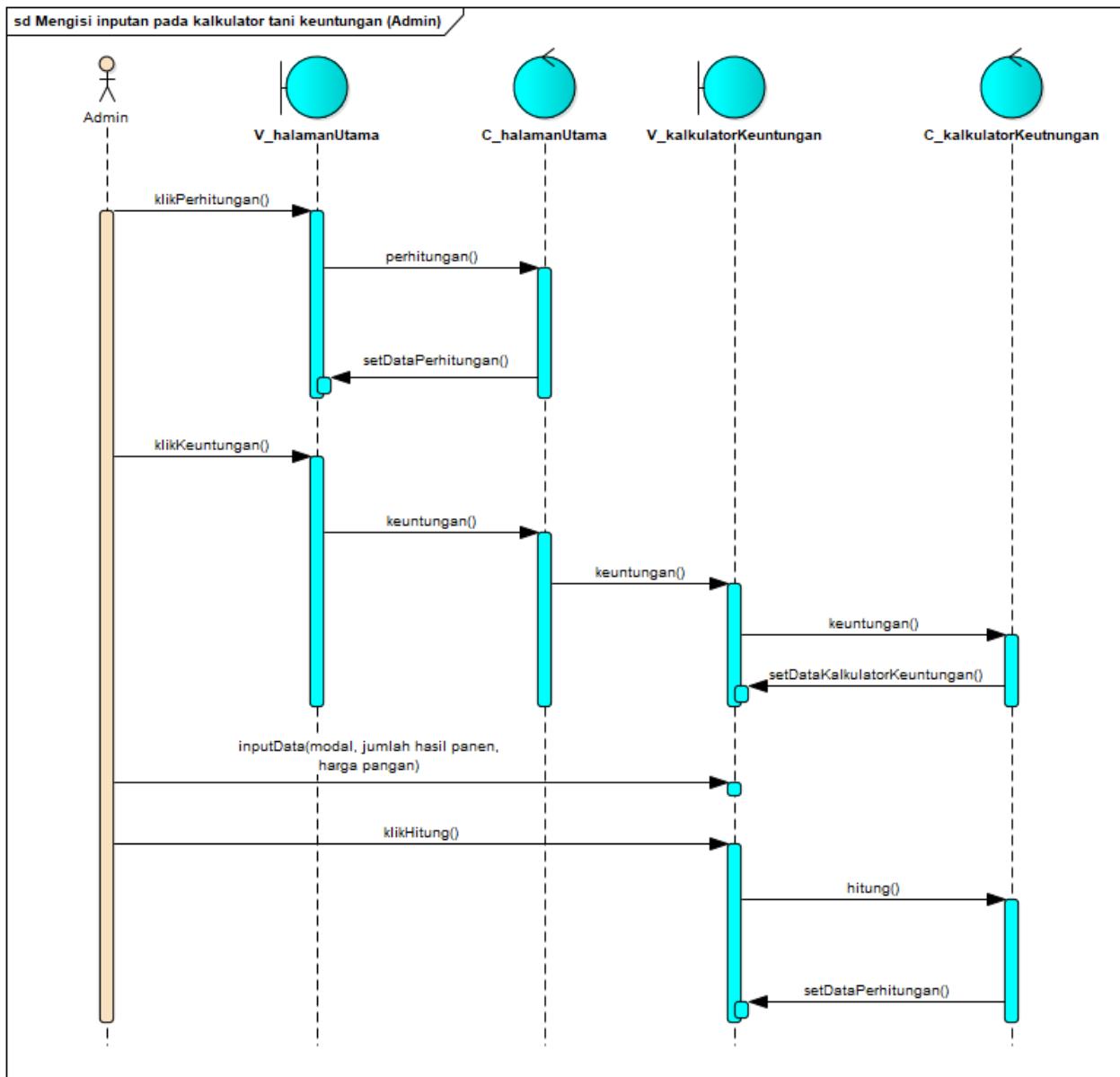
8. Melihat kalkulator tani pupuk (Pakar)



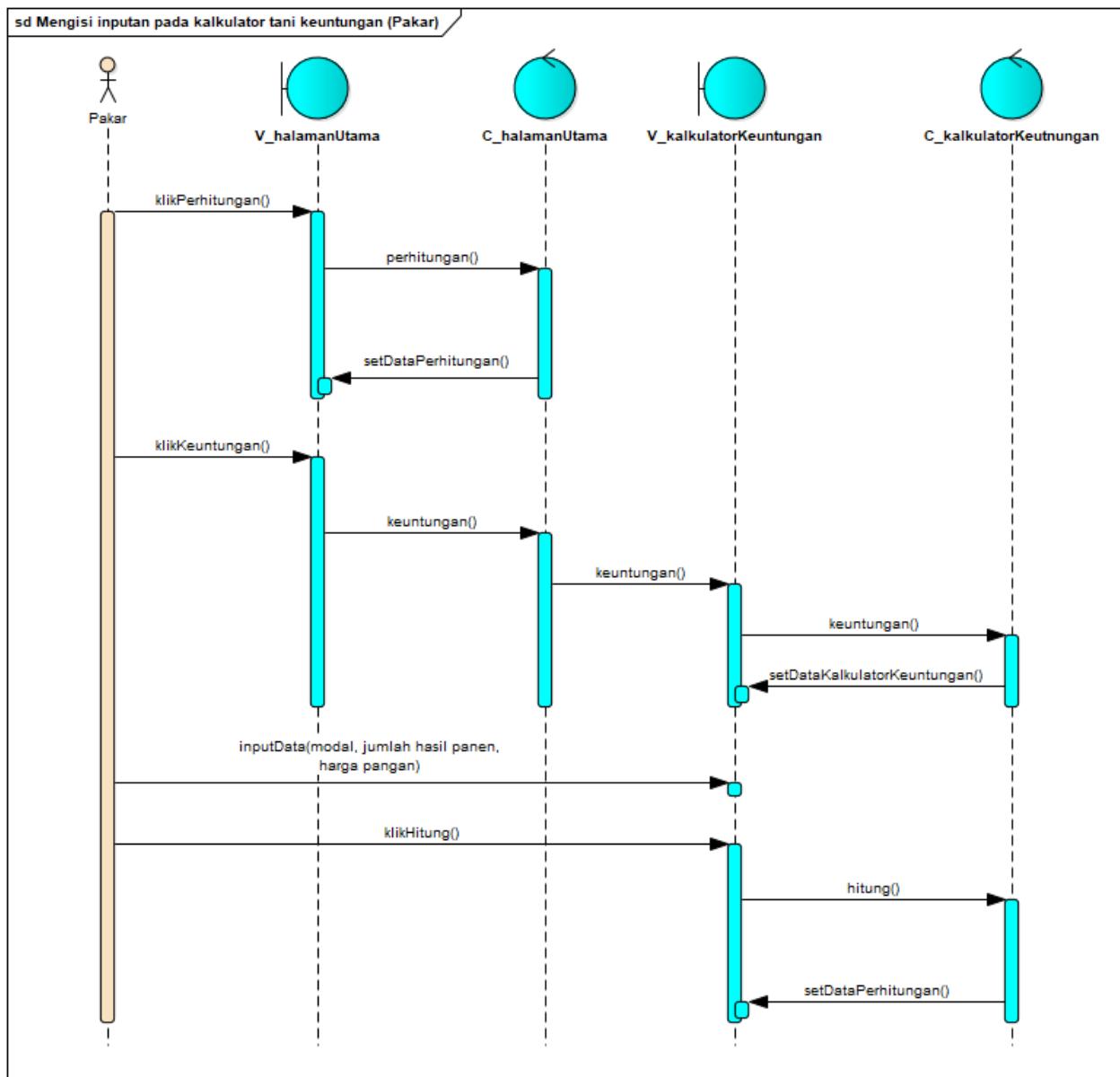
9. Melihat kalkulator tani pupuk (User)



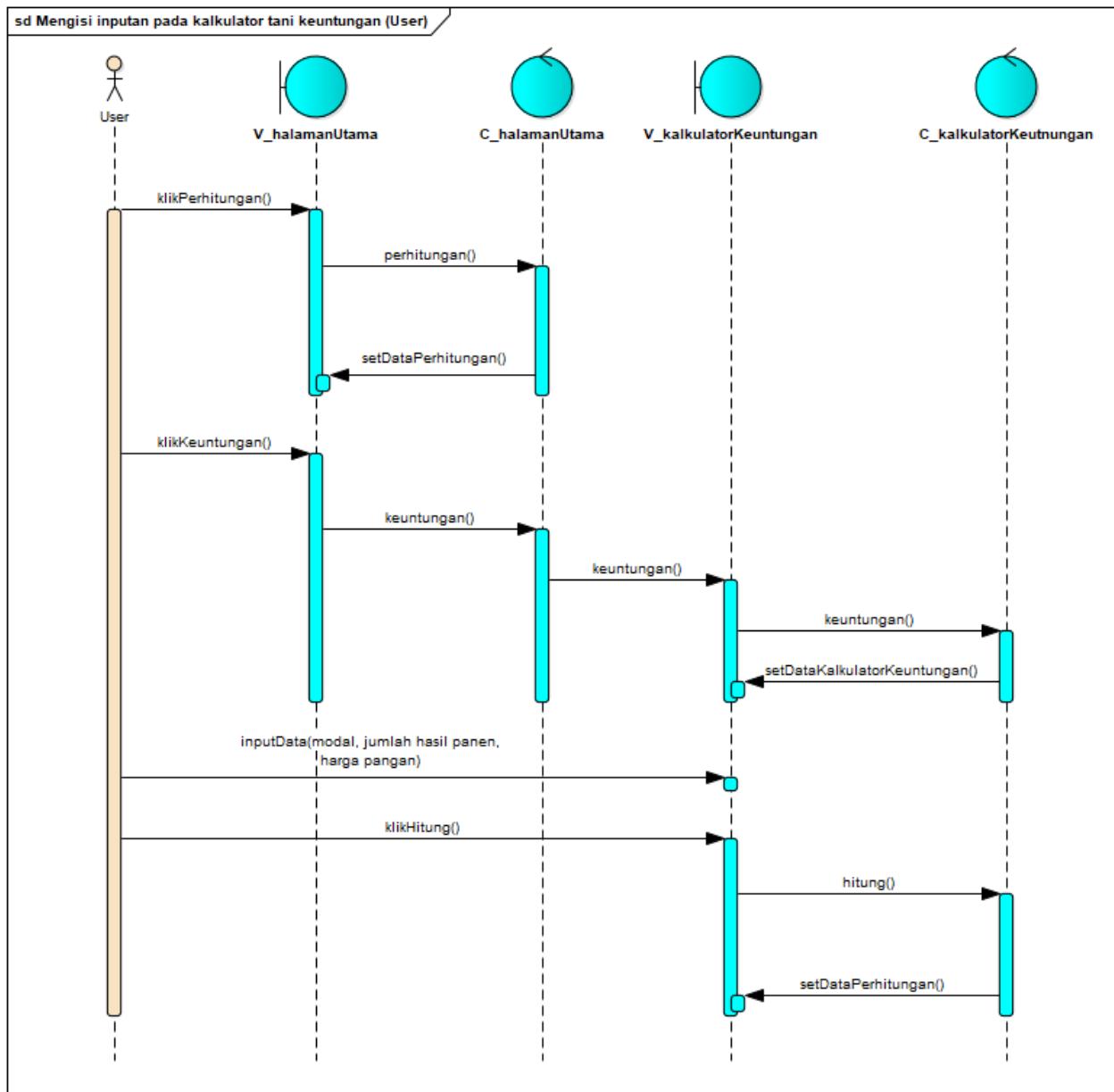
10. Mengisi inputan pada kalkulator tani keuntungan (Admin)



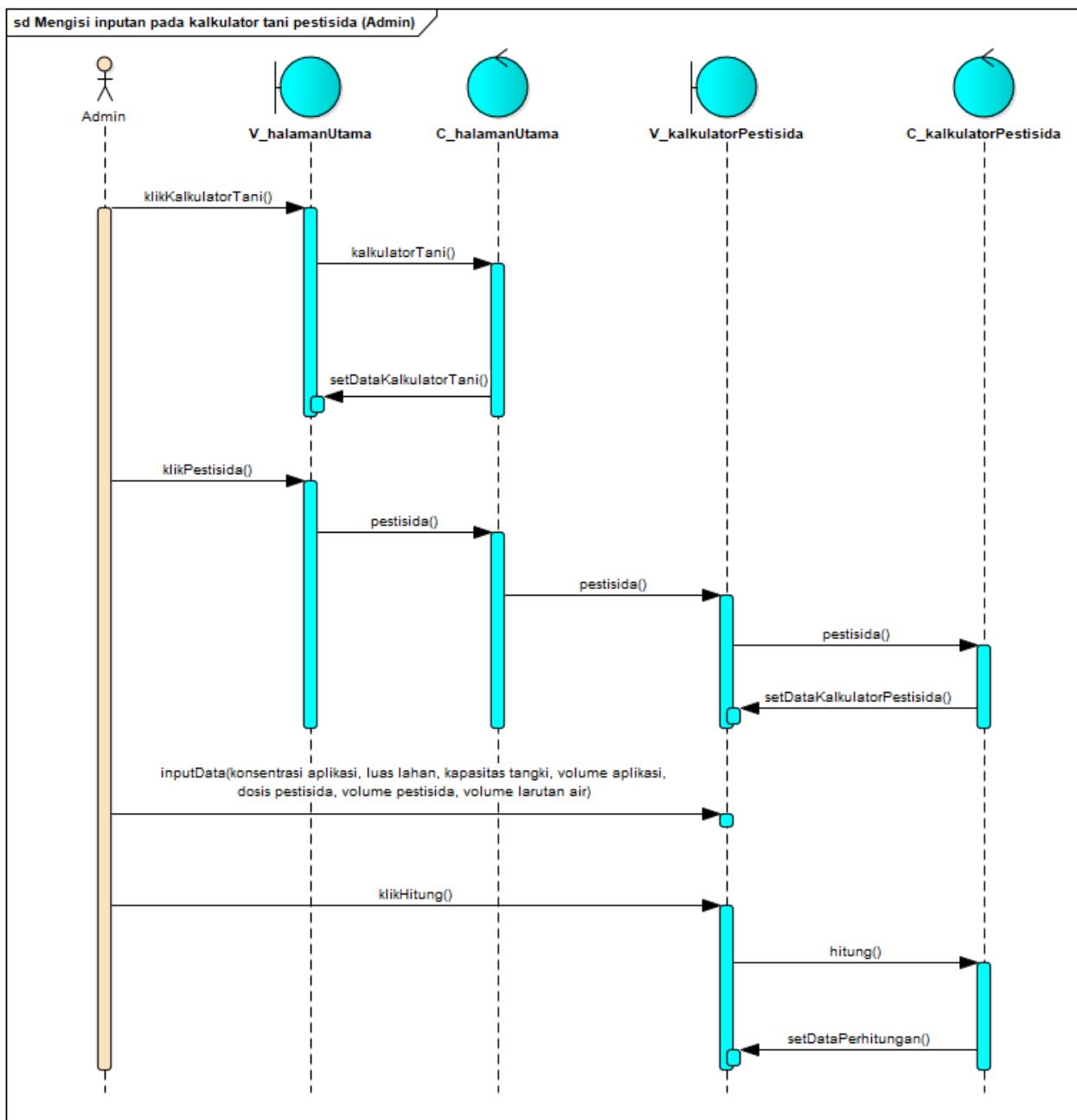
11. Mengisi inputan pada kalkulator tani keuntungan (Pakar)



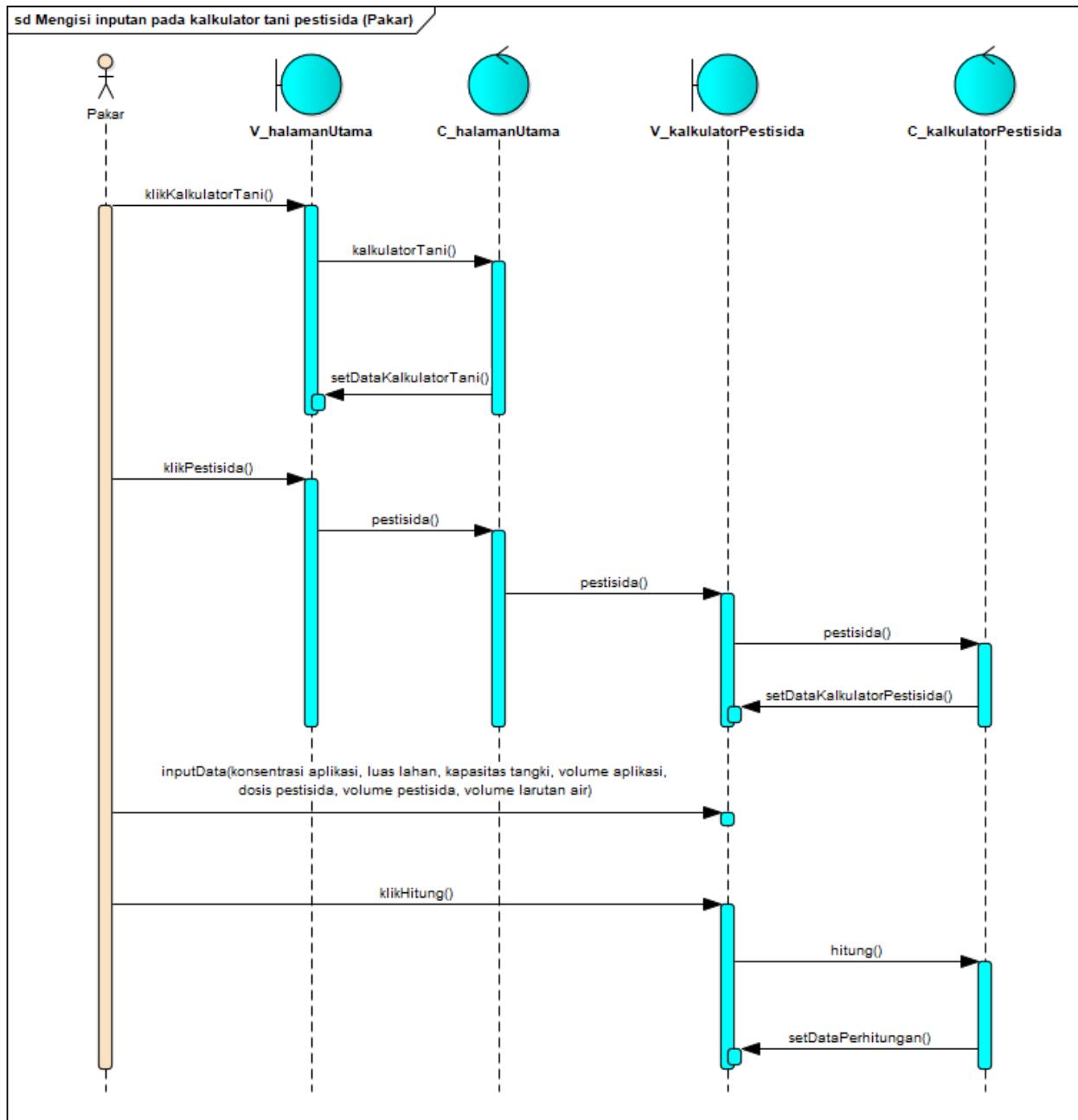
12. Mengisi inputan pada kalkulator tani keuntungan (User)



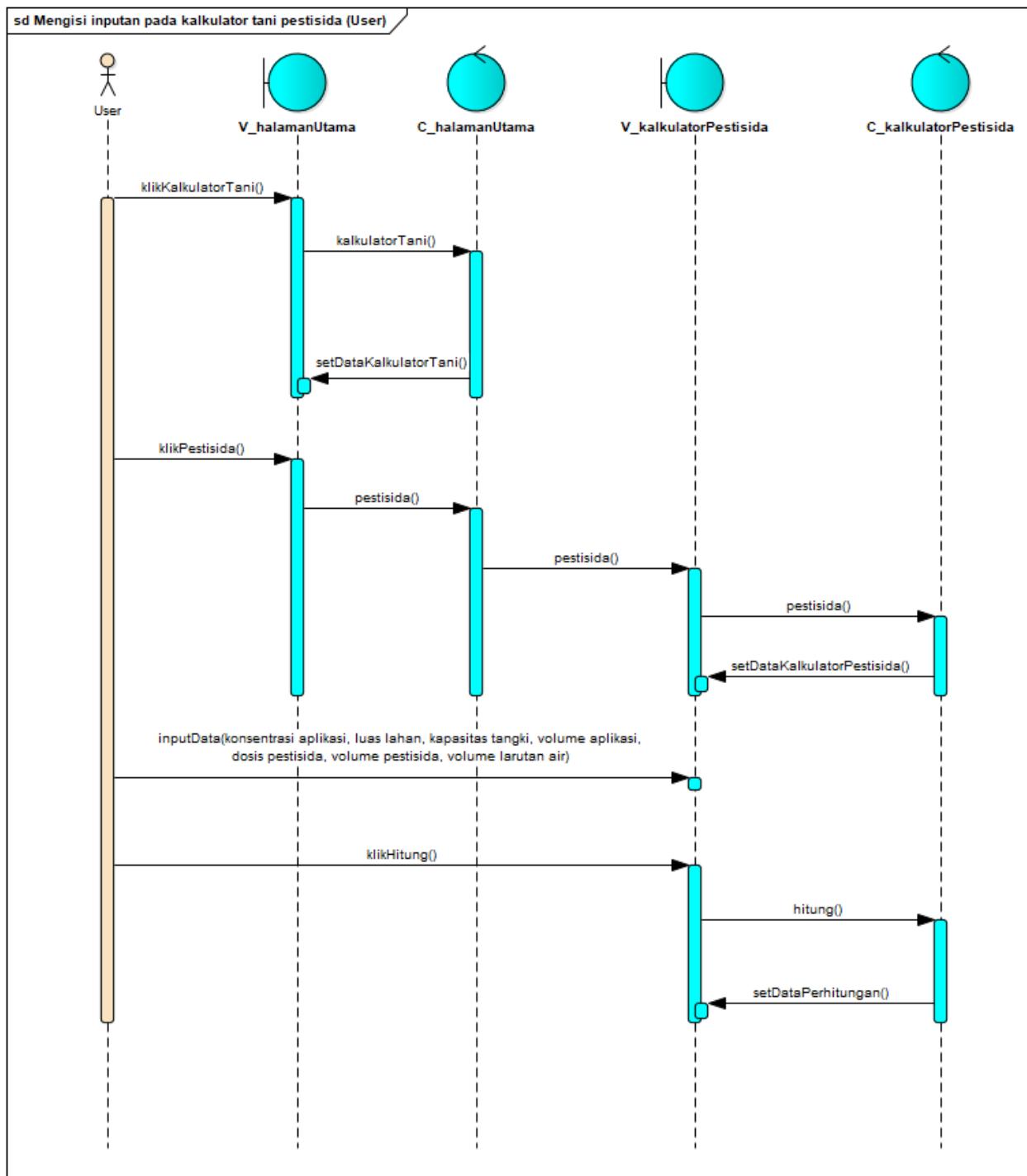
13. Mengisi inputan pada kalkulator tani pestisida (Admin)



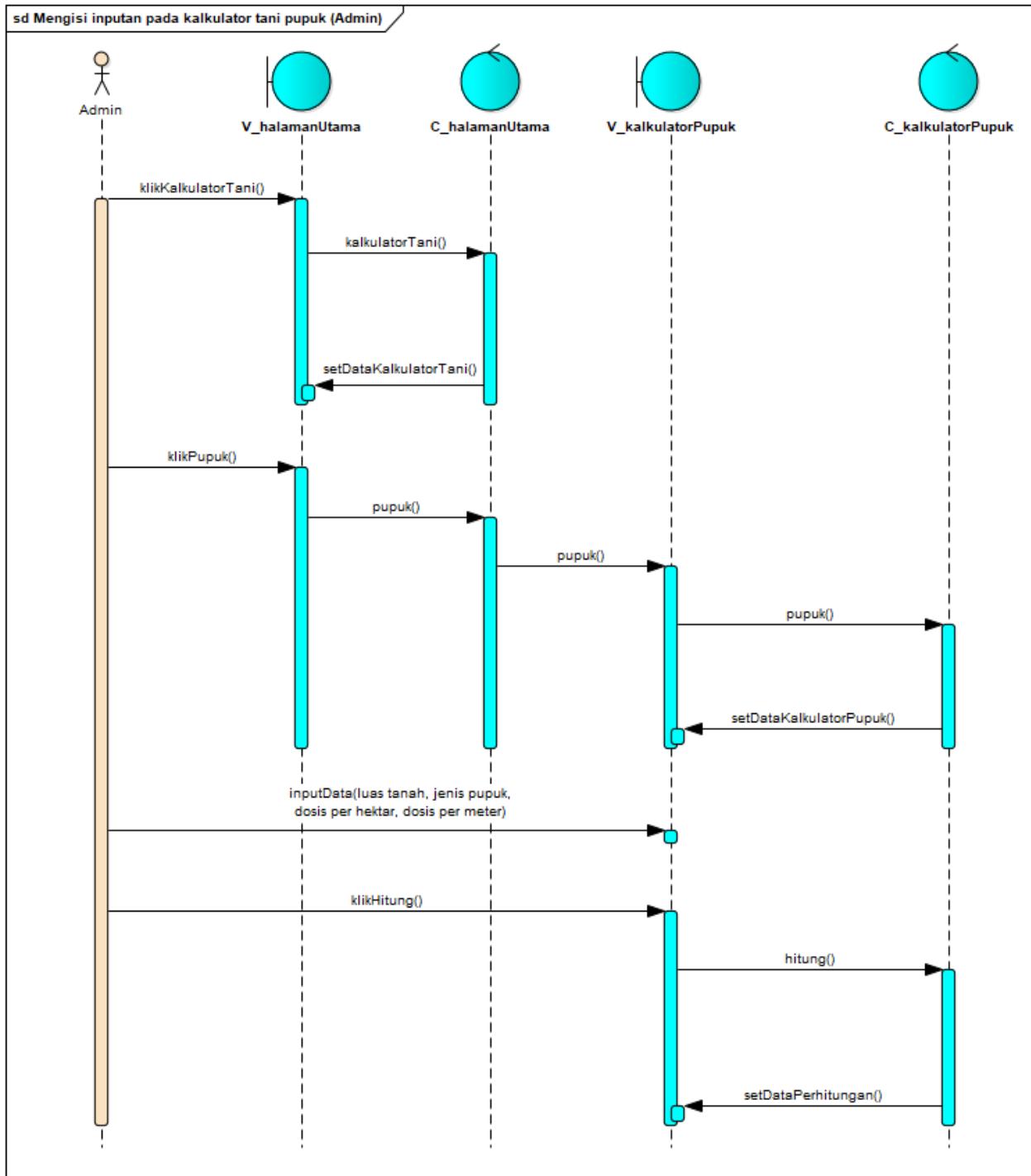
14. Mengisi inputan pada kalkulator tani pestisida (Pakar)



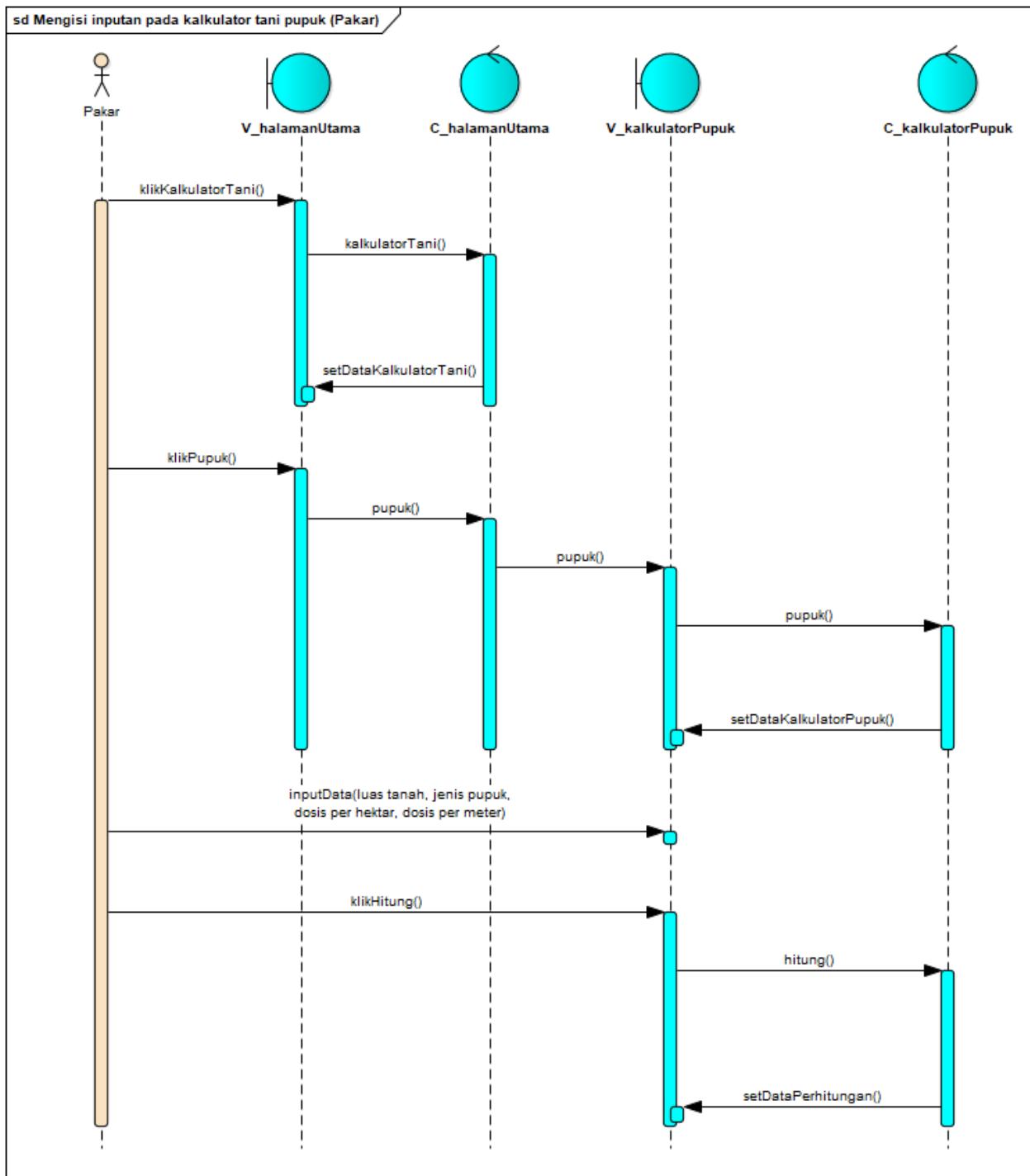
15. Mengisi inputan pada kalkulator tani pestisida (User)



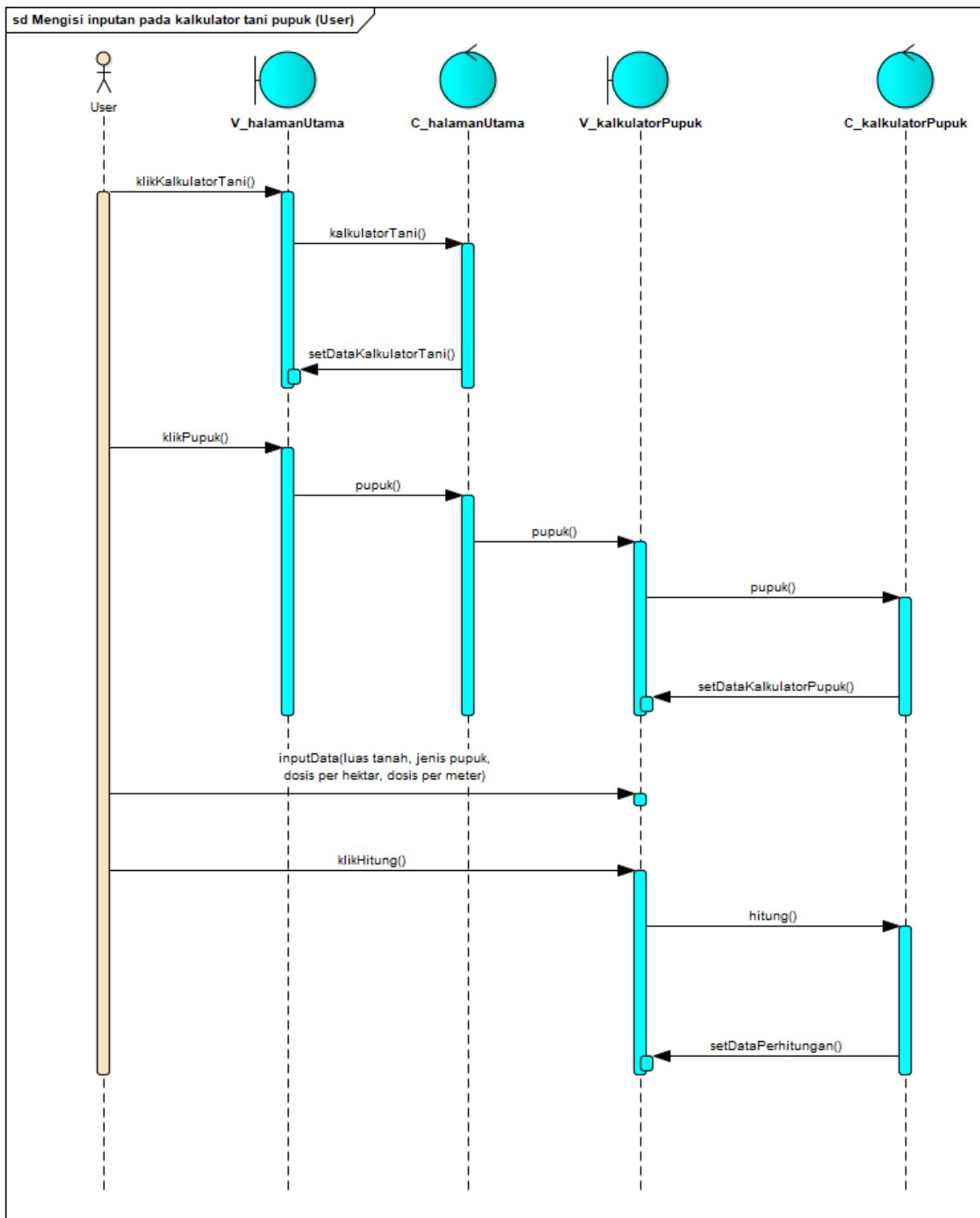
16. Mengisi inputan pada kalkulator tani pupuk (Admin)



17. Mengisi inputan pada kalkulator tani pupuk (Pakar)



18. Mengisi inputan pada kalkulator tani pupuk (User)



SOFTWARE TESTING PLANNING

SPRINT 2 = Kalkulator Tani

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari website Sistem Perhitungan dan Edukasi AgroRise yang bertujuan untuk mengelola kegiatan operasional pada sistem berbasis website AgroRise. Kegiatan yang dikelola mencakup mengelola data perhitungan pada dua aktor. Pada sprint 2 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur melihat kalkulator pupuk, melihat kalkulator pestisida, melihat kalkulator keuntungan.

Admin:

- Melihat kalkulator tani
 - Melihat kalkulator pupuk
 - Melihat kalkulator pestisida
 - Melihat kalkulator keuntungan
- Mengisi inputan pada kalkulator tani
 - Mengisi inputan kalkulator pupuk
 - Mengisi inputan kalkulator pestisida
 - Mengisi inputan kalkulator keuntungan

User:

- Melihat kalkulator tani
 - Melihat kalkulator pupuk
 - Melihat kalkulator pestisida
 - Melihat kalkulator keuntungan
- Mengisi inputan pada kalkulator tani
 - Mengisi inputan kalkulator pupuk
 - Mengisi inputan kalkulator pestisida
 - Mengisi inputan kalkulator keuntungan

Pakar

- Melihat kalkulator tani
 - Melihat kalkulator pupuk
 - Melihat kalkulator pestisida
 - Melihat kalkulator keuntungan
- Mengisi inputan pada kalkulator tani
 - Mengisi inputan kalkulator pupuk
 - Mengisi inputan kalkulator pestisida
 - Mengisi inputan kalkulator keuntungan

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu:

- 1.1 Tanggal pembuatan Software Testing Planning (STP): 01 Mei 2023
- 1.2 Penanggung jawab pengujian: Yosephine Hasianna

2. Introduction

Document Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana fitur pada kalkulator tani yang dibuat berlajan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Uji coba dilakukan pada database, komponen, interface, dan performa dari software yang dibangun.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses:

- 2.1 Menidentifikasi komponen software yang harus diuji
- 2.2 Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian
- 2.3 Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- 2.4 Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya

- Latar belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibuang dapat berfungsi sesuai dengan apa yang telah dirancang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada yang menghambat performa software ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun dan hanya sebatas yang tertera pada Sprint 2. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian interface, performa, dan keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam sprint ini, komponen yang akan dilakukan dalam pengujian adalah sebagai berikut.

3.1 Halaman Kalkulator Keuntungan

- 3.1.1 Kotak input modal
- 3.1.2 Kotak input jumlah hasil panen
- 3.1.3 Kotak input harga pasar
- 3.1.4 Kotak output harga keuntungan
- 3.1.5 Tombol hitung

3.2 Halaman Kalkulator Pestisida

- 3.2.1 Kotak input konsentrasi aplikasi
- 3.2.2 Kotak input kapasitas tangka
- 3.2.3 Kotak input luas lahan
- 3.2.4 Kotak input volume aplikasi
- 3.2.5 Kotak output dosis pestisida
- 3.2.6 Kotak output volume pestisida
- 3.2.7 Kotak output volume larutan

- 3.2.8 Kotak output banyak tangka yang diperlukan
- 3.2.9 Tombol Hitung
- 3.3 Halaman Kalkulator Pupuk Kotoran Ayam
 - 3.3.1 Tombol Menu
 - 3.3.2 Kotak inputan luas lahan
 - 3.3.3 Kotak selection
 - 3.3.4 Kotak output dosis per hektar
 - 3.3.5 Kotak output dosis per meter
 - 3.3.6 Tombol hitung
 - 3.3.7 Tombol reset
- 3.4 Halaman Kalkulator Pupuk Urea
 - 3.4.1 Tombol Menu
 - 3.4.2 Kotak inputan luas lahan
 - 3.4.3 Kotak selection
 - 3.4.4 Kotak output dosis per hektar
 - 3.4.5 Kotak output dosis per meter
 - 3.4.6 Tombol hitung
 - 3.4.7 Tombol reset
- 3.5 Halaman Kalkulator Pupuk SP-36
 - 3.5.1 Tombol Menu
 - 3.5.2 Kotak inputan luas lahan
 - 3.5.3 Kotak selection
 - 3.5.4 Kotak output dosis per hektar
 - 3.5.5 Kotak output dosis per meter
 - 3.5.6 Tombol hitung
 - 3.5.7 Tombol reset

4. Feature to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya dijelaskan sebagai berikut.

4.1 Halaman kalkulator keuntungan

Fitur	Deskripsi
Kotak input modal (rupiah)	Untuk memasukkan modal
Kotak input jumlah hasil panen (Kg)	Untuk memasukkan jumlah hasil panen
Kotak input harga pasar (rupiah)	Untuk memasukkan harga pasar
Kotak output harga keuntungan (rupiah)	Untuk menampilkan hasil perhitungan harga keuntungan
Tombol hitung	Untuk memulai melakukan perhitungan

4.2 Halaman kalkulator pestisida

Fitur	Deskripsi
Kotak input konsentrasi aplikasi	Untuk memasukkan konsentrasi aplikasi
Kotak input kapasitas tangki	Untuk memasukkan kapasitas tangki
Kotak input luas lahan	Untuk memasukkan luas lahan
Kotak input volume aplikasi/semprot	Untuk memasukkan volume aplikasi/semprot

Kotak output dosis pestisida	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis pestisida
Kotak output volume pestisida	Untuk menampilkan hasil perhitungan volume pestisida
Kotak output volume larutan	Untuk menampilkan hasil perhitungan volume larutan
Kotak output banyak tangki yang diperlukan	Untuk menampilkan hasil perhitungan banyak tangki yang diperlukan
Tombol hitung	Untuk memulai melakukan perhitungan

4.3 Halaman kalkulator pupuk kotoran ayam

Fitur	Deskripsi
Tombol Menu	Untuk memilih jenis pupuk yang digunakan
Kotak input luas lahan	Untuk memasukkan luas lahan
Kotak selection	Untuk memilih satuan luas
Kotak output dosis per hektar	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per hektar
Kotak output dosis per meter	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per meter
Tombol hitung	Untuk memulai melakukan perhitungan

4.4 Halaman kalkulator pupuk urea

Fitur	Deskripsi
Tombol Menu	Untuk memilih jenis pupuk yang digunakan
Kotak input luas lahan	Untuk memasukkan luas lahan
Kotak selection	Untuk memilih satuan luas
Kotak output dosis per hektar	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per hektar
Kotak output dosis per meter	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per meter
Tombol hitung	Untuk memulai melakukan perhitungan
Tombol reset	Untuk memulai melakukan reset inputan

4.5 Halaman kalkulator pupuk SP-36

Fitur	Deskripsi
Tombol Menu	Untuk memilih jenis pupuk yang digunakan
Kotak input luas lahan	Untuk memasukkan luas lahan
Kotak selection	Untuk memilih satuan luas
Kotak output dosis per hektar	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per hektar
Kotak output dosis per meter	Untuk menampilkan hasil perhitungan dosis per meter
Tombol hitung	Untuk memulai melakukan perhitungan
Tombol reset	Untuk memulai melakukan reset inputan

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Metode
	Admin
Kotak input modal (rupiah)	Blackbox
Kotak input jumlah hasil panen (Kg)	Blackbox
Kotak input harga pasar (rupiah)	Blackbox
Kotak output harga keuntungan (rupiah)	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Kotak input konsentrasi aplikasi	Blackbox
Kotak input kapasitas tangki	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak input volume aplikasi/semprot	Blackbox
Kotak output dosis pestisida	Blackbox
Kotak output volume pestisida	Blackbox
Kotak output volume larutan	Blackbox
Kotak output banyak tangki yang diperlukan	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
	User
Kotak input modal (rupiah)	Blackbox
Kotak input jumlah hasil panen (Kg)	Blackbox
Kotak input harga pasar (rupiah)	Blackbox
Kotak output harga keuntungan (rupiah)	Blackbox

Tombol hitung	Blackbox
Kotak input konsentrasi aplikasi	Blackbox
Kotak input kapasitas tangki	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak input volume aplikasi/semprot	Blackbox
Kotak output dosis pestisida	Blackbox
Kotak output volume pestisida	Blackbox
Kotak output volume larutan	Blackbox
Kotak output banyak tangki yang diperlukan	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox
Kotak input luas lahan	Blackbox
Kotak selection	Blackbox
Kotak output dosis per hektar	Blackbox
Kotak output dosis per meter	Blackbox
Tombol hitung	Blackbox
Tombol reset	Blackbox
Tombol Menu	Blackbox

6. Item Pass

Keriteria-kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- 6.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil yang mana berarti ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal
- 6.2 Jika hasil dari suatu fitur sesui dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil
- 6.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal

7. Test Deliverables

Dokumen-dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut

- 7.1 Software Testing Planning (STP)
- 7.2 Software Testing Report (STR)

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak yang Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur akun	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur dan tampilan website	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer

A. SOFTWARE TESTING REPORT

1. FITUR KALKULATOR

1.1 HALAMAN KALKULATOR KEUNTUNGAN (User, Pakar, Admin)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kalkulator Keuntungan	<ol style="list-style-type: none">1. Buka website “AgroRise”2. Klik menu perhitungan3. Pilih dan Klik kalkulator keuntungan4. Menginputkan data pada kalkulator diantaranya<ul style="list-style-type: none">• Modal (Rupiah)• Jumlah Hasil Panen (Kg)• Harga Pasar (Rupiah)5. Klik button hitung	<ul style="list-style-type: none">– menampilkan Kalkulator Keuntungan– menampilkan hasil perhitungan pada “Hasil Keuntungan”	Sesuai yang diinginkan	Raihan Badruz Zaman

1.2 HALAMAN KALKULATOR PESTISIDA (User, Pakar, Admin)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kalkulator Pestisida	<ol style="list-style-type: none">1. Buka website “AgroRise”2. Klik menu perhitungan3. Pilih dan Klik kalkulator pestisida4. Menginputkan data pada kalkulator diantaranya<ul style="list-style-type: none">• Konsentrasi Aplikasi (ml/L)• Luas Lahan (m)• Kapasitas Tangki (L)• Volume Aplikasi/Semprot (L/Ha)5. Klik button hitung	<ul style="list-style-type: none">– menampilkan Kalkulator Pestisida– menampilkan hasil perhitungan pada “Banyak tangki yang diperlukan”	Sesuai yang diinginkan	Raihan Badruz Zaman

1.3 HALAMAN KALKULATOR PUPUK UREA (User, Admin, Pakar)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kalkulator Pupuk Urea	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu perhitungan 3. Pilih dan Klik kalkulator pupuk 4. Pilih dan Klik menu urea 5. Menginputkan data pada kalkulator diantaranya • Luas Lahan 6. Pilih satuan luas 7. klik button hitung 8. klik reset untuk menghapus hasil	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan Kalkulator pupuk urea - menampilkan hasil per hitungan pada “dosis pupuk per satuan luas” 	Sesuai yang diinginkan	Raihan Badruz Zaman

1.4 HALAMAN KALKULATOR PUPUK KOTORAN AYAM (USER)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kalkulator Pupuk Kotoran Ayam	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu perhitungan 3. Pilih dan Klik kalkulator pupuk 4. Pilih dan Klik menu kotoran ayam 5. Menginputkan data pada kalkulator diantaranya • Luas Lahan 6. Pilih satuan luas 7. klik button hitung 8. klik reset untuk menghapus hasil	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan kalkulator pupuk kotoran ayam - menampilkan hasil perhitungan pada “dosis pupuk per satuan luas” 	Sesuai yang diinginkan	Raihan Badruz Zaman

1.5 HALAMAN KALKULATOR PUPUK KOTORAN AYAM (User, Admin, Pakar)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kalkulator Pupuk SP36	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu perhitungan 3. Pilih dan Klik kalkulator pupuk 4. Pilih dan Klik menu SP36 5. Menginputkan data pada kalkulator diantaranya • Luas Lahan 6. Pilih satuan luas 7. klik button hitung 8. klik reset untuk menghapus hasil	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan Kalkulator SP36 - menampilkan hasil perhitungan pada “dosis pupuk per satuan luas” 	Sesuai yang diinginkan	Raihan Badruz Zaman

ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM SPRINT 3

SPRINT 3 = Fitur Pembelian Kelas Kursus, Fitur Pengajuan dan Konfirmasi Akun sebagai Pakar, Fitur Kursus

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1. Analisis Memulai Sistem

1. Prosedur Melihat Data Pengajuan Pakar

- a. Admin masuk ke halaman utama
- b. Admin klik “Database” pada dropdown
 - Sistem menampilkan halaman database
- c. Admin klik “Database Pakar”
 - Sistem menampilkan halaman berisikan database dari data pakar yang dipilih pengguna yang berisikan daftar akun yang mengajukan sebagai pakar

2. Prosedur Mengonfirmasi Akun sebagai Pakar

- a. Admin masuk pada halaman database pakar
 - Sistem menampilkan halaman database
- b. Admin memilih akun pakar yang akan disetujui
 - ~ Jika klik “Setuju” dan maka akun tersebut berubah status menjadi pakar
 - ~ Jika klik “Tolak” dan maka akun tersebut tidak berubah status.

3. Prosedur Menambah Data Kursus

- a. Pakar masuk ke halaman utama
- b. Pakar klik menu kursus
 - Sistem menampilkan halaman menu kursus
- c. Pakar klik “Buat Kursus Baru”
 - Sistem menampilkan form penambahan kursus yang berisikan:
 - Judul kursus
 - Jumlah peserta
 - Nomor rekening pakar
 - Thumbnail kursus
 - Deskripsi kursus
 - Harga kursus
- d. Pakar menambahkan video kursus dengan menginput:
 - Judul video
 - Link video
- e. Pakar klik “Kirim”
 - Jika klik “Kirim” dan form yang diisi belum lengkap, maka sistem akan menampilkan pop up “Please fill out this field”
 - Jika klik “Kirim” dan form yang diisi terisi lengkap, maka sistem akan menyimpan kursus ke dalam database sistem.

4. Prosedur Melihat Data Kursus Pakar

- a. Pengguna masuk ke halaman utama
- b. Pengguna memilih menu kursus
 - Sistem menampilkan halaman menu kursus

5. Prosedur Melihat Data Kursus Pakar oleh Pakar

- a. Pakar masuk ke halaman utama
- b. Pakar klik menu kursus
 - Sistem menampilkan halaman kursus
- c. Pakar klik “Kursus Anda”

- Sistem menampilkan halaman yang berisikan data kursus milik pakar tersebut

6. Prosedur Melihat Data Pengajuan Kursus

- Admin masuk ke halaman utama
- Admin klik “Database”
 - Sistem menampilkan halaman berisikan database pakar
- Admin klik “Pengajuan Kursus”
 - Sistem menampilkan halaman berisikan daftar kursus yang diajukan oleh pakar

7. Prosedur Menghapus Data Kursus

- Pakar masuk ke halaman berisikan kursus yang dimilikinya
- Pakar klik “Delete” pada kursus yang akan dihapus
 - Jika klik “Cancel” maka sistem akan menampilkan halaman kursus Anda
 - Jika klik “Ok” maka sistem akan menghapus kursus dari sistem

8. Prosedur Mengonfirmasi Kelas Kursus yang Diajukan

- Admin masuk pada halaman database
 - Sistem menampilkan halaman berisikan database milik admin
- Admin klik “Pengajuan Kursus”
 - Sistem menampilkan halaman berisikan daftar kelas kursus yang telah diajukan
- Admin melakukan konfirmasi pada salah satu kelas kursus
 - Jika klik “Tolak” maka kelas kursus tidak akan muncul pada halaman menu kursus
 - Jika klik “Setuju” maka kelas kursus akan muncul pada halaman menu kursus

9. Prosedur Melakukan Pembelian Kursus

- User masuk pada halaman utama
- User memilih menu kursus
 - Sistem menampilkan halaman menu kursus
- User klik “Daftar” pada salah satu kursus
 - Sistem menampilkan form data kursus
- User mengisi nomor telepon
- User klik “Kirim”
 - Sistem menampilkan halaman pembayaran
- User klik “Bayar”
 - Sistem menampilkan halaman berisikan metode pembayaran
- User memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran dengan midtrans
 - Jika transaksi selesai maka sistem akan menampilkan bahwa pembayaran berhasil

1.2. Analisis Business Role

Aturan memulai sistem:

1. Pakar hanya dapat menghapus kelas kursus saat kelas kursus tersebut belum dikonfirmasi oleh admin
2. Kelas kursus yang sudah dibeli dapat diakses tanpa batasan waktu.
3. Data yang perlu diinput untuk data kelas kursus adalah judul kursus, jumlah peserta, nomor rekening pakar, thumbnail kursus, deskripsi kursus.
4. Data yang perlu diinput untuk data video dalam kelas kursus adalah judul video dan link video.

5. Semua data pada form harus terisi kecuali pada form video yang memiliki minimum 5 video.
6. Video kursus yang diunggah berjumlah minimal 5 video dan maksimal 20 video dengan durasi maksimal ialah 120 menit.
7. Format video berbentuk mp4.
8. Judul kursus berisi karakter yang terdiri dari angka dan huruf dengan maksimal 50 karakter.
9. Jika pengguna keluar dari halaman pada saat melakukan penginputan maka data yang telah diinput tidak akan tersimpan

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

2.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

1. Sistem dibuat berbasis web
2. Penggunaan dan penyimpanan database pada MySQL
3. Implementasi pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, dan CSS dengan framework Laravel.
4. Pembuatan WBS dan Gantt Chart menggunakan tool Primavera
5. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.
6. Pembuatan desain UI menggunakan Figma.

2.2. Analisis Kebutuhan Hardware

1. Menggunakan device dengan RAM minimal 2GB, untuk selebihnya website tidak memiliki Batasan maksimum.
2. Device yang digunakan tersambung dengan koneksi internet

USER STORY SPRINT 3

SPRINT 3 = Fitur Langganan, Fitur Pengajuan dan Konfirmasi Akun sebagai Pakar, Fitur Kursus

1. Melihat Data Pengajuan Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melihat data akun yang telah mengajukan diri sebagai pakar</p> <p>Maka admin masuk pada halaman database dan memilih database pakar.</p>	<p>Title: Melihat Data Pengajuan Pakar</p> <p>Actor: Admin</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Admin masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– Admin klik “Database” pada dropdown– Sistem menampilkan halaman database milik admin– Admin pilih “Database Pakar”– Sistem menampilkan halaman berisikan database pakar

2. Mengonfirmasi Akun sebagai Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai Admin</p> <p>Saya ingin melakukan konfirmasi pada akun yang telah mengajukan diri sebagai pakar.</p> <p>Maka admin masuk pada database pakar dan melakukan konfirmasi pada akun yang telah mengajukan sebagai pakar.</p>	<p>Title: Mengonfirmasi Akun sebagai Pakar</p> <p>Actor: Admin</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Admin masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– Admin klik “Database” pada dropdown– Sistem menampilkan halaman database milik admin– Admin pilih “Database Pakar”– Sistem menampilkan halaman berisikan database pakar– Admin mengonfirmasi akun yang mengajukan diri sebagai pakar dengan klik “Tolak” untuk menolak pengajuan atau klik “Setuju” untuk menerima pengajuan.

3. Menambah Data Kursus

User Story	Point Story
<p>Sebagai pakar</p> <p>Saya ingin mengunggah kelas kursus.</p> <p>Maka pakar masuk pada menu kursus lalu melakukan penambahan data kelas kursus pada halaman form penambahan kursus.</p>	<p>Title: Menambah Data Kursus</p> <p>Actor: Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none">– Pakar masuk website– Sistem menampilkan halaman utama– Pakar masuk menu kursus– Sistem menampilkan menu kursus– Pakar klik “Buat Kursus Baru”

	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem menampilkan form penambahan kursus berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Judul peserta: Varchar (100) • Jumlah peserta: Int • Nomor rekening: Varchar (20) • Thumbnail kursus: Blob • Deskripsi kursus: Clob • Harga: Int - Pakar klik “Tambah Video” - Sistem menampilkan form berisi: <ul style="list-style-type: none"> • Judul video: Varchar (100) • Link video: Varchar (255) - Pakar klik “Kirim” - Sistem menyimpan kursus jika form yang diisi lengkap dan sistem akan menampilkan pop up “Please fill out this field” jika form yang diisi belum lengkap.
--	---

4. Melihat Halaman Kursus

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin, pakar, user</p> <p>Saya ingin memasuki halaman berisikan kelas-kelas kursus.</p> <p>Maka admin, pakar, user membuka website dan masuk pada menu kursus.</p>	<p>Title: Melihat Halaman Kursus</p> <p>Actor: Admin, Pakar, User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna masuk website - Sistem menampilkan halaman utama - Pengguna masuk menu kursus - Sistem menampilkan halaman menu kursus yang berisikan kelas-kelas kursus.

5. Melihat Data Kursus Pakar

User Story	Point Story
<p>Sebagai pakar</p> <p>Saya ingin melihat data kursus yang saya miliki.</p> <p>Maka pakar memasuki website dan masuk pada halaman kursus anda.</p>	<p>Title: Melihat Data Kursus Pakar</p> <p>Actor: Pakar</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pakar masuk website - Sistem menampilkan halaman utama - Pengguna klik “Kursus Anda” pada dropdown - Sistem menampilkan halaman berisikan data kursus yang dimiliki pakar.

6. Melihat Data Pengajuan Kursus

User Story	Point Story
------------	-------------

<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melihat data pengajuan kursus yang telah diajukan oleh pakar.</p> <p>Maka admin masuk pada halaman database dan pakar dan memilih pengajuan kursus.</p>	<p>Title: Melihat Data Pengajuan Kursus Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin klik “Database” – Sistem menampilkan tampilan database pakar – Admin klik “Pengajuan Kursus” – Sistem menampilkan halaman berisikan daftar kursus yang telah diajukan oleh pakar
---	--

7. Menghapus Data Kursus

User Story	Point Story
<p>Sebagai pakar</p> <p>Saya ingin menghapus data kursus yang sudah saya unggah pada sistem.</p> <p>Maka pakar masuk pada halaman kursus anda dan menghapus kelas kursus.</p>	<p>Title: Menghapus Data Kursus Actor: Pakar Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pakar masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Pengguna klik “Kursus Anda” pada dropdown – Sistem menampilkan halaman berisikan data kursus yang dimiliki pakar. – Pakar klik delete button pada kursus yang akan dihapus – Sistem menampilkan pop up “Apakah Anda yakin untuk menghapus kursus?” – Pakar klik “Cancel” untuk batal menghapus dan klik “Ok” untuk menghapus kelas kursus

8. Mengonfirmasi Kelas Kursus yang Diajukan

User Story	Point Story
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin melakukan konfirmasi pada kelas kursus yang telah diajukan oleh pakar.</p> <p>Maka admin masuk pada halaman pengajuan kursus dan melakukan konfirmasi pada setiap kelas yang telah diajukan oleh pakar.</p>	<p>Title: Mengonfirmasi Kelas Kursus yang Diajukan Actor: Admin Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Admin masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – Admin klik “Database” pada dropdown – Sistem menampilkan tampilan database pakar – Admin klik “Pengajuan Kursus” – Sistem menampilkan halaman berisikan daftar kursus yang telah diajukan oleh pakar

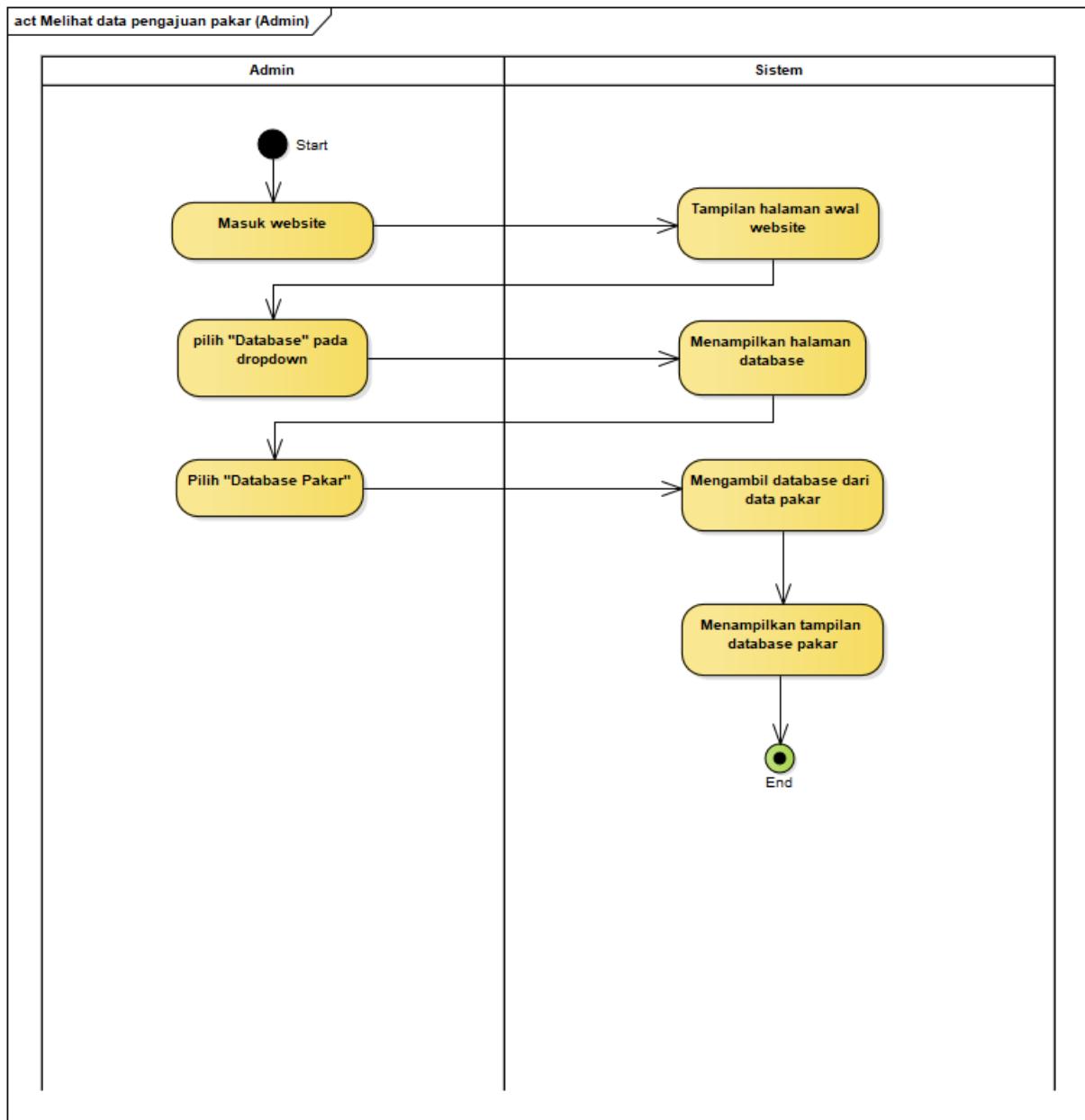
	<ul style="list-style-type: none"> – Admin klik “Tolak” untuk menolak kelas kursus dan klik “Setuju” untuk menerima pengajuan kelas kursus
--	---

9. Melakukan Pembelian Kursus

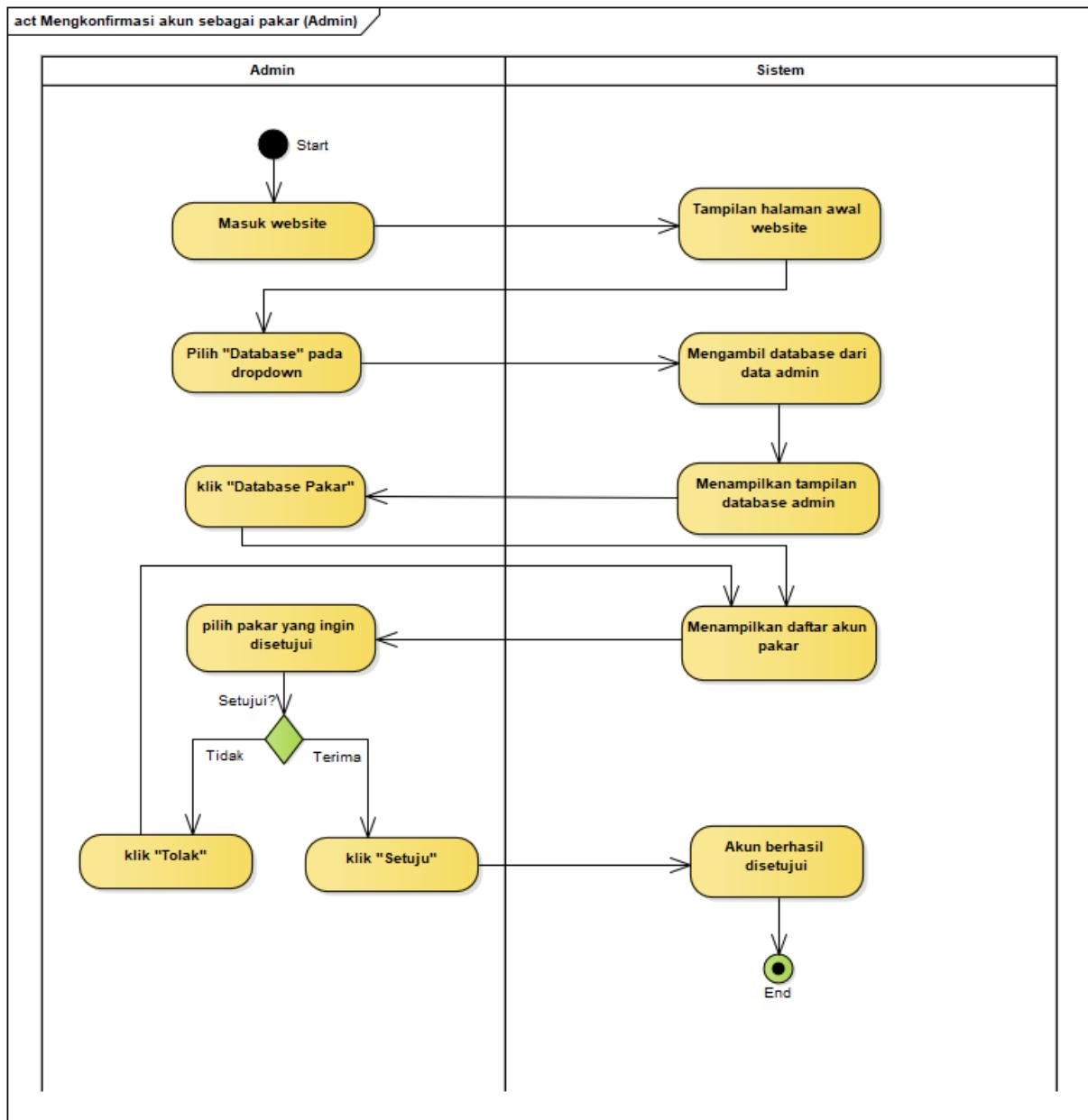
User Story	Point Story
<p>Sebagai user</p> <p>Saya ingin membeli kelas kursus yang ada pada website AgroRise.</p> <p>Maka user memilih pada kursus yang akan dibeli lalu melakukan pembelian dengan memilih daftar dan kemudian melakukan pembayaran.</p>	<p>Title: Melakukan Pembelian Kursus</p> <p>Actor: User</p> <p>Scenario:</p> <ul style="list-style-type: none"> – User masuk website – Sistem menampilkan halaman utama – User klik menu kursus – Sistem menampilkan tampilan menu kursus – User memilih salah satu kursus – User klik “Daftar” – Sistem menampilkan form berisi nomor telepon – User mengisi form dan klik “Kirim” – Sistem menampilkan halaman pembayaran – User klik “Bayar” – Sistem menampilkan metode pembayaran – User memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran dengan midtrans

ACTIVITY DIAGRAM SPRINT 3

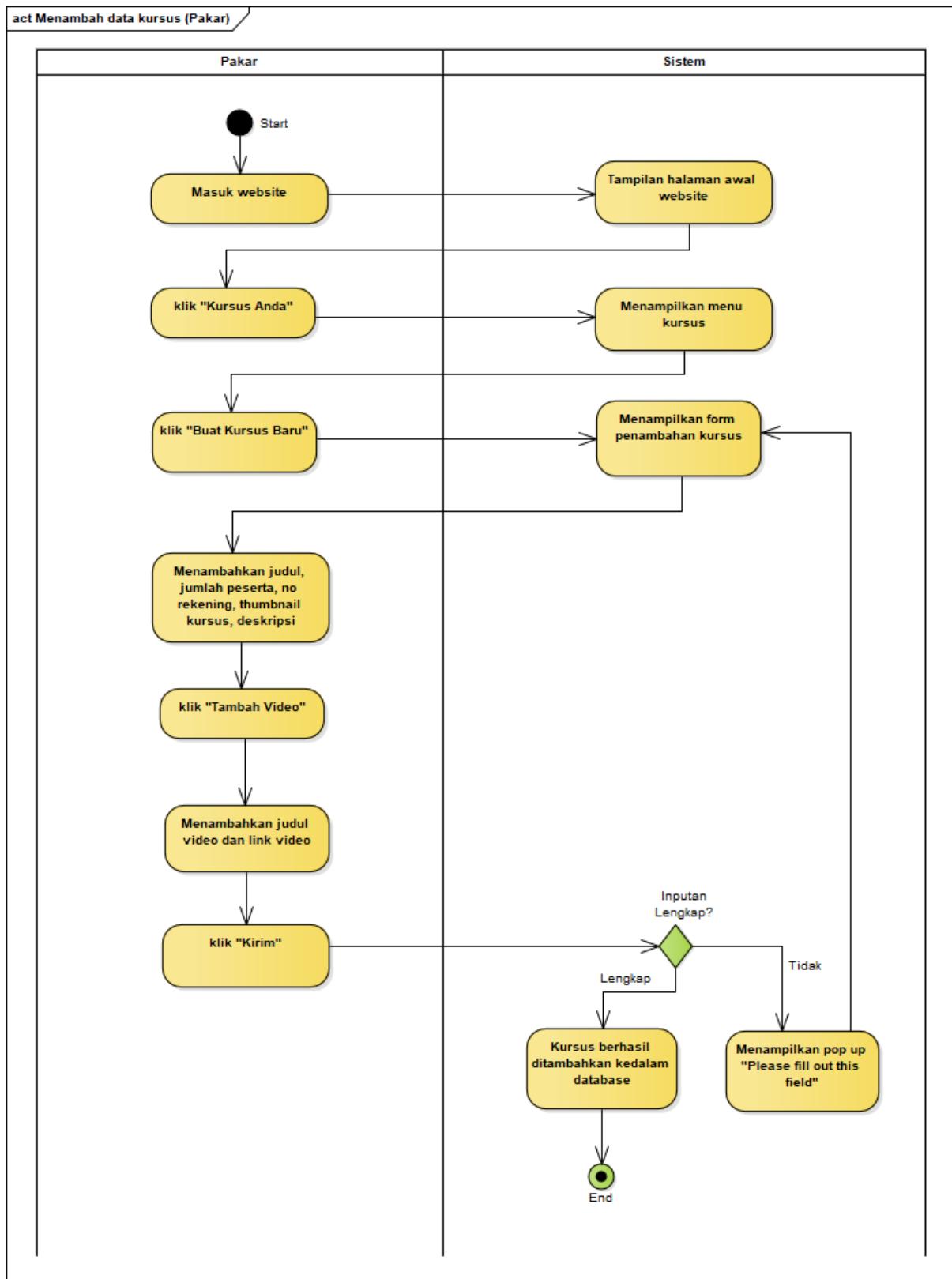
1. Melihat data pengajuan pakar (Admin)



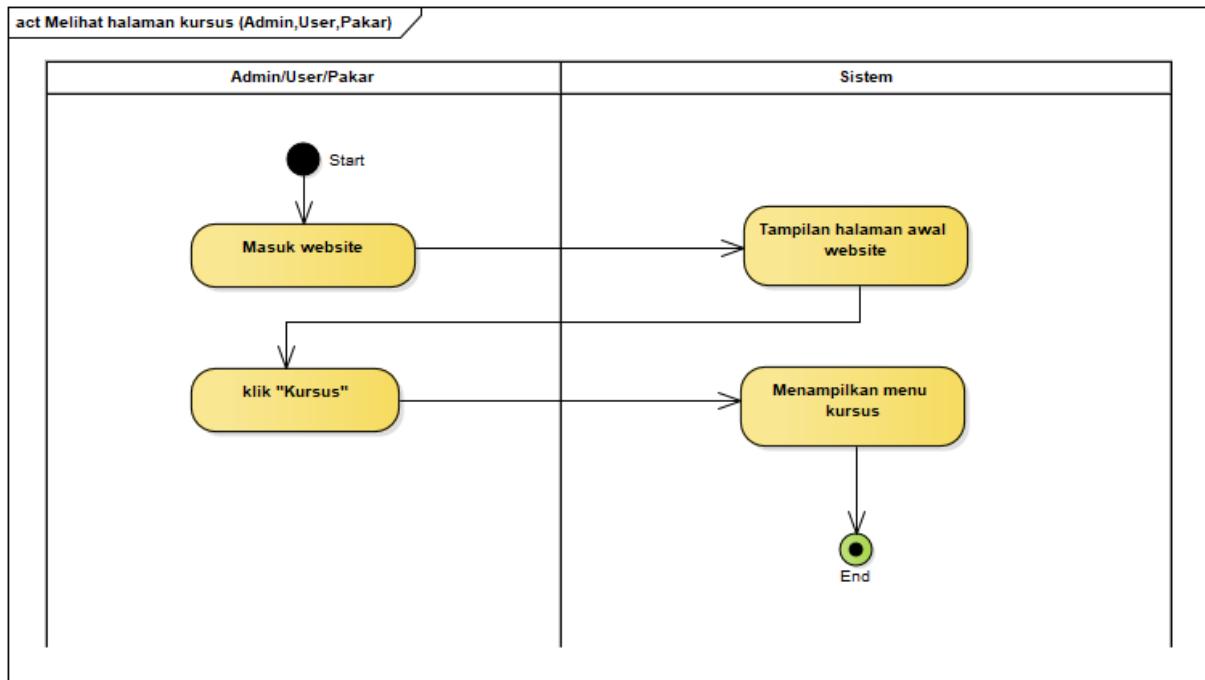
2. Mengkonfirmasi akun sebagai pakar (Admin)



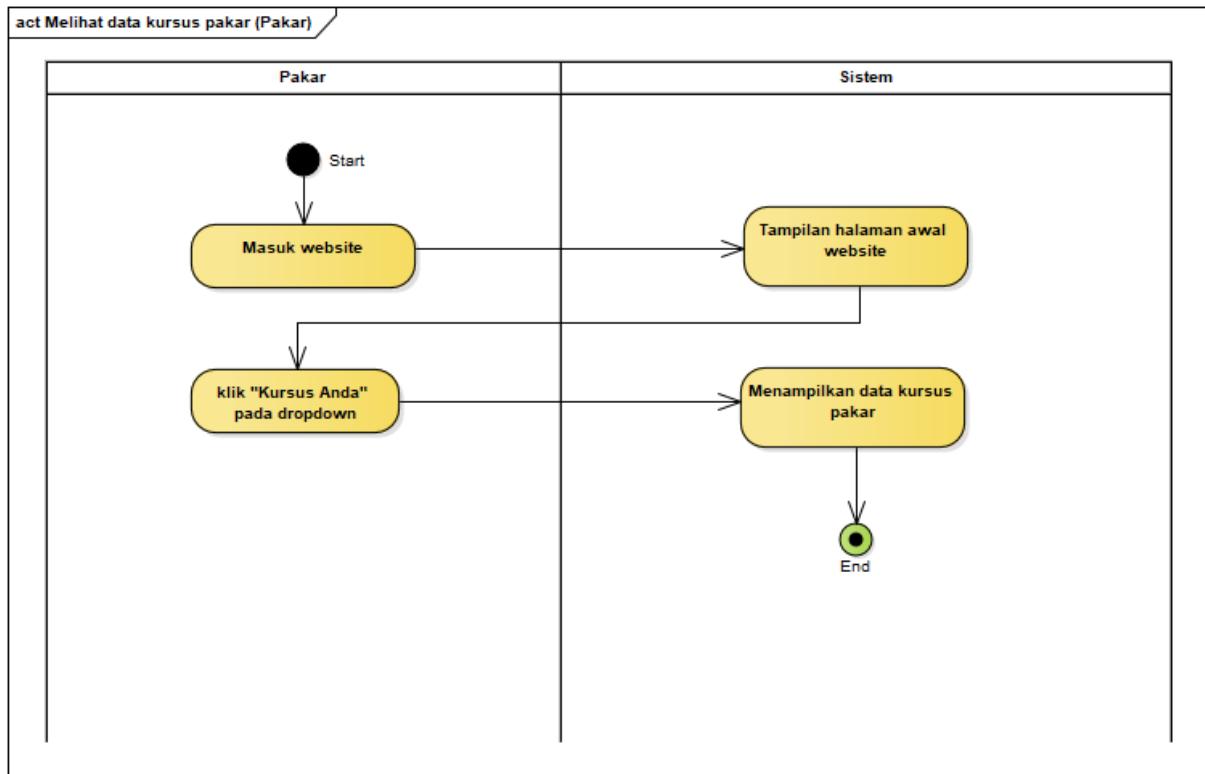
3. Menambah data kursus (Pakar)



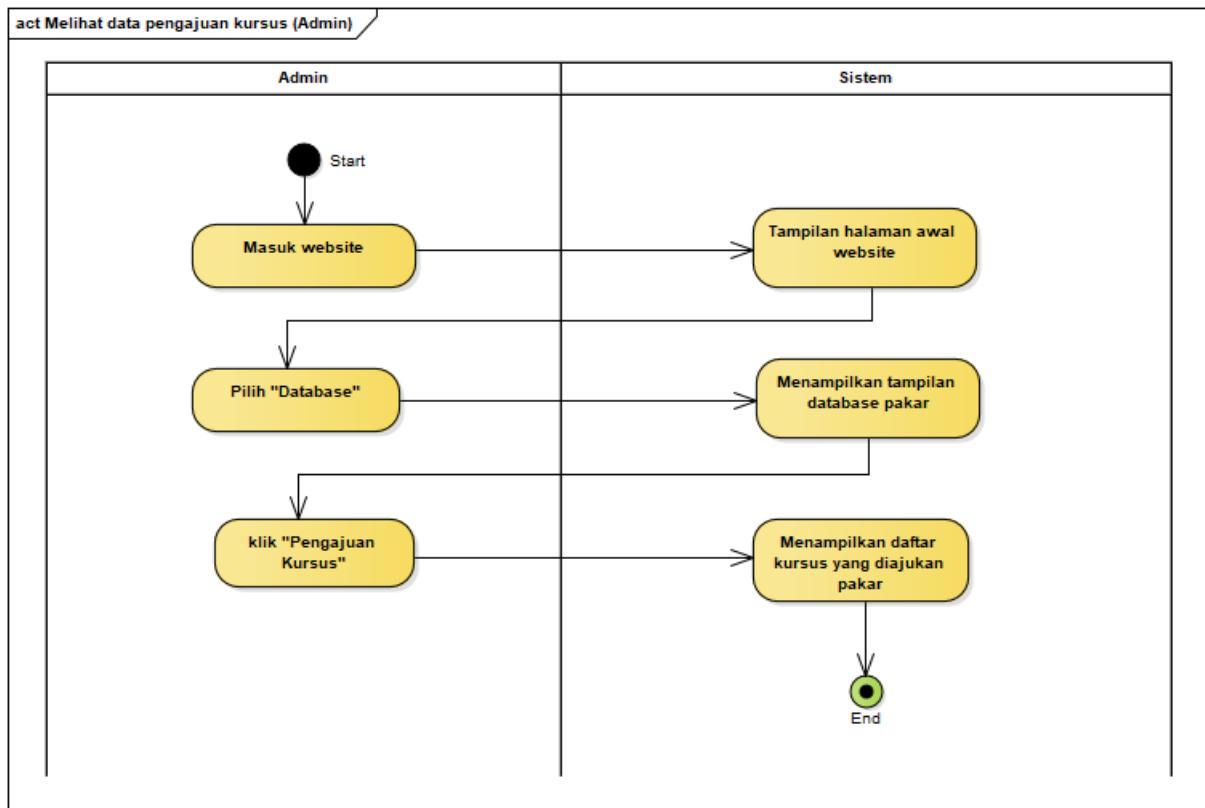
4. Melihat halaman kursus (Admin,Pakar,User)



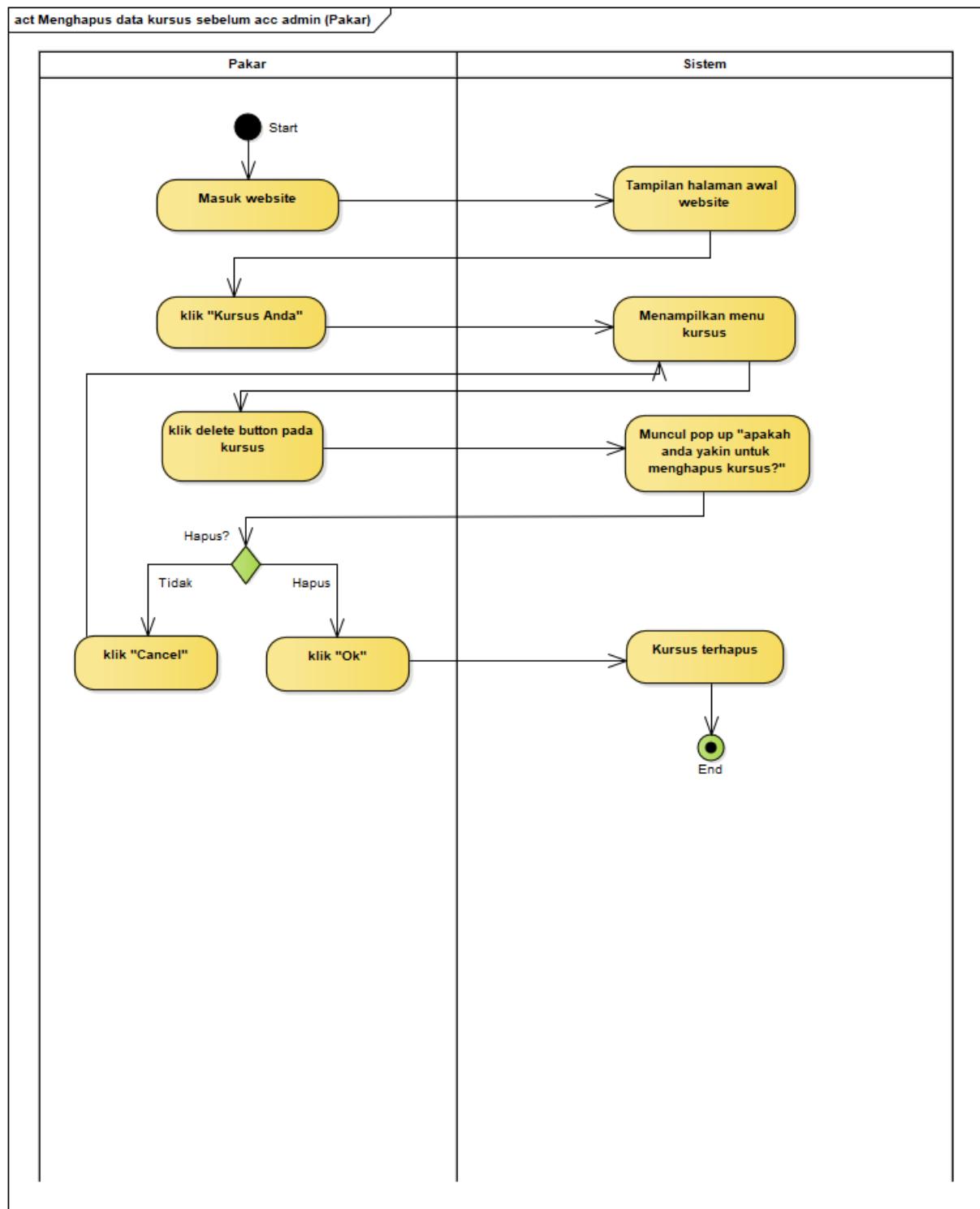
5. Melihat data kursus pakar (Pakar)



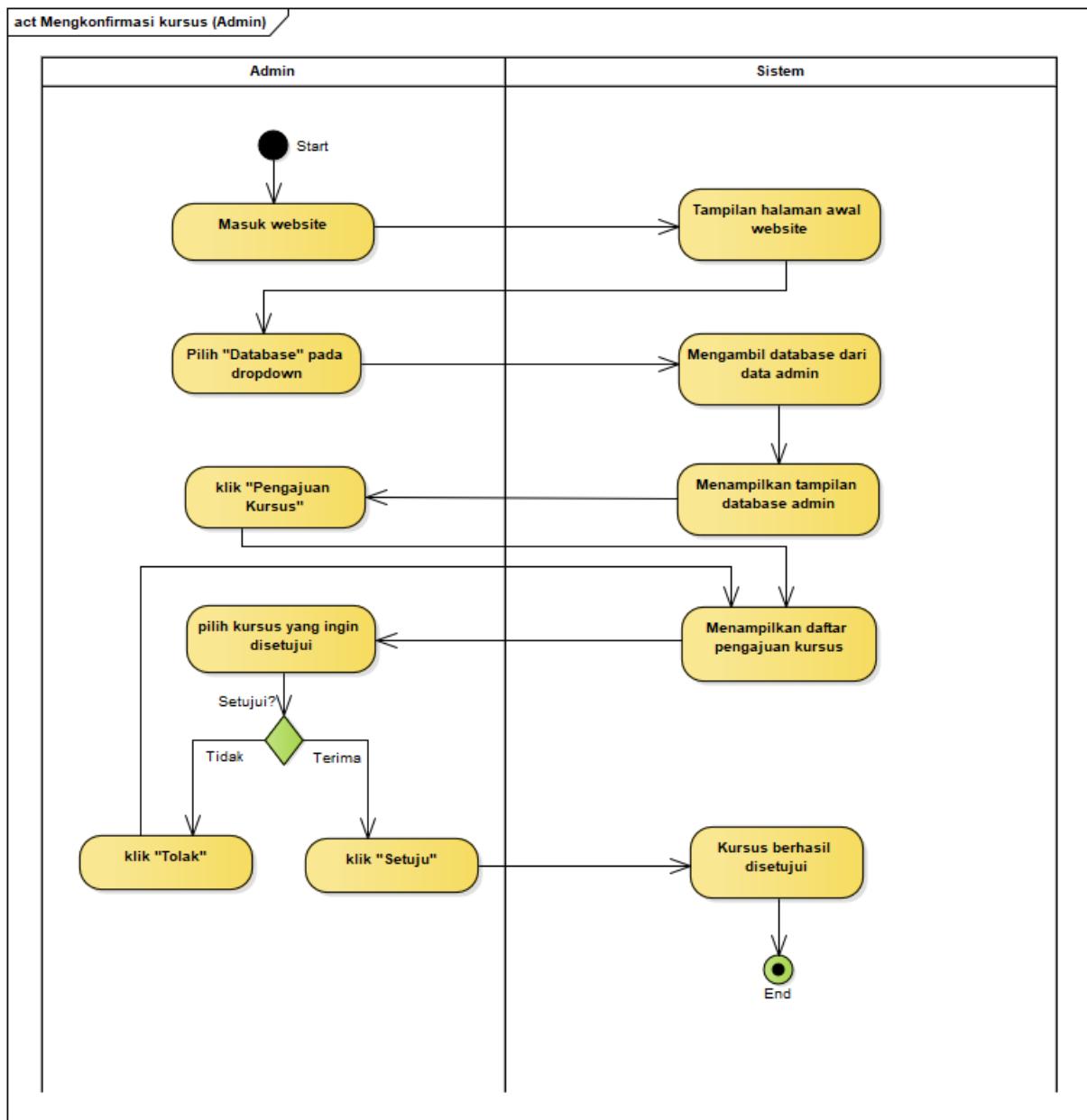
6. Melihat data pengajuan kursus (Admin)



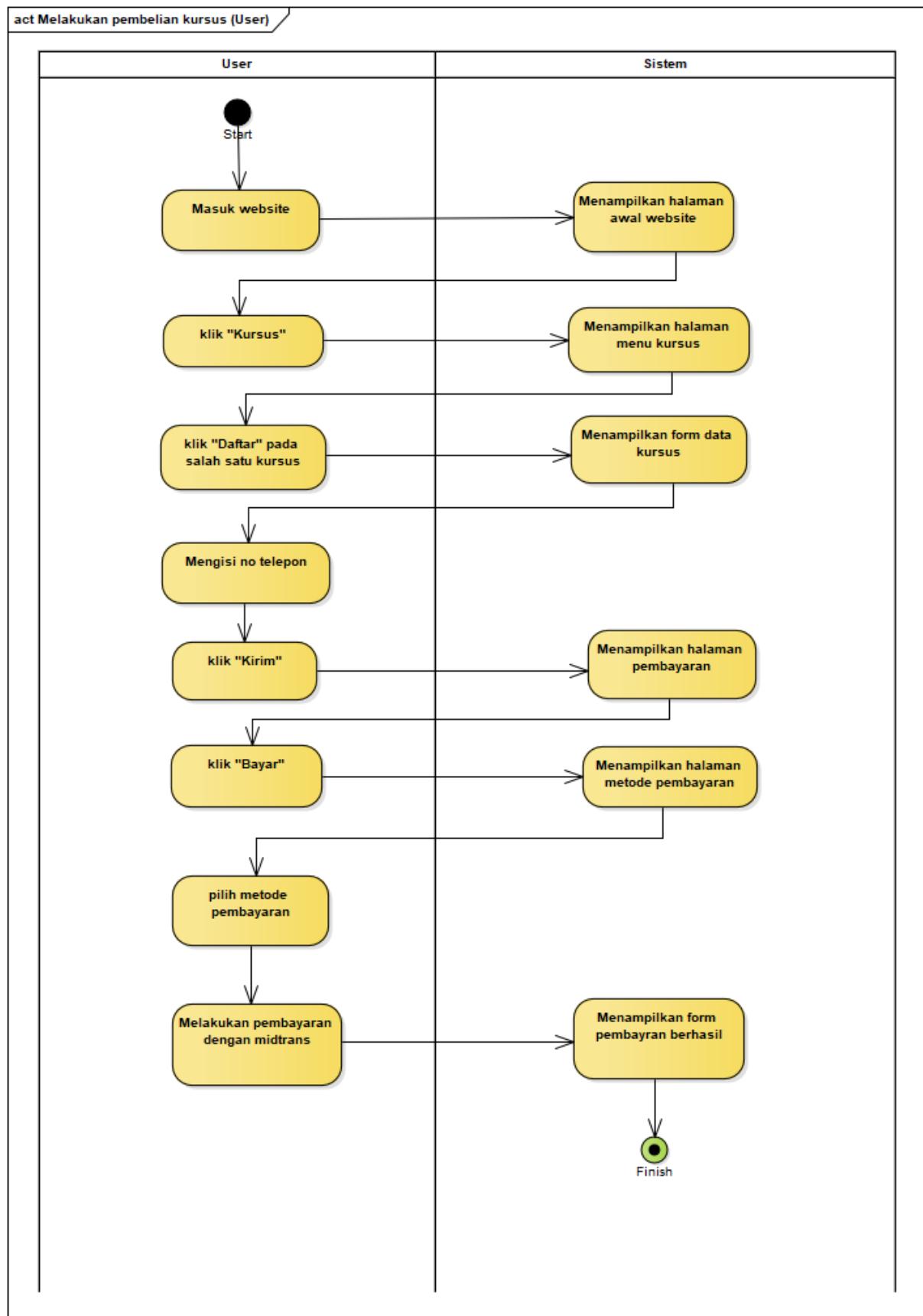
7. Menghapus data kursus sebelum acc (Pakar)



8. Mengkonfirmasi kelas kursus yang diajukan (Admin)

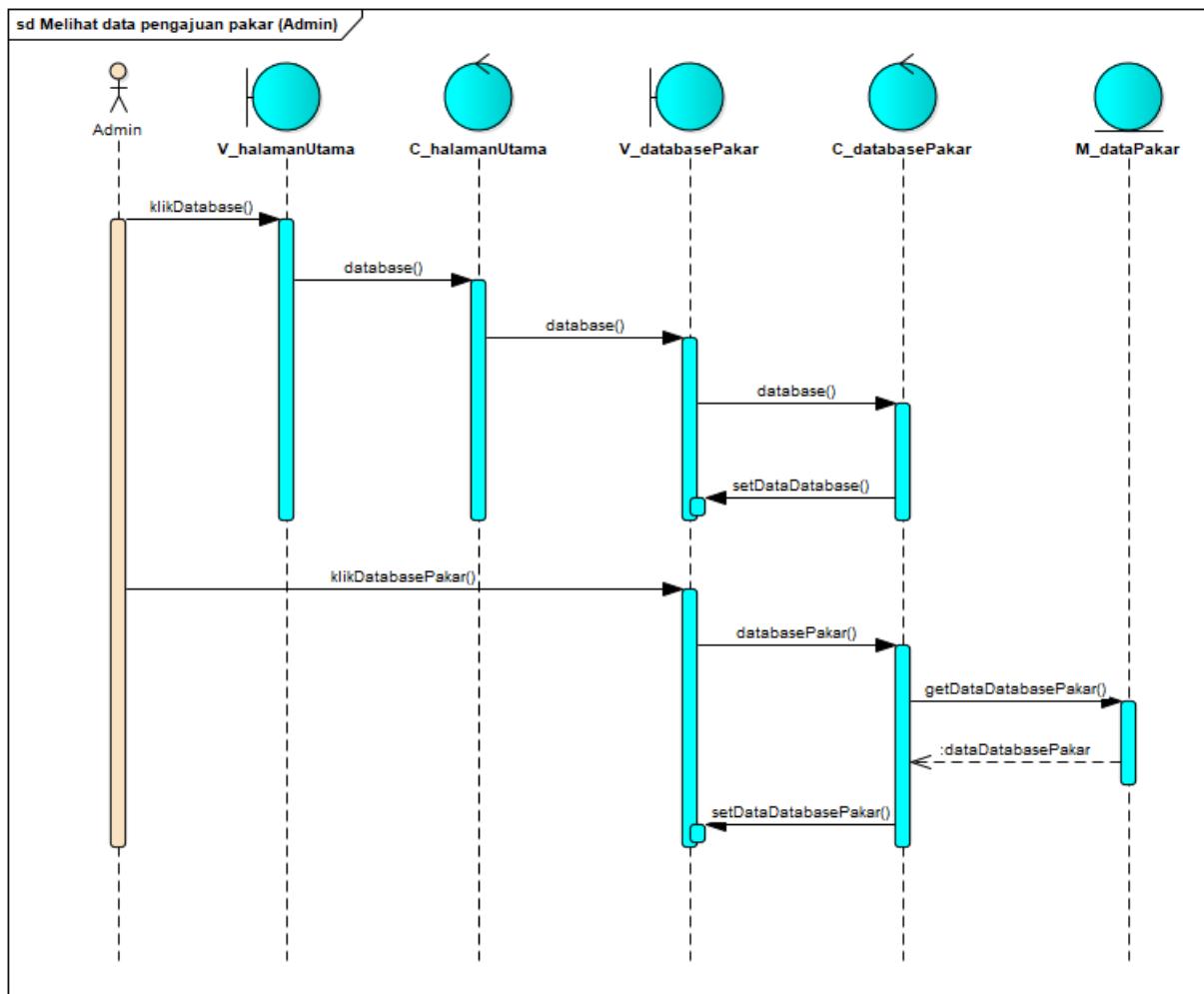


9. Melakukan pembelian kursus (User)

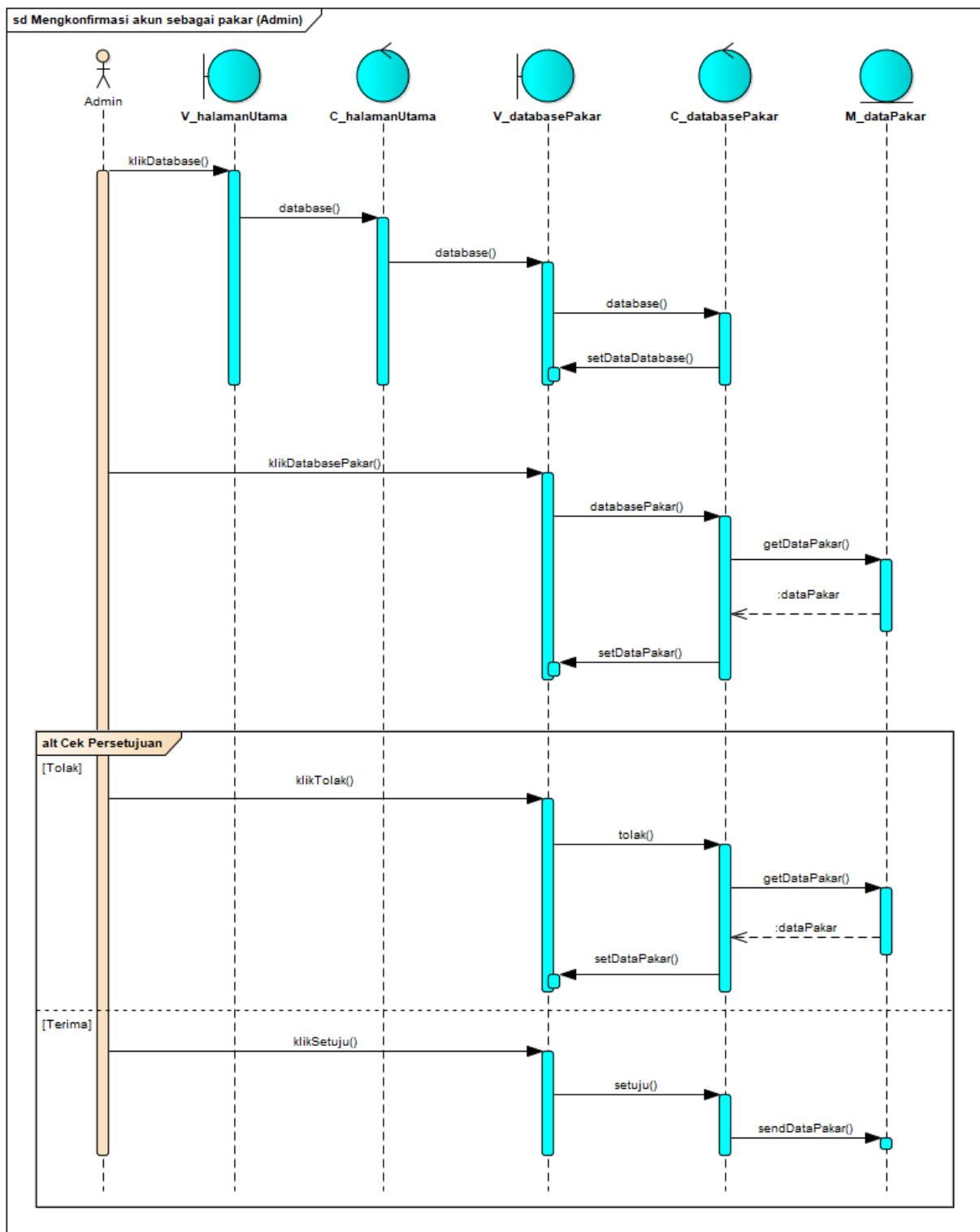


SEQUENCE DIAGRAM SPRINT 3

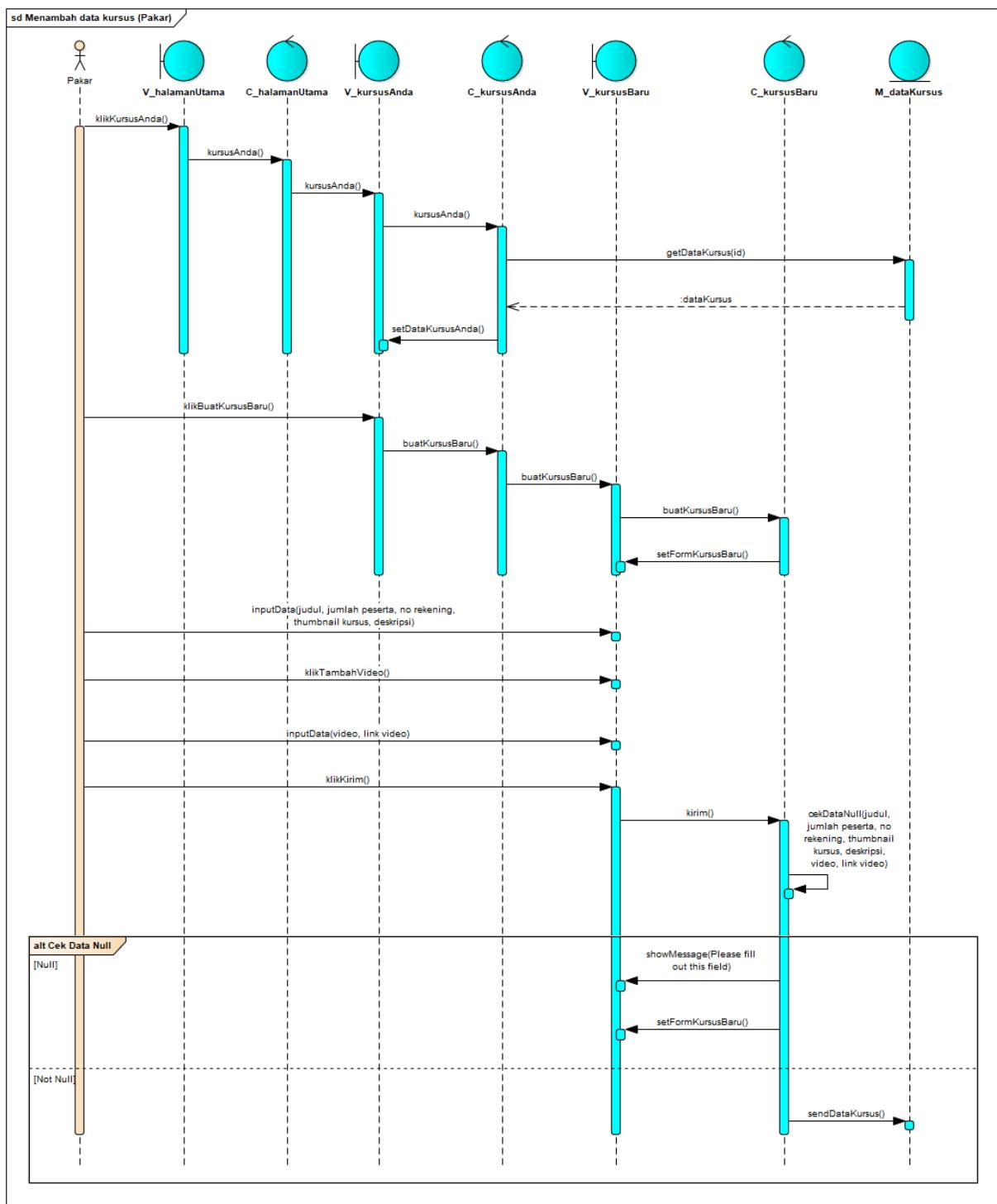
1. Melihat data pengajuan pakar (Admin)



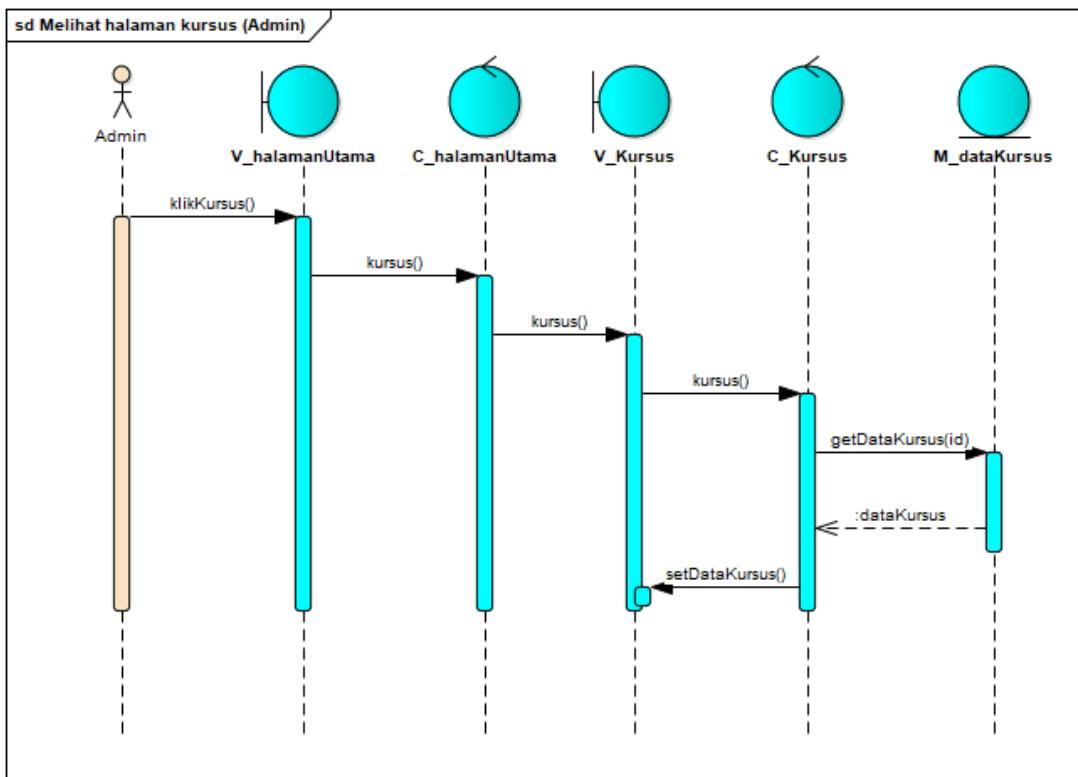
2. Mengkonfirmasi akun sebagai pakar (Admin)



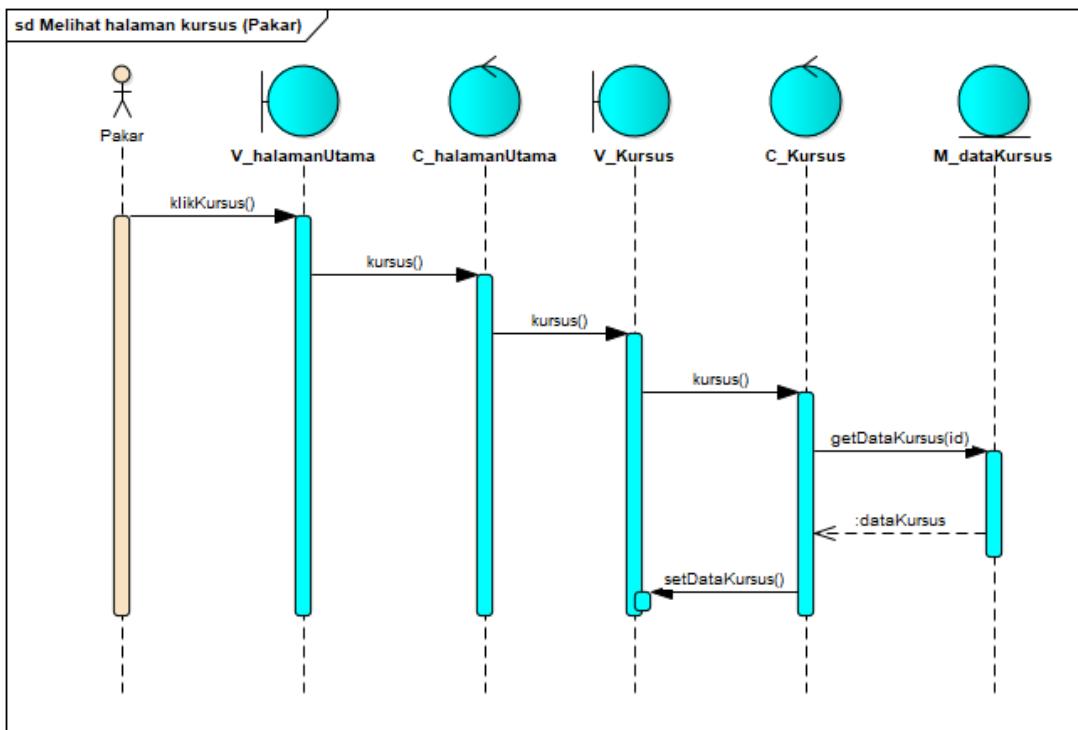
3. Menambah data kursus (Pakar)



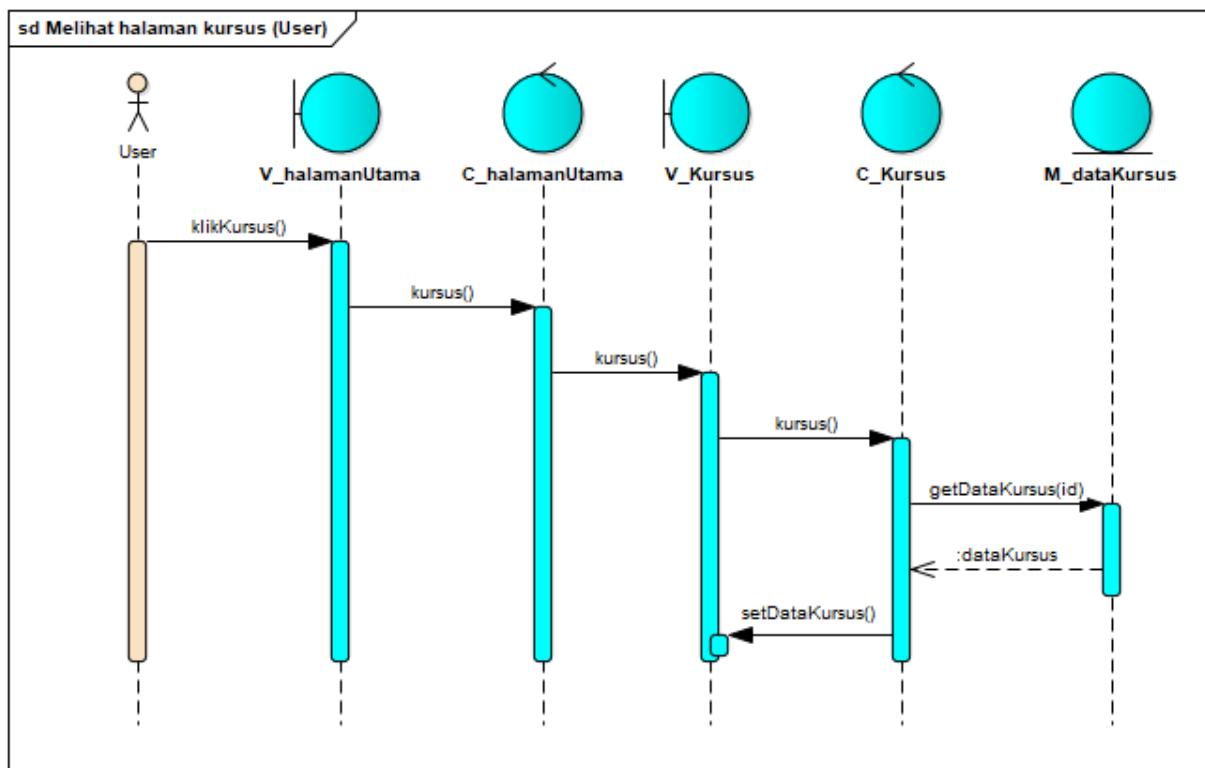
4. Melihat halaman kursus (Admin)



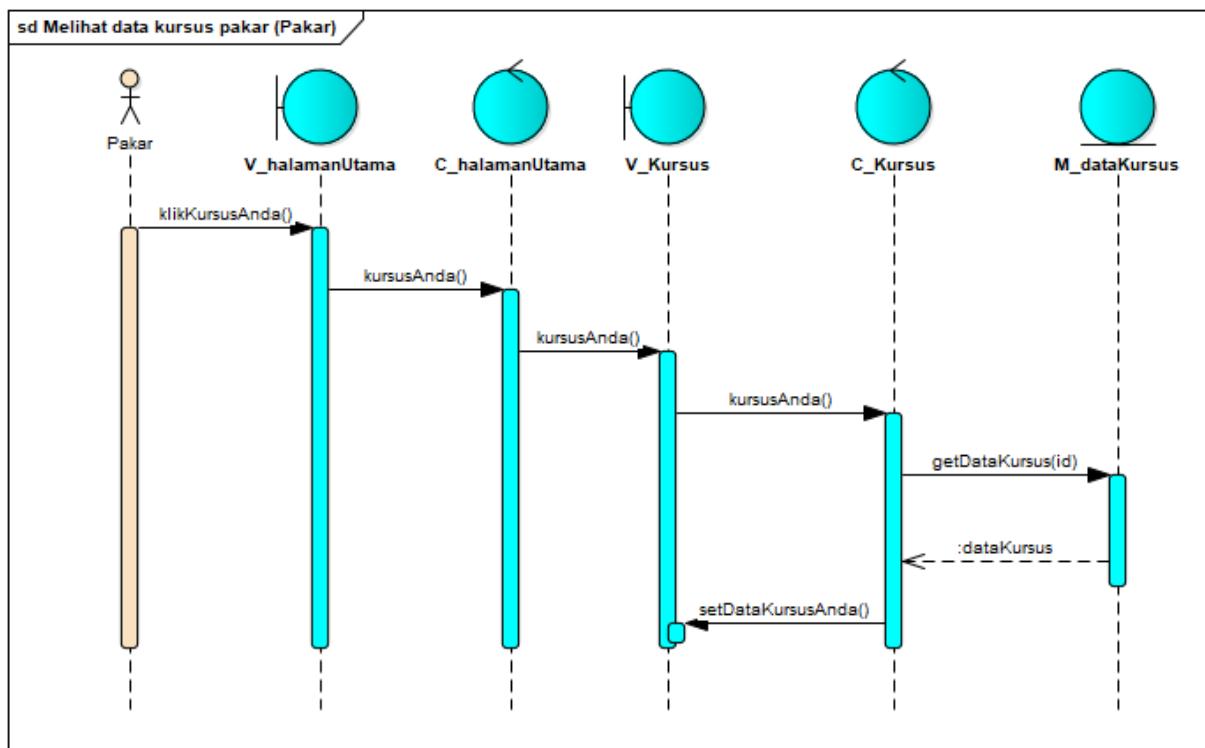
5. Melihat halaman kursus (Pakar)



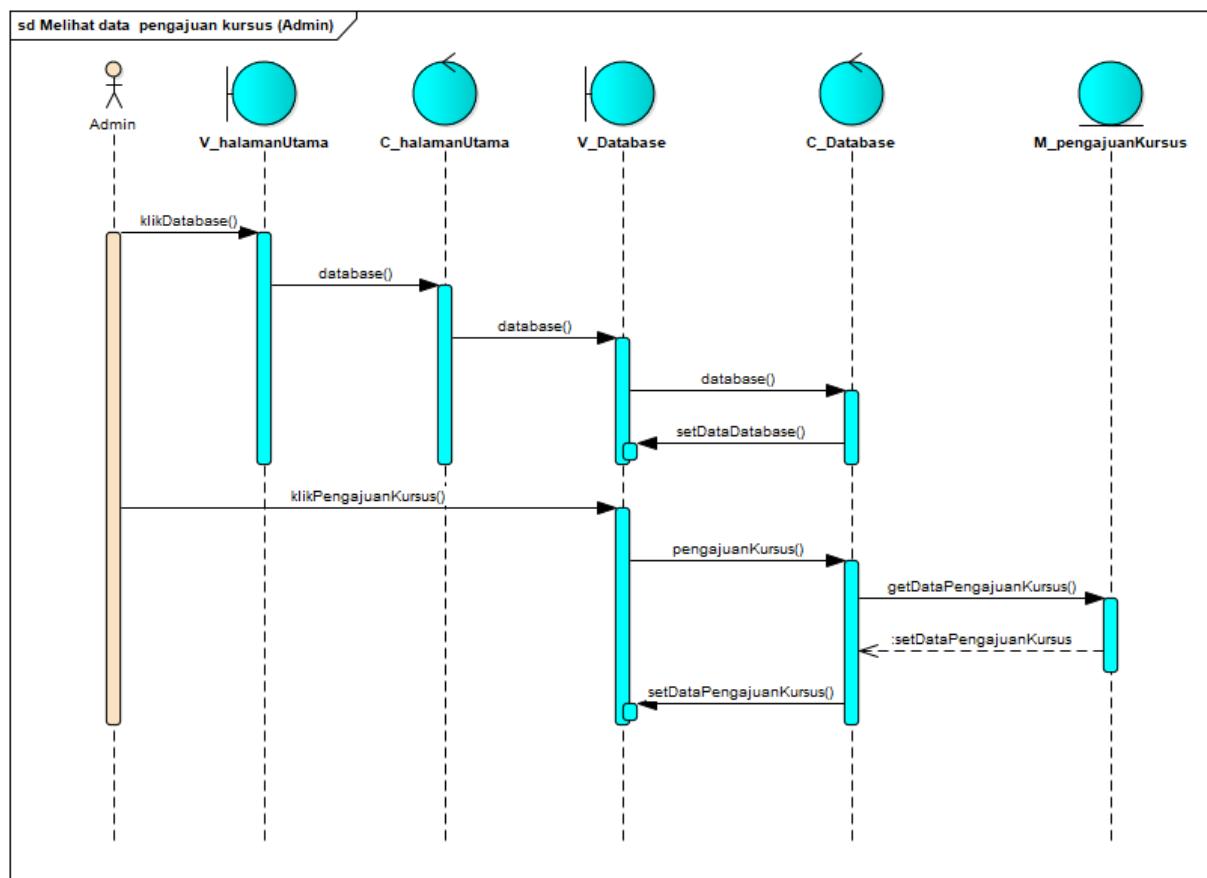
6. Melihat halaman kursus (User)



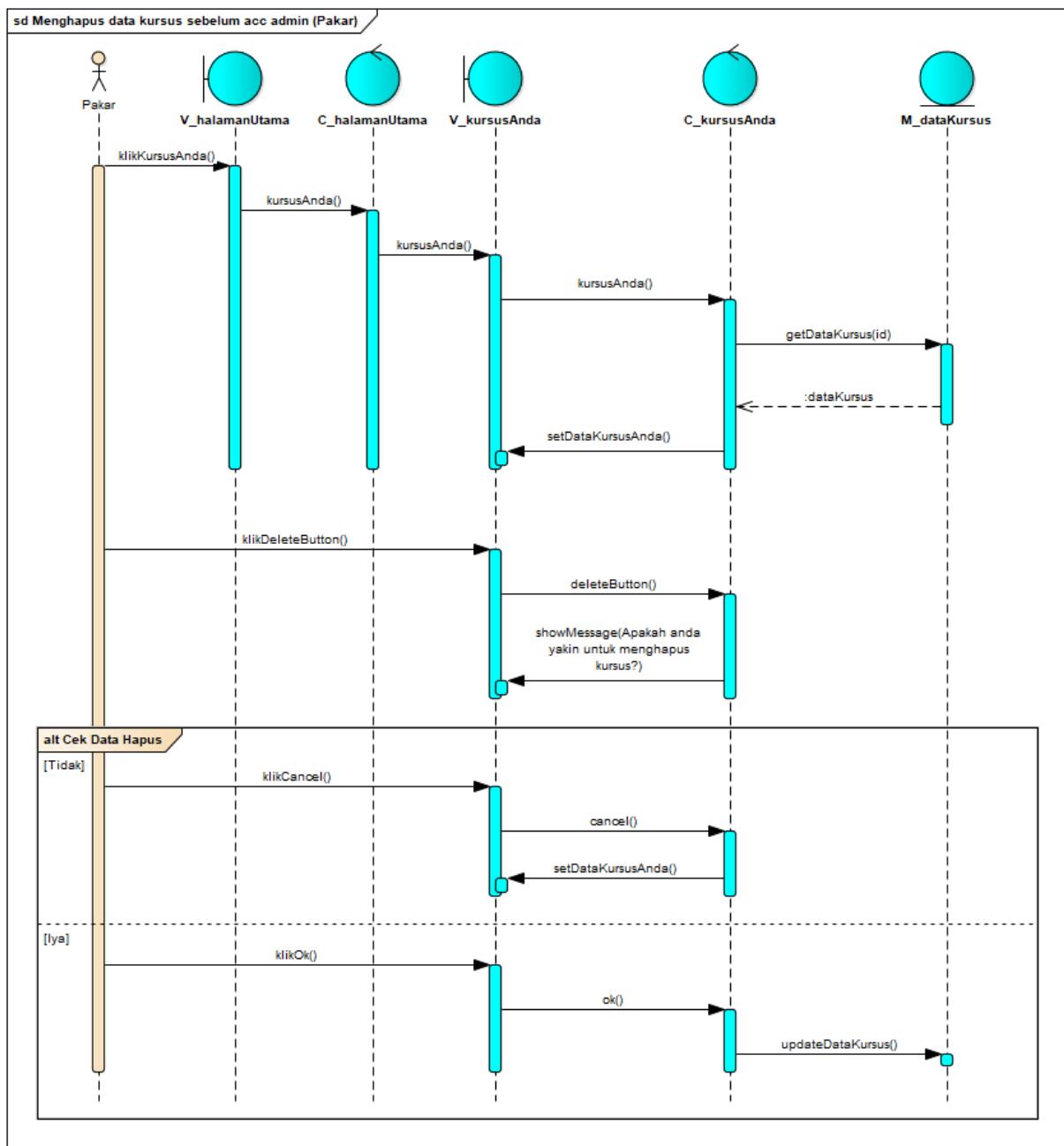
7. Melihat data kursus pakar (Pakar)



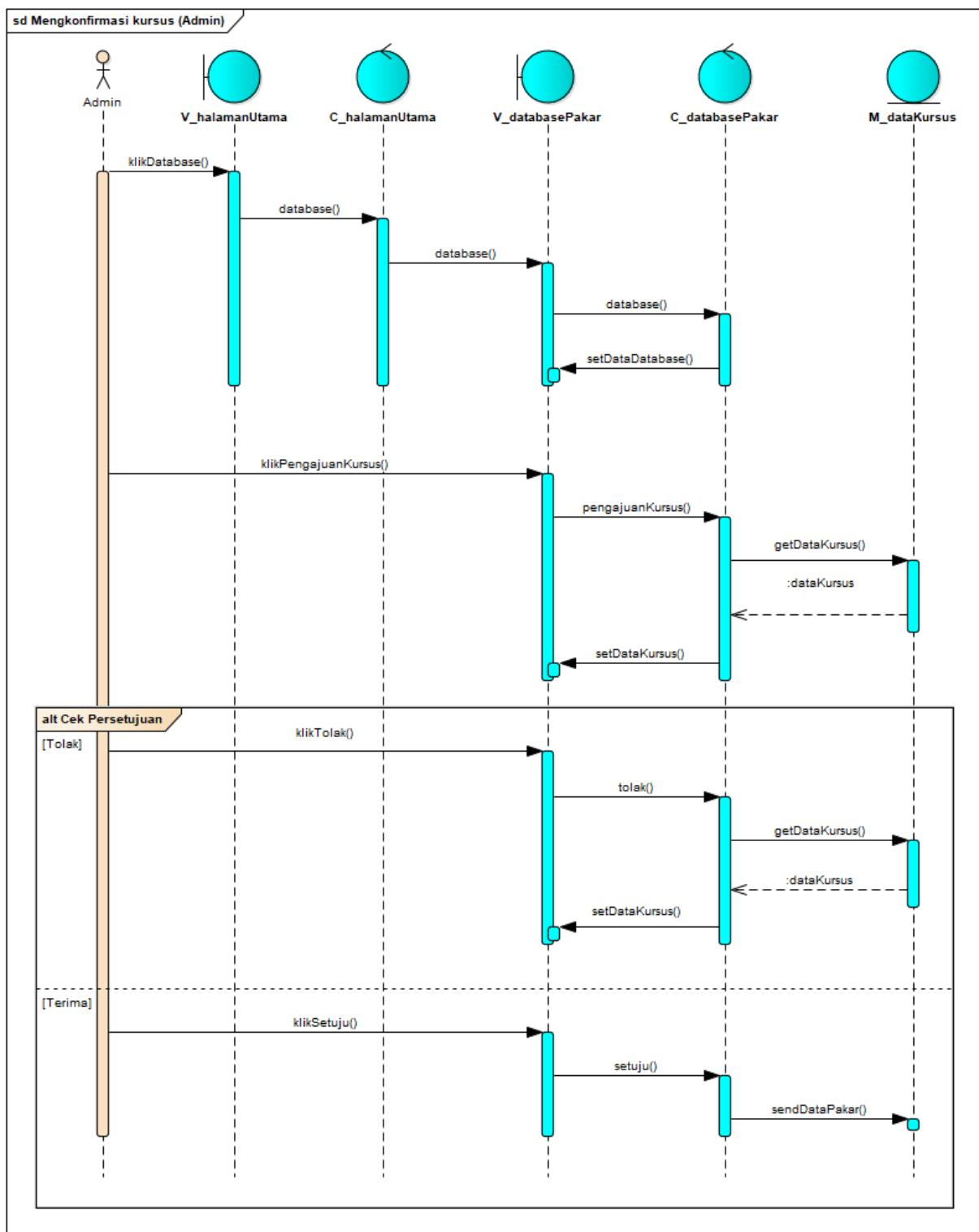
8. Melihat data pengajuan kursus (Admin)



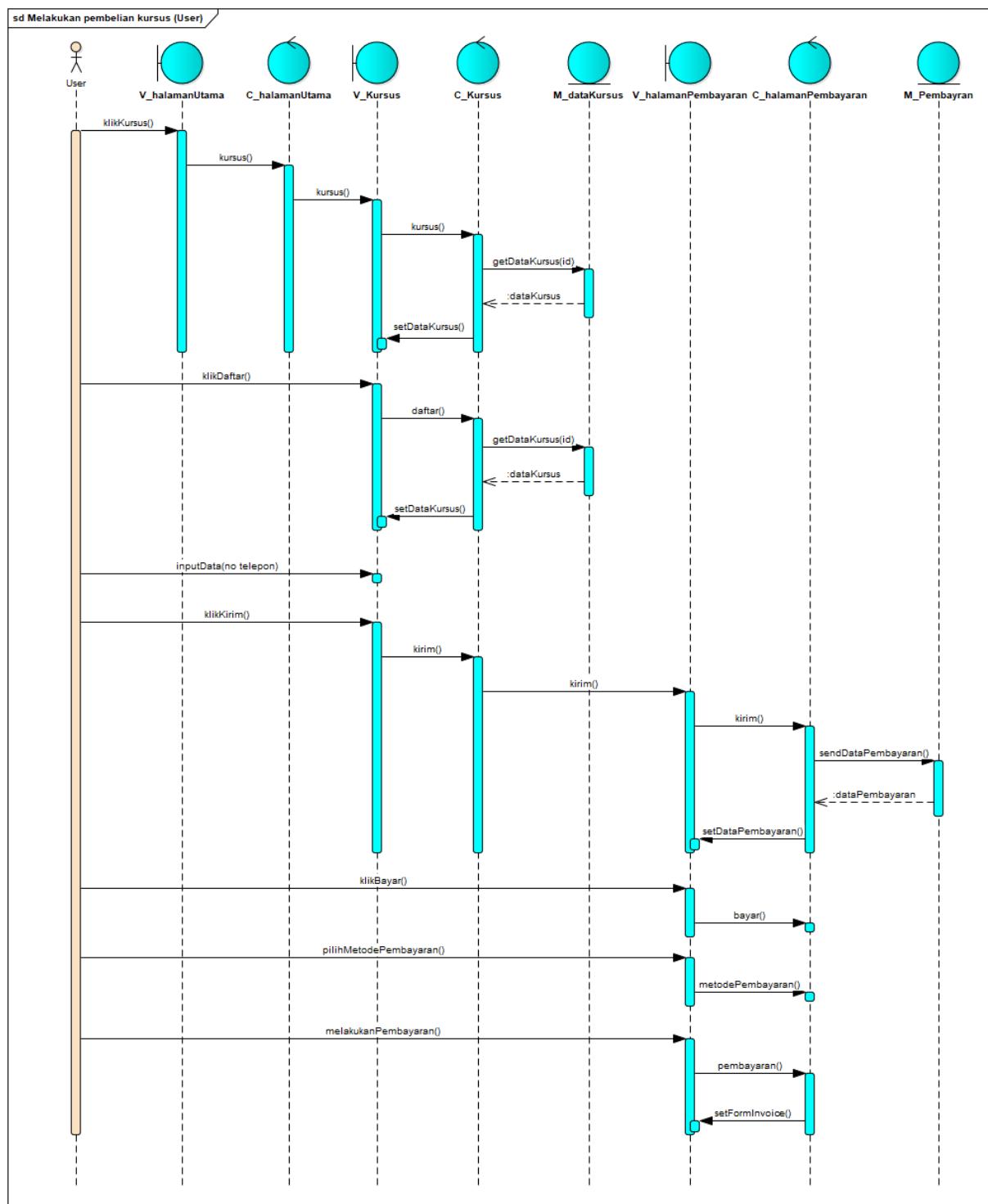
9. Menghapus data kursus sebelum acc (Pakar)



10. Mengkonfirmasi kursus yang diajukan (Admin)



11. Melakukan pembelian kursus (User)



SOFTWARE TESTING PLANNING

SPRINT 3 = Fitur Kursus dan Pengajuan Kursus, Fitur Pengajuan Akun Pakar

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari website Sistem Perhitungan dan Edukasi AgroRise yang bertujuan untuk mengelola kegiatan operasional pada sistem berbasis website AgroRise. Kegiatan yang dikelola mencakup mengelola data kursus pada tiga actor, kemudian konfirmasi akun pakar oleh admin. Pada sprint 3 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur kursus termasuk melihat kursus, menambah data kursus, konfirmasi pengajuan kelas kursus dan juga terdapat fitur konfirmasi akun pakar oleh admin.

Admin:

- Mengonfirmasi akun pakar
- Fitur data kursus
 - Mengonfirmasi pengajuan kursus
 - Melihat data kursus

User:

- Fitur data kursus
 - Menambah data daftar kursus
 - Melihat data kursus

Pakar:

- Fitur data akun
 - Menambah data pengajuan kursus
 - Melihat data kursus
 - Menghapus data pengajuan kursus

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu:

- 1.1 Tanggal pembuatan Software Testing Planning (STP): 05 Mei 2023
- 1.2 Penanggung jawab pengujian: Yosephine Hasianna

2. Introduction

Document Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana fitur pada melihat kursus, menambah data kursus, konfirmasi pengajuan kelas kursus, dan fitur konfirmasi akun pakar oleh admin yang dibuat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Uji coba dilakukan pada database, komponen, interface, dan performa dari software yang dibangun.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses:

- 2.1 Mengidentifikasi komponen software yang harus diuji
- 2.2 Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian

- 2.3 Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- 2.4 Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya

- Latar belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibuang dapat berfungsi sesuai dengan apa yang telah dirancang dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada yang menghambat performa software ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun dan hanya sebatas yang tertera pada Sprint 3. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian performa, interface, dan keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam sprint ini, komponen yang akan dilakukan dalam pengujian adalah sebagai berikut.

- 3.1 Halaman Kursus

- 3.1.1 Button kursus

- 3.2 Halaman Mendaftar Kursus

- 3.2.1 Button daftar

- 3.2.2 Button kirim

- 3.2.3 Button bayar

- 3.2.4 Kotak input nomor telepon

- 3.2.5 Kotak input metode pembayaran

- 3.3 Halaman Pengajuan Kursus

- 3.3.1 Button buat kursus baru

- 3.3.2 Kotak input judul

- 3.3.3 Kotak input deskripsi

- 3.3.4 Kotak input nomor rekening

- 3.3.5 Kotak input jumlah peserta

- 3.3.6 Kotak input thumbnail kursus

- 3.3.7 Button tambah video

- 3.3.8 Kotak input judul video

- 3.3.9 Kotak input link video

- 3.3.10 Button kirim

- 3.4 Halaman Hapus Data Pengajuan Kursus

- 3.4.1 Button hapus

- 3.5 Halaman Konfirmasi Pengajuan Kursus

- 3.5.1 Menu database

- 3.5.2 Menu pengajuan kursus

- 3.5.3 Button status
- 3.6 Halaman Konfirmasi Pengajuan Pakar
- 3.6.1 Menu database
 - 3.6.2 Menu database pakar
 - 3.6.3 Button status

4. Feature to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya dijelaskan sebagai berikut.

4.1 Halaman Kursus

Fitur	Deskripsi
Button Kursus	Untuk masuk ke halaman menu kursus

4.2 Halaman Mendaftar Kursus (User)

Fitur	Deskripsi
Button daftar	Untuk mendaftar pada kelas kursus
Button kirim	Untuk mengirim data
Kotak input nomor telepon	Untuk memasukkan nomor telepon
Kotak input metode pembayaran	Untuk memasukkan metode pembayaran
Button bayar	Untuk membayar dengan midtrans

4.3 Halaman Pengajuan Kursus (Pakar)

Fitur	Deskripsi
Button buat kursus baru	Untuk memilih aktor admin
Kotak input judul	Untuk memasukkan judul
Kotak input deskripsi	Untuk memasukkan deskripsi
Kotak input nomor rekening	Untuk memasukkan nomor rekening
Kotak input jumlah peserta	Untuk memasukkan jumlah peserta
Kotak input thumbnail kursus	Untuk memasukkan thumbnail kursus
Button tambah video	Untuk menambahkan video
Kotak input judul video	Untuk memasukkan judul video
Kotak input link video	Untuk memasukkan link video
Button kirim	Untuk mengirim data

4.4 Halaman Hapus Data Pengajuan Kursus (Pakar)

Fitur	Deskripsi
Button hapus	Untuk menghapus pengajuan kursus

4.5 Halaman Konfirmasi Pengajuan Kursus (Admin)

Fitur	Deskripsi
Menu database	Untuk melihat halaman menu database
Menu pengajuan kursus	Untuk melihat data pengajuan kursus
Button status	Untuk mengubah status

4.6 Halaman Konfirmasi Pengajuan Pakar (Admin)

Fitur	Deskripsi
Menu database	Untuk melihat halaman menu database

Menu pengajuan pakar	Untuk melihat data pengajuan pakar
Button status	Untuk mengubah status

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Metode
User	
Button kursus	Blackbox
Button daftar	Blackbox
Button kirim	Blackbox
Kotak input nomor telepon	Blackbox
Kotak input metode pembayaran	Blackbox
Button bayar	Blackbox
Admin	
Button kursus	Blackbox
Menu database	Blackbox
Menu pengajuan kursus	Blackbox
Button status	Blackbox
Menu database	Blackbox
Menu pengajuan pakar	Blackbox
Button status	Blackbox
Pakar	
Button kursus	Blackbox
Button buat kursus baru	Blackbox
Kotak input judul	Blackbox
Kotak input deskripsi	Blackbox
Kotak input nomor rekening	Blackbox
Kotak input jumlah peserta	Blackbox
Kotak input thumbnail kursus	Blackbox
Button tambah video	Blackbox
Kotak input judul video	Blackbox
Kotak input link video	Blackbox
Button kirim	Blackbox
Button hapus	Blackbox

6. Item Pass

Kriteria-kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- 6.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil yang mana berarti ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal
- 6.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil
- 6.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal

7. Test Deliverables

Dokumen-dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut

- 7.1 Software Testing Planning (STP)
- 7.2 Software Testing Report (STR)

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak yang Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur akun	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian fitur dan tampilan website	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager, System Analyst, Designer, Programmer

A. SOFTWARE TESTING REPORT

1. FITUR KURSUS

1.1 HALAMAN KURSUS (User, Pakar, Admin)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kursus	<ol style="list-style-type: none">1. Buka website “AgroRise”2. Klik menu kursus3. Klik dan pilih kursus yang ingin dilihat	<ul style="list-style-type: none">- menampilkan Kursus yang tersedia	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.2 HALAMAN MENDAFTAR KURSUS (User)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kursus	<ol style="list-style-type: none">1. Buka website “AgroRise”2. Klik menu kursus3. Pilih dan Klik “Daftar” pada kursus yang diinginkan4. Menginputkan data pada form diantaranya<ul style="list-style-type: none">• No Telepon atau Whatsapp5. Klik tombol kirim6. Klik tombol bayar7. Pilih Metode Pembayaran8. Lakukan pembayaran dengan midtrans	<ul style="list-style-type: none">- menampilkan form sebelum pembayaran- menampilkan halaman pembayaran- menampilkan pembayaran dengan midtrans	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.3 HALAMAN PENGAJUAN KURSUS (Pakar)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kursus	<ol style="list-style-type: none">1. Buka website “AgroRise”2. Klik menu Kursus Anda pada dropdown profile3. Klik tombol Buat Kursus Baru4. Menginputkan data pada form diantaranya<ul style="list-style-type: none">• Judul• Deskripsi• No Rekening• Jumlah Peserta• Thumbnail Kursus5. Klik Tambah Video6. Menginputkan data pada form diantaranya	<ul style="list-style-type: none">- menampilkan tampilan menu Kursus Anda- data pengajuan kursus telah ditambahkan	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

		<ul style="list-style-type: none"> • Judul Video • Link Video <p>7. Klik Kirim</p>			
--	--	--	--	--	--

1.4 HALAMAN HAPUS DATA PENGAJUAN KURSUS (Pakar)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kursus	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu Kursus Anda pada dropdown profile 3. Klik tombol Hapus	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan tampilan menu Kursus Anda - data pengajuan kursus telah dihapus 	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

1.5 HALAMAN KONFIRMASI PENGAJUAN KURSUS (Admin)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Kursus	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu database pada dropdown profile 3. Klik menu pengajuan kursus 4. Pilih dan Klik kursus yang ingin disetujui atau ditolak pada kolom status	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan daftar pengajuan kursus - menampilkan status pengajuan kursus 	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

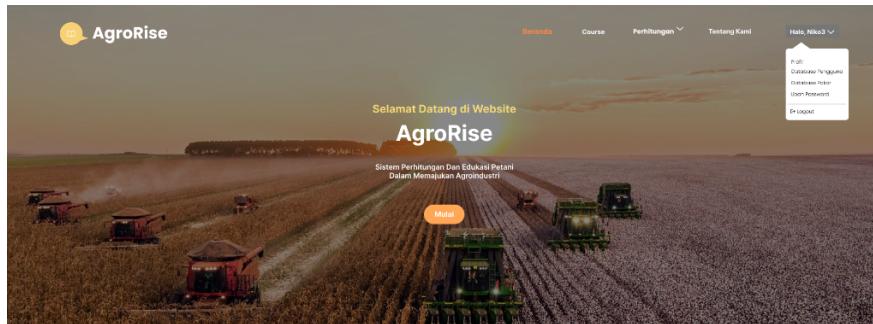
2. FITUR PENGAJUAN PAKAR

2.1 HALAMAN KONFIRMASI PENGAJUAN PAKAR (Admin)

No	Modul	Langkah	Hasil yang diinginkan	Hasil yang sebenarnya	User testing
1	Pengajuan Pakar	1. Buka website “AgroRise” 2. Klik menu database pada dropdown profile 3. Klik menu database pakar 4. Pilih dan Klik akun pakar yang ingin disetujui atau ditolak pada kolom status	<ul style="list-style-type: none"> - menampilkan database akun pakar - menampilkan status pengajuan kursus 	Sesuai yang diinginkan	Yosephine Hasianna

DESIGN MOCKUP

1. Halaman Utama



AgroRise

Merupakan sebuah website Penyedia Layanan Kalkulasi atau Perhitungan dan Pelatihan secara mandiri menggunakan media online yang nantinya berguna untuk menambah pengetahuan dan informasi dibidang Agroindustri

Mengapa harus dibidang Agroindustri? Agro industri sangat penting di era ini karena berperan dalam memenuhi kebutuhan pangan dan menghasilkan produk-produk pertanian yang lebih bernilai tambah. Agro industri menggabungkan teknologi dan keahlian dalam pengolahan bahan baku pertanian sehingga dapat menghasilkan produk-produk yang lebih berkualitas dan memiliki nilai tambah yang lebih tinggi.

Selain itu, Agro Industri juga dapat membantu meningkatkan kesejahteraan petani dan masyarakat di sekitar karena dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan pendapatan petani, sehingga membantu meningkatkan pertumbuhan ekonomi di wilayah-wilayah pedesaan.

Apa saja yang terdapat di dalam AgroRise?

Pada Website AgroRise ini terdapat 2 fitur utama yang sangat membantu bagi para pengguna khususnya yang berkaitan dengan bidang Agroindustri. Fitur tersebut terdiri dari **Fitur Perhitungan** dan **Fitur Pelatihan atau Course**

Fitur Perhitungan adalah Fitur yang dibuat untuk membantu para pengguna dalam menentukan takaran atau hasil dari suatu perhitungan yang dipilih nantinya. Dalam Fitur Perhitungan sendiri terdapat 3 Jenis Perhitungan yang terdiri dari Perhitungan Keuntungan, Perhitungan Pupuk, Perhitungan Pestisida

Fitur Pelatihan atau Course adalah Pelatihan atau course adalah suatu bentuk pembelajaran atau pengajaran yang terstruktur untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, atau keahlian tertentu. Pelatihan atau course biasanya diarahkan untuk meningkatkan kompetensi atau keterampilan seseorang dalam bidang tertentu. Pada Pelatihan ini menggunakan media secara online, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses course dengan praktis.

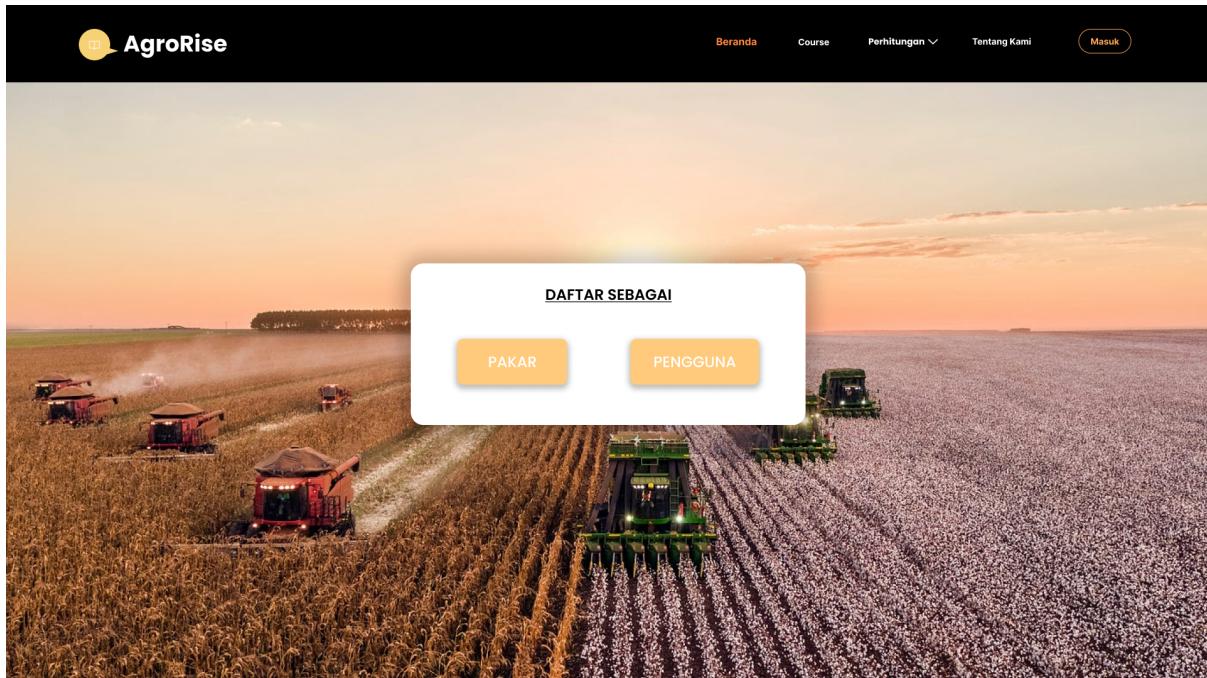
Tentang Kami

Website ini merupakan website yang dibuat dan dikurasi oleh Tim Pengembangan Peritnikel Laskar untuk Agroindustri Modern. Website AgroRise ini dibangun sebagai alat yang dapat digunakan petani dalam mendapatkan informasi perkiraan perhitungan pupuk dan pestisida, serta keuntungan yang bisa didapatkan petani. Sistem ini juga sebagai wadah bagi petani untuk mempelajari hal-hal tentang agroindustri melalui kursus yang disediakan. Tujuan dari website ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan wawasan dalam agroindustri dan juga menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi petani.

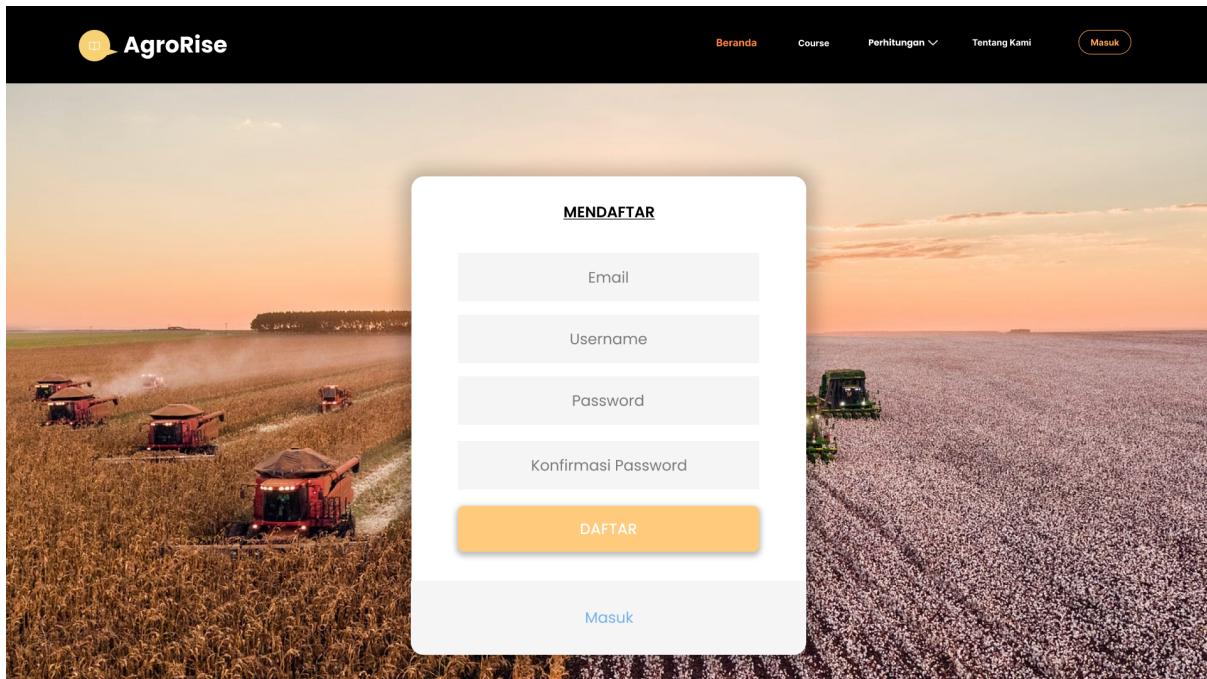
Hubungi Kami

© Jember, Indonesia
081234567891
agrorise092@gmail.com

2. SignUp Main



3. SignUp



4. SignUp Pakar

MENDAFTAR

Email

Nama Lengkap

Username

Password

Nomor Telepon

Alamat

Pendidikan terakhir

Pekerjaan

Instansi

Pilih Provinsi

Pilih Kabupaten

CV (format dalam bentuk .pdf)

Choose File No file chosen

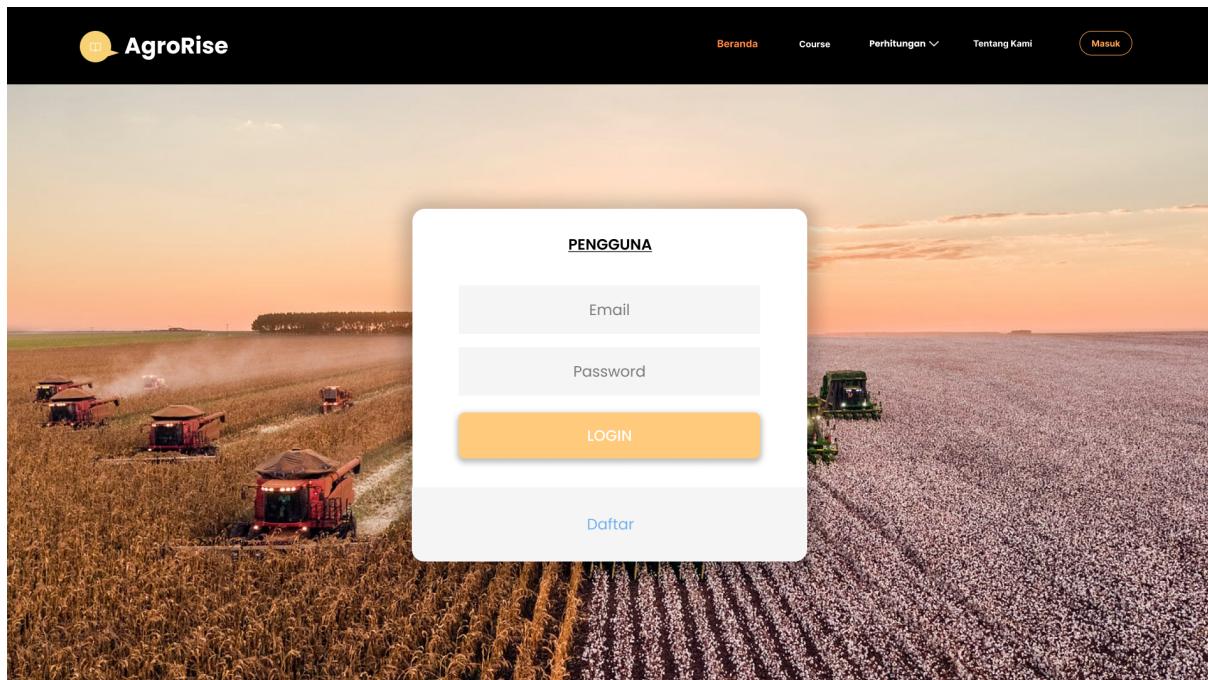
Sertifikat (format dalam bentuk .pdf)

Choose File No file chosen

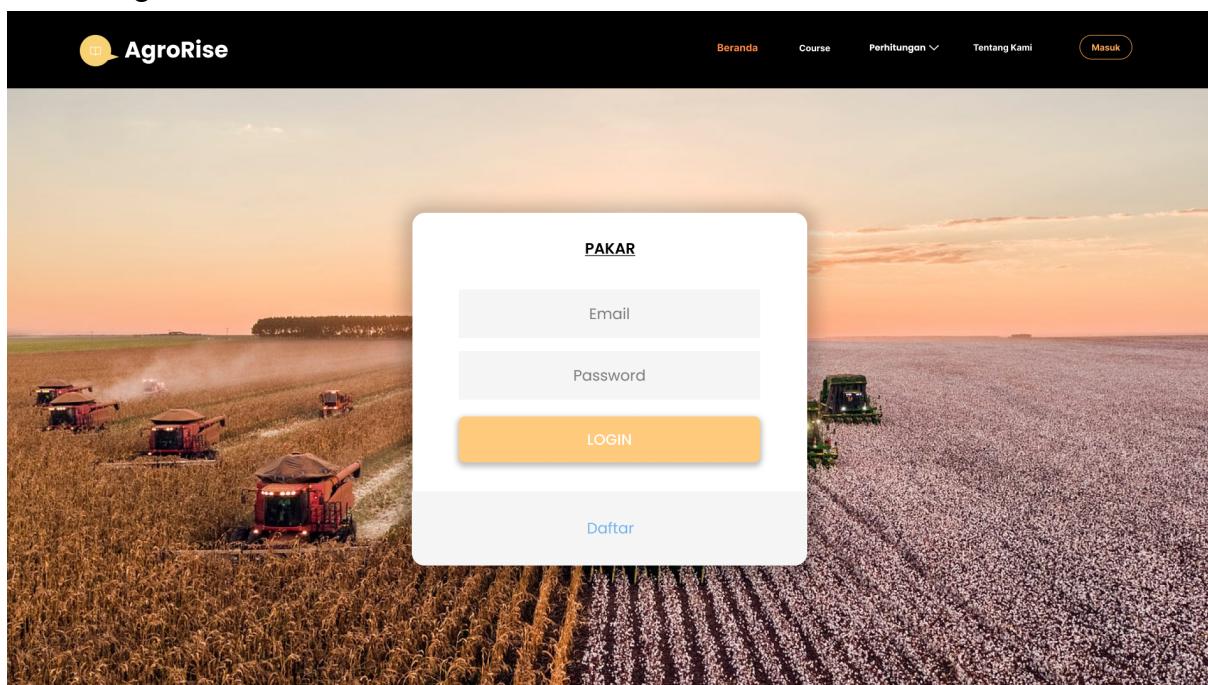
DAFTAR

[Masuk](#)

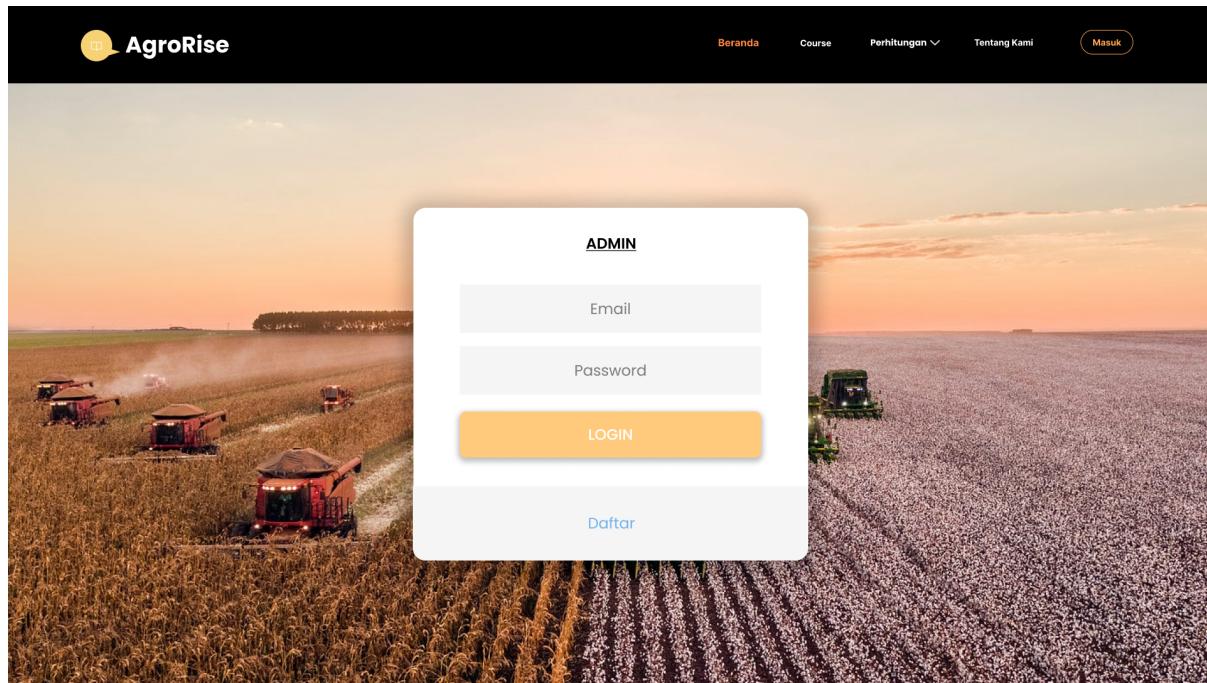
5. Login Pengguna



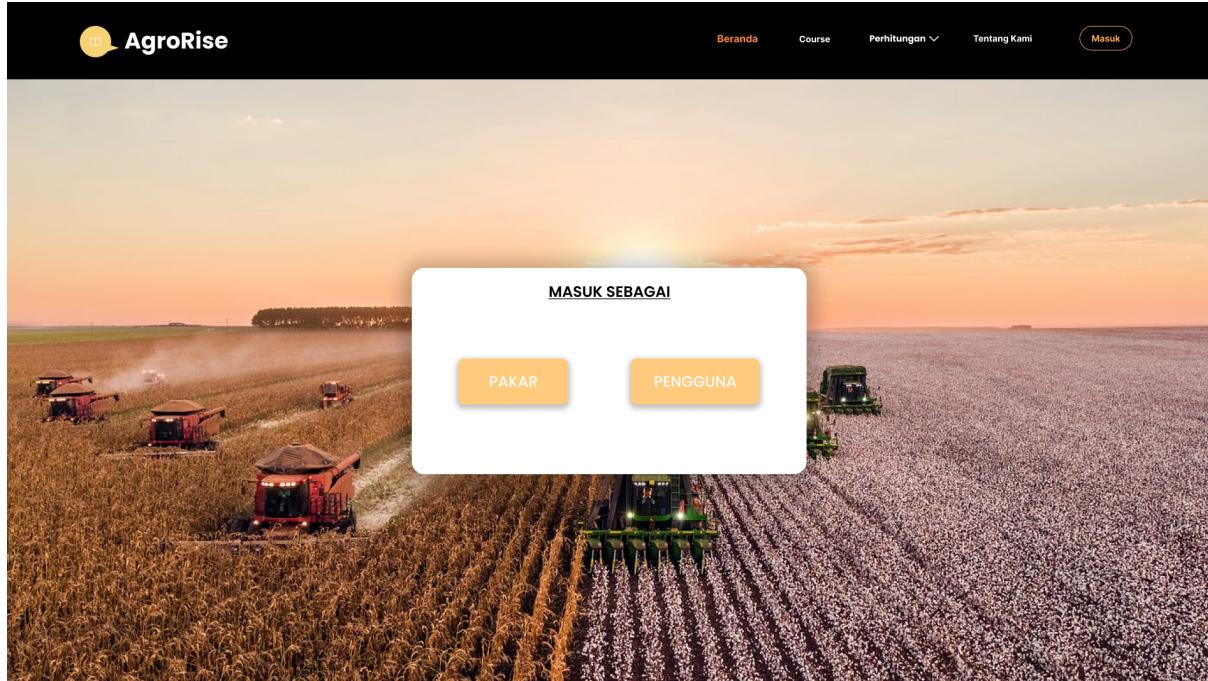
6. Login Pakar



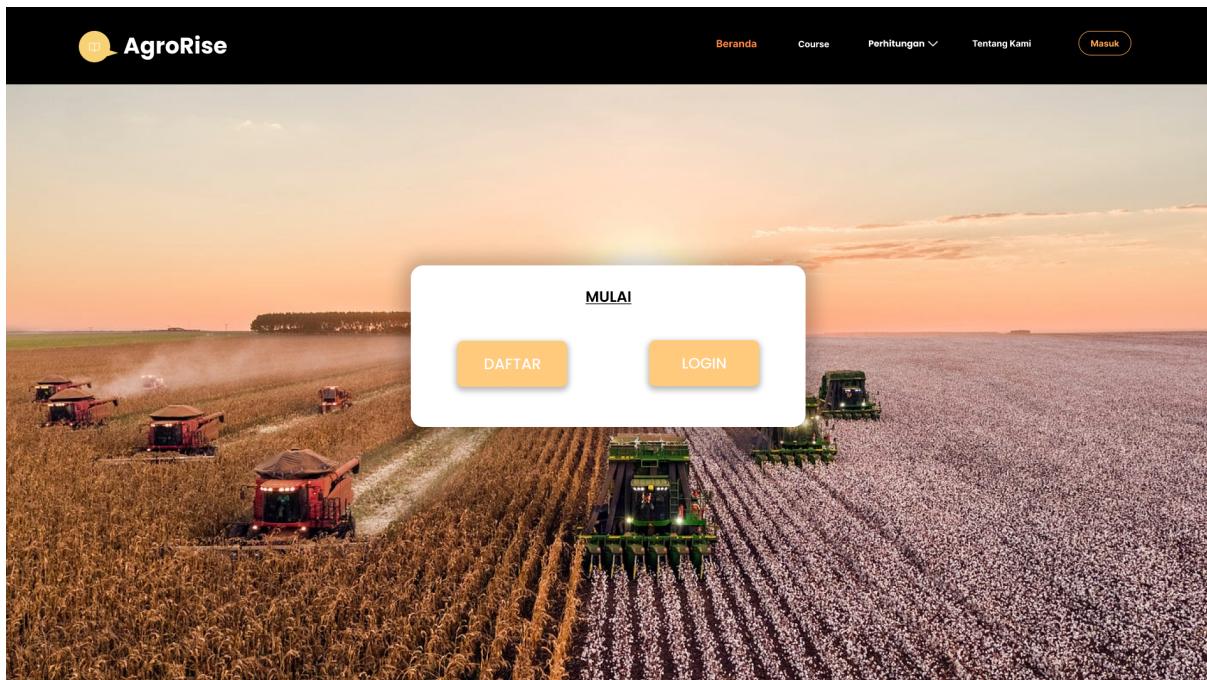
7. Login Admin



8. Login Main



9. Mulai



10. Profil Admin

The image shows the AgroRise user profile page for a user named "Niko3". The top navigation bar is identical to the landing page. On the left, there is a profile card with a placeholder user icon, the name "Niko3", and a "Logout" button. To the right, there are two input fields: one for "Username" containing "Niko3" and another for "Email" containing "Nikofajar69@gmail.com". Below these fields is a yellow "EDIT" button.

11. Edit Profil Admin

The screenshot shows the AgroRise website's profile editing interface. At the top, there is a navigation bar with links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and a personalized greeting "Halo, Niko3". On the left, there is a sidebar featuring a user profile picture of a man with brown hair, the name "Niko3", and a "Logout" button. The main content area contains fields for "Username" (Niko3) and "Email" (Nikofajar69@gmail.com), both in light gray input fields. A yellow "SAVE CHANGES" button is located at the bottom right of the form.

12. Change Password Admin

The screenshot shows the AgroRise website's password change interface. The top navigation bar includes links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and a personalized greeting "Halo, Niko3". The left sidebar shows the user profile picture, name "Niko3", and a "Logout" button. The main form on the right has three input fields: "Password Lama" (old password), "Password Baru" (new password), and "Konfirmasi Password" (password confirmation). All fields are in light gray. A yellow "SAVE" button is positioned at the bottom right of the form.

13. Profil User

The screenshot shows the user profile page of the AgroRise application. At the top, there is a navigation bar with links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and a personalized greeting 'Halo, Niko3'. On the left, there is a sidebar featuring a user icon (a person with brown hair) and the name 'Niko3' with a 'Logout' button below it. The main content area displays two input fields: 'Username' with the value 'Niko3' and 'Email' with the value 'Nikofajar69@gmail.com'. A yellow 'EDIT' button is located below these fields.

14. Edit Profil User

The screenshot shows the user profile page of the AgroRise application, similar to the previous one but with different field states. The navigation bar and sidebar are identical. In the main content area, the 'Username' field is empty, and the 'Email' field contains the value 'Nikofajar69@gmail.com'. A yellow 'SAVE CHANGES' button is positioned below the email field.

15. Change Password User

The screenshot shows a user profile on the left with a placeholder image, the name "Niko3", and a "Logout" button. On the right, a modal window titled "Change Password" contains fields for "Password Lama", "Password Baru", and "Konfirmasi Password". A yellow "SAVE" button is at the bottom.

Beranda Course Perhitungan ▾ Tentang Kami Halo, Niko3 ▾

Niko3

Logout

Change Password

>Password Lama

>Password Baru

Konfirmasi
Password

SAVE

16. Profil Pakar

 AgroRise

Beranda Course Perhitungan Tentang Kami Halo, Niko3

Niko3

Pendaftaran Disetujui

Logout

Email Nikofjr56@gmail.com

Username Niko3

Nama Lengkap Niko Fajar

No. Telepon 0823848912801

Pendidikan Terakhir S2

Pekerjaan Dosen

Instansi Universitas Jember

Kabupaten Jalan Sumatra

Kabupaten Jalan Sumatra

Alamat Jalan Gajah Mada 100

EDIT

17. Edit Profil Pakar

Email: Nikofjr56@gmail.com

Username:

Nama Lengkap:

No. Telepon:

Pendidikan Terakhir:

Pekerjaan:

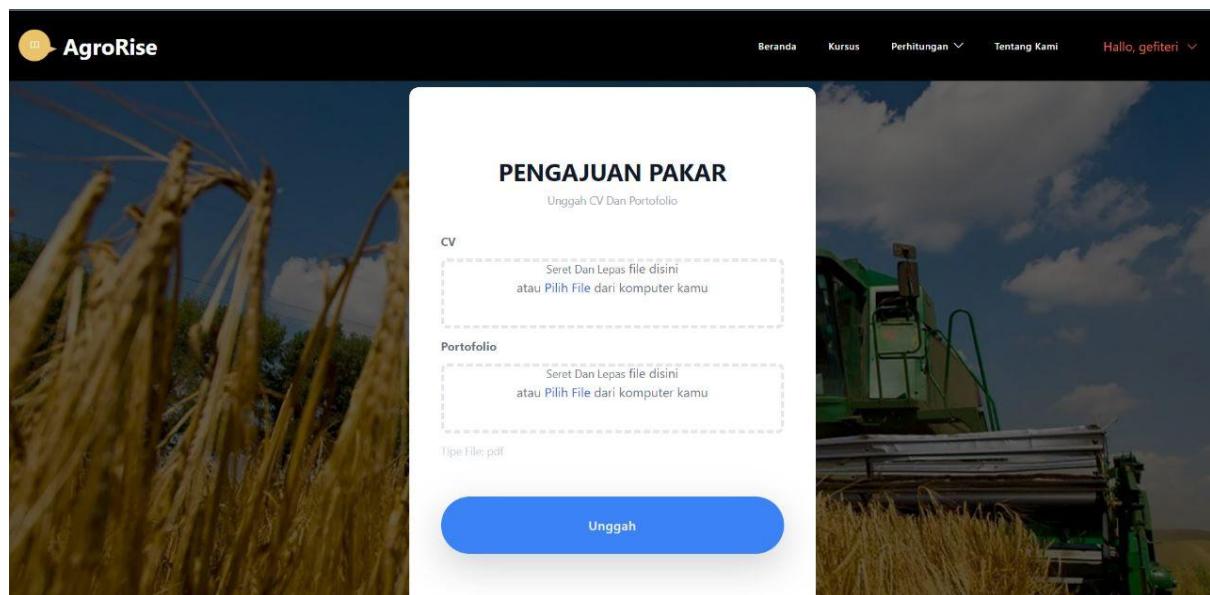
Instansi:

Kabupaten:

Kabupaten:

Alamat:

SAVE CHANGES



18. Change Password Pakar

The screenshot shows a user profile on the left with a placeholder image, the name 'Niko3', and a green status message 'Pendaftaran Disetujui'. Below the profile is a 'Logout' button. On the right is a form titled 'Change Password' with three input fields: 'Old Password', 'New Password', and 'Confirm New Password'. A yellow 'SAVE' button is at the bottom.

19. Kalkulator Keuntungan

The screenshot shows a calculator titled 'Kalkulator Keuntungan'. It has four input fields: 'Modal (Rupiah)', 'Jumlah Hasil Panen (Kg)', 'Harga Pasar (Rupiah)', and 'Harga Keuntungan (Rupiah)'. Below these fields is a descriptive text about operational variables and their definitions. At the bottom is a blue 'CALCULATE' button.

Definisi operasional variable yang berkaitan dengan perhitungan ini sebagai berikut:

1. Hasil Panen adalah jumlah produk yang dihasilkan petani padi berupa gabah kering giling (GKG) yang diukur dengan kilogram (Kg) untuk satu kali panen.
2. Modal adalah jumlah pengeluaran yang dikeluarkan petani secara riil dalam menghasilkan padi yang diukur dengan Rupiah (Rp). Biaya usaha tani diklasifikasikan menjadi dua yaitu : biaya tetap (fixed cost) dan biaya tidak tetap (variable cost).
3. Keuntungan petani adalah jumlah uang yang diterima petani padi dari hasil penjualan gabah setelah dikurangi biaya yang dikeluarkan dalam setiap kegiatan produksi yang diukur dalam Rupiah (Rp)

20. Kalkulator Pestisida

The screenshot shows a web-based pesticide calculator tool. At the top, there's a navigation bar with the AgroRise logo, followed by links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and Masuk.

The main area is titled "Kalkulator Pestisida". It contains several input fields:

- Konsentrasi Aplikasi (ml/L) with a horizontal input field.
- Luas Lahan (m) with a horizontal input field.
- Kapasitas Tangki (L) with a horizontal input field.
- Volume Aplikasi/Semprot (L/Ha) with a horizontal input field.
- Dosis Pestisida (L/Ha) with a horizontal input field.
- Volume Pestisida (mL) with a horizontal input field.
- Volume Larutan air (L) with a horizontal input field.
- Banyak tangki yang diperlukan with a horizontal input field.

Below these fields is a section titled "Cara tepat agar penyemprotan pestisida berhasil lihat Pustaka :". It lists 7 tips for proper spraying:

- Ukuran butiran semprot yang ideal adalah 150 mikron. Butiran yang terlalu kecil akan mudah terbawa angin.
- Lakukan kalibrasi untuk menentukan volume semprot yang akan diberikan.
- Berjalanlah dengan kecepatan berjalan yang ideal, yakni 6 km/jam.
- Pastikan arah sudut sprayer idealnya adalah 45°.
- Pastikan suhu udara satu atau dua jam setelah penyemprotan harus konstan atau turun. Karena jika terlalu panas, maka pestisida akan menguap.
- Update dan cek kelembaban udara yang idealnya saat pagi hari. Idealnya kelembaban lebih dari 80 %.
- Pastikan kecepatan angin ideal adalah 4-6km/jam. Lebih dari itu, pestisida akan hilang terbawa angin.

Below the tips is a section titled "Peralatan yang digunakan dalam pengaplikasian pestisida:" which includes:

- Sesuai dengan alat yang digunakan. Beberapa peralatan aplikasi pestisida diantaranya : knapsack sprayer, fooging, blower spray, dan fumigasi.
- Menggunakan safety treatment (boot sepatu kedap dimana butir-butir semprot tidak terkenda kulit kaki, baju lengan panjang, dan juga masker), penggunaan kacamata dan juga sarung tangan

At the bottom center is a blue button labeled "HITUNG".

21. Kalkulator Pupuk Urea

The screenshot shows a web application titled "Kalkulator Pupuk" (Fertilizer Calculator) on the AgroRise platform. The top navigation bar includes links for Beranda (Home), Course, Perhitungan (Calculation), Tentang Kami (About Us), and Masuk (Login). The calculator interface is for "UREA" fertilizer, specifically "KOTORAN AYAM SP - 36". It features input fields for "Luas Lahan (ml/L)" (Land Area (ml/L)) and "Dosis Per hektar (Kg/Ha)" (Dose per hectare (Kg/Ha)), both with dropdown menus. Below these is a field for "Dosis per meter (g/m^2)". A descriptive text block explains that urea is a single chemical fertilizer with high nitrogen content (46%), containing 46 kg nitrogen, 0.5 moisture, and 1% biuret. It notes that nitrogen is crucial for plant growth, especially for young plants. At the bottom are "HITUNG" (Calculate) and "RESET" buttons.

Kalkulator Pupuk

UREA KOTORAN AYAM SP - 36

Luas Lahan (ml/L)

Hektar ▾

Dosis Per hektar (Kg/Ha)

Dosis per meter (g/m²)

Pupuk urea adalah pupuk kimia tunggal dengan kandungan nitrogen (N) yang tinggi. Kandungan Unsur N yang terdapat dalam 100 kg pupuk urea sebesar 46% kg yakni sebanyak 46 kg nitrogen, 0,5 moisture, kadar biouret 1%. Nitrogen yang tinggi terkandung dalam pupuk urea sangat berguna dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan tanaman khususnya tanaman yang masih muda.

HITUNG RESET

22. Kalkulator Pupuk Kotoran

The screenshot shows a web application titled "Kalkulator Pupuk" (Fertilizer Calculator) on the AgroRise platform. The top navigation bar includes links for Beranda (Home), Course, Perhitungan (Calculation), Tentang Kami (About Us), and Masuk (Login). The calculator interface has tabs for UREA, KOTORAN AYAM (selected), and SP - 36. It features input fields for "Luas Lahan (ml/L)" (Land Area (ml/L)) and "Dosis Per hektar (Kg/Ha)" (Dose per hectare (Kg/Ha)), both with dropdown menus for "Hektar". Below these is a field for "Dosis per meter (g/m^2)". A descriptive text block explains that chicken manure has high nutrient content (2.6% N, 2.9% P, 3.4% K) and a C/N ratio of 8.3, being three times more concentrated than regular manure. At the bottom are "HITUNG" and "RESET" buttons.

23. Kalkulator Pupuk SP36

The screenshot shows a web-based fertilizer calculator for SP-36 fertilizer. At the top, there's a navigation bar with links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and Masuk. The main title is "Kalkulator Pupuk". Below it, the product name "SP - 36" is highlighted in a green button. The calculator interface includes fields for "Luas Lahan (ml/L)" (Land Area in ml/L), "Dosis Per hektar (Kg/Ha)" (Fertilizer dose per hectare in Kg/Ha), and "Dosis per meter (g/m^2)" (Fertilizer dose per square meter in g/m²). A descriptive text block explains the properties of SP-36 fertilizer, mentioning its 36% phosphorus content in P2O5 form. At the bottom are two blue buttons: "HITUNG" (Calculate) and "RESET".

24. Pengajuan Kursus

The screenshot shows a list of course applications. On the left, there's a sidebar with links for Beranda, Database Pakar, and Pengajuan Kursus, which is highlighted with a teal background. The main area is titled "Pengajuan Kursus". It features a search bar and a table with columns: No, Thumbnail, Tanggal, Judul Kursus, Jumlah Peserta, Pertemuan, Deskripsi, Harga Kursus, Nomor Rekening, Nama Pakar, Video Kursus, and Persetujuan Kursus. Each row in the table contains a "Lihat Video" button, a "Setuju" button, and a "Tolak" button. The table lists six course applications, each with a thumbnail image, date, title, number of participants, number of meetings, description, price, account number, instructor name, video link, and approval status.

No	Thumbnail	Tanggal	Judul Kursus	Jumlah Peserta	Pertemuan	Deskripsi	Harga Kursus	Nomor Rekening	Nama Pakar	Video Kursus	Persetujuan Kursus
1		23/06/02	Harum rerum veniam	13	30	Incididunt quod eos 2345q4654	Rp. 100000	8843525	Architecto repudiand	Lihat Video	Setuju Tolak
2		23/06/01	Atque ea accusantium	16	68	Nulla velit inventor	Rp. 25252	4	Architecto repudiand	Lihat Video	Setuju Tolak
3		23/06/02	Dolores excepturi at	62	41	Voluptatem voluptate	Rp. 960000	30	Architecto repudiand	Lihat Video	Setuju Tolak
4		23/06/02	Possimus sed aut as	85	72	Molestias cillum exc	Rp. 300000	68	Architecto repudiand	Lihat Video	Setuju Tolak
5		23/06/01	Ouis non esse verita	50	88	Elit aliqua Nostru	Rp. 720000	9	Do adipisioing tempo	Lihat Video	Setuju Tolak
6		23/06/02	Qui ducimus blandit	47	73	Tutorial ini menunjukkan cara...	Rp. 470000	14	Do adipisioing tempo	Lihat Video	Setuju Tolak

25. Video Kursus

The screenshot shows a course page titled "Kursus". On the left, there's a large video player placeholder with a play button. To its right, a box displays course details: "Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering" by "Andi Dosen Universitas Jember". Below this are two video thumbnail boxes labeled "1. Materi Pembukaan" and "2. Materi Utama". At the bottom of the page is an orange footer section with the heading "Hubungi Kami" and contact information.

Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering

Andi
Dosen Universitas Jember

1. Materi Pembukaan

2. Materi Utama

Hubungi Kami

Jember, Indonesia
081234567891
agrorise2023@gmail.com

Admin

26. Halaman kursus user

The screenshot shows a user profile page with a background image of a hand holding a small plant. The user has three courses listed under the heading "AgroIndustri":

- Andi Universitas Jember - Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering Online (Rp. 30.000) [Dafur]
- Andi Universitas Jember - Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering Online (Rp. 30.000) [Dafur]
- Andi Universitas Jember - Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering Online (Rp. 30.000) [Dafur]

27. Halaman kursus pakar/admin

The screenshot shows the AgroRise website's course listing page. The header features the AgroRise logo, navigation links for Beranda, Course, Perhitungan, Tentang Kami, and a user profile for 'Halo, Niko3'. The main content area has a background image of a hand holding a green leafy plant. The title 'Kursus' is displayed, followed by the subtitle 'Temukan kursus yang anda pilih dan daftarkan diri Anda'. Below this, the title 'AgroIndustri' is shown. Three course cards are listed, each featuring a photo of a person, the name 'Andi', 'Universitas Jember', '10/30 Peserta', the course title 'Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering', 'Online', and a price of 'Rp. 30.000'. Each card has a 'Dafat' button at the bottom.

28. Isi kelengkapan pembayaran

The screenshot shows the AgroRise website during the payment process. A modal window titled 'Pembayaran' is open, showing four steps: 'Steps 1 Account Info' (highlighted in green), 'Steps 2 Personal Info', 'Steps 3 Payment Info', and 'Steps 4 Confirm Details'. The first step contains two input fields labeled 'Input' and 'Input'. Below the modal, three course cards are visible, each with a photo of a person, the name 'Andi', 'Universitas Jember', '10/30 Peserta', the course title 'Pengirigasian Saluran Air Sawah dengan Teknik Terasering', 'Online', and a price of 'Rp. 30.000'. Each card has a 'Dafat' button at the bottom. The background shows a blurred image of a hand holding a green leafy plant.

29. Metode Pembayaran

The screenshot shows a payment interface for a transaction of Rp470,000. The payment must be completed by 23:59:32. The card number is 4811 1111 1111 1114, the expiration date is 05/29, and the CVV is 123. The payment is processed via Midtrans.

No	Foto	Email	Username
1		youngk@gmail.com	youngk
2		ralhanzaman@gmail.com	Badruz
3		bima@gmail.com	bima12
4		hhhh@gmail.com	bhhh
5		asalam@gmail.com	hello

30. Database User

The screenshot shows a list of users in a database. The users are listed with their names, emails, and usernames. There are also columns for 'Foto' (photo) and 'Email'. A search bar and a grid icon are visible at the top right.

No	Foto	Email	Username
1		youngk@gmail.com	youngk
2		ralhanzaman@gmail.com	Badruz
3		bima@gmail.com	bima12
4		hhhh@gmail.com	bhhh
5		asalam@gmail.com	hello

31. Database Pakar

[← Beranda](#)

Database Pakar

[!\[\]\(381d121ecaceff8c31973d24a5999c85_img.jpg\) Database Pakar](#)[!\[\]\(9c8c49c291c1dcff827addcf2177ee9c_img.jpg\) Database User](#)[!\[\]\(2cd31c33b1fb260b291668e93dc4fab9_img.jpg\) Pengajuan Kursus](#)

No	Foto	Tanggal	Email	Nama	Username	Nomor telepon	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Instansi	Provinsi	Kabupaten	Alamat	
												Search	Print
1		23/06/03	nikofajar@gmail.com	muhamad niko fajar	nikofajar	0822988322	SMA	mahasiswa	univ jember	PAPUA	KABUPATEN MERAUKE	jalan nu barong	
2		23/06/01	nkgaming04@gmail.com	Do adipisling tempo	qusunodi	Aliqua SIt aliquid	Eius qui qui relicien	Assumenda modi ipsum	Aliquid sunt quasi s	PAPUA	KABUPATEN MERAUKE	Rerum voluptatis exc	
3		23/06/03	nmuhammadfajar04@gmail.com	Architecto repudiand	geffterl	Non temporibus quis	Culpa dolor nihil ne	Do deserunt facere o	Autem quis minima du	PAPUA	KABUPATEN MERAUKE	Minima sint nobis ni	

Link Github : <https://github.com/AgroRise/agrorise-terbaru>

Link Figma :

<https://www.figma.com/file/nz3WVzDBhKNl21z7s0jN93/PPL-AGRORISE?type=design&node-id=0-1&t=6hYsa4ho0kWMoPkA-0>