Hal-hal yang menjadi kebutuhan user di Jogja Painting adalah Admin, dan customer. Identifkasi pengguna merupakan deskripsi dari setiap pengguna yang terlibat pada sistem dapat dilihat pada Tabel 3.2.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Pengguna | Deskripsi |
| 1 | Admin | Merupakan pengguna aplikasi yang mempunyai wewenang untuk mengelola data pengguna, mengelola data penjualan merchandise, dan mengelola halaman artikel. |
| 2 | Customer | Merupakan pengguna aplikasi yang dapat melakukan pendaftaran diaplikasi untuk mendapatkan akun, dapat melakukan upload karya, dapat membaca artikel, dapat melakukan pembelian produk merchandise. |

### 3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Fungsi yaitu menjelaskan keseluruhan fitur dan fungsi yang berada pada aplikasi yang akan dibangun. Berikut ini adalah kebutuhan fungsionalitas dari aplikasi dapat dilihat pada ………… :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kebutuhan Fungsional | Keterangan |
| 1 | Fungsi Registrasi | Fungsi yang terdapat dalam aplikasi yang berfungsi untuk mendaftar bagi customer yang belum memiliki akun agar mendapatkan akun sehingga dapat melakukan login untuk selanjutnya customer memiliki akses melakukan upload dan pembelian karya. |
| 2 | Kelola Pengguna | Aplikasi menyediakan fitur kelola customer berupa :   * Tambah pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk menambahkan data pengguna yang dapat mengakses aplikasi * Ubah data pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah data pengguna * Hapus pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus data pengguna dan aksesnya ke dalam aplikasi |
| 3 | Kelola Artikel | Aplikasi menyediakan fitur kelola artikel dengan fungsi berupa :   * Tambah artikel yaitu fitur yang digunakan untuk dapat menambahkan artikel terbaru pada konten website. * Ubah artikel yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah artikel yang dapat berubah suatu waktu. * Hapus artikel yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus artikel yang tersimpan pada aplikasi. |
| 4 | Kelola Penjualan Merchandise | Aplikasi menyediakan fitur kelola penjualan merchandise dengan fungsi berupa :   * Tambah produk yaitu fitur yang digunakan untuk dapat menambahkan produk pada bagian penjualan merchandise. * Ubah data penjualan merchandise yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah data produk merchandise yang dapat berubah suatu waktu. * Hapus data merchandise yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus data produk merchandise yang tersimpan pada aplikasi. |

## Perancangan Sistem Baru

Perancangan aplikasi penjualan karya seniman berbasis website dijelaskan pada sub bab 3.4.1.

### 3.4.1 Analisis Sistem Baru

**3.4.2 Bisnis Aktor**

Berdasarkan analisis sistem baru, terdapat dua aktor yang memiliki peran berbeda dalam mengakses sistem, kedua aktor tersebut yaitu admin dan customer yang ditunjukkan pada Gambar…..

### 3.4.3 Deskripsi Aktor

Deskripsi aktor akan menjelaskan mengenai dekskripsi dari setiap aktor yang terlibat yaitu admin dan customer. Penjelasan mengenai definisi untuk setiap aktor dapat dilihat pada Tabel….

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aktor | Deskripsi |
| 1 | Admin | Seorang pengguna yang bertanggung jawab mengelola data pengguna, mengelola data penjualan merchandise, dan mengelola halaman artikel. |
| 2 | Customer | Seorang pengguna yang dapat melakukan pendaftaran diaplikasi untuk mendapatkan akun, dapat melakukan upload karya, dapat membaca artikel, dapat melakukan pembelian produk merchandise. |

### 3.4.4 Business Use Case

*Business use case* menggambarkan layanan apa saja yang disediakan oleh organisasi bagi *business actor*. *Business use case* untuk aplikasi yang akan dibangun ditunjukkan pada Gambar……..

### Use Case Diagram

*Use case* diagram menggambarkan aktor yang berinteraksi dengan sistem, Aktor menggambarkan siapa saja yang terlibat dalam sistem, *Use case* diagram menggambarkan fungsi utama dalam sistem yang akan dibangun yaitu, ………….

Use case diagaram dari sistem yang dibangun di tunjukan pada Gambar….

### Skenario Use Case

Skenario *use case* menerangkan masing-masing *use case*, terdapat aktor yang berhubungan dengan *use case*, tujuan dari *use case*, deskripsi menyeluruh tentang *use case*, fungsional *use case*, selain itu diberikan ulasan yang berkaitan dengan tanggapan dari sistem atas suatu aksi yang diberikan oleh aktor, baik sebagai proses atau aliran utama yang pasti dilakukan oleh sistem maupun aliran alternatif. Skenario *use case* dari aplikasi…….. sebagai berikut :

### Class Diagram Conseptual

### Sequence Diagram

### Class Diagram

### 3.4.9 Entity Relationship Diagram

### 3.4.10 Peancangan Database

### 3.4.11 Perancangan Antarmuka