**SKPL-003**

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SI.CnC

Sistem Informasi Coffee and Chill

untuk:

Kedai Kopi Coffee and Chill

Dipersiapkan oleh:

Alya Alifia Anwar Jaya 1301162743  
Nada Ulfah Fadhilah 1301164642  
Muh Lutfhi Akbar 1301164737  
Rizky Fahryandi 1301164723  
Ardhi Bagus Kartiko 1301160778

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-003* | | 1/26 |
| Revisi | *No. :* | *25 Oktober 2018* |

# Daftar Perubahan

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A | Class Diagram  Use case Diagram  ERD |
| B | Perancangan Antarmuka |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX | - | A | B | C | D | E | F | G |
| TGL |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ditulis oleh |  | Alya Alifia | Alya Alifia |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  | A  B |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Perubahan 1](#_Toc531128766)

[Daftar Halaman Perubahan 2](#_Toc531128767)

[Daftar Isi 3](#_Toc531128768)

[1. Pendahuluan 4](#_Toc531128769)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 4](#_Toc531128770)

[1.2 Konvensi Dokumen 4](#_Toc531128771)

[1.3 Cakupan Produk 4](#_Toc531128772)

[1.4 Referensi 4](#_Toc531128773)

[2. Overall Description 5](#_Toc531128774)

[2.1 Perspektif Produk 5](#_Toc531128775)

[2.2 Fungsi Produk 5](#_Toc531128776)

[2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna 6](#_Toc531128777)

[2.4 Lingkungan Operasi 7](#_Toc531128778)

[2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi 7](#_Toc531128779)

[2.6 Dokumentasi Pengguna 8](#_Toc531128780)

[2.7 Asumsi dan Dependensi 8](#_Toc531128781)

[3. Requirements Antarmuka Eksternal 8](#_Toc531128782)

[3.1 Antarmuka Pengguna 8](#_Toc531128783)

[3.2 Antarmuka Perangkat Keras 9](#_Toc531128784)

[3.3 Antarmuka Perangkat Lunak 9](#_Toc531128785)

[3.4 Antarmuka Komunikasi 9](#_Toc531128786)

[4. Model Domain 10](#_Toc531128787)

[4.1 Kamus Data 10](#_Toc531128788)

[4.2 Class Diagram 13](#_Toc531128789)

[5. Fitur Sistem (Use Cases) 14](#_Toc531128790)

[5.1 Use Case Diagram 14](#_Toc531128791)

[5.2 Use Case Scenario 15](#_Toc531128792)

[5.2.1 Use Case Scenario (Input Pemesanan) 15](#_Toc531128793)

[5.2.2 Use Case Scenario (Input Transaksi) 15](#_Toc531128794)

[5.2.3 Use Case Scenario (Cetak Struk Pesanan) 15](#_Toc531128795)

[5.2.4 Use Case Scenario (Melihat data pesanan) 16](#_Toc531128796)

[5.2.5 Use Case Scenario (Konfirmasi pesanan) 16](#_Toc531128797)

[5.2.6 Use Case Scenario (Menerima laporan keuangan) 17](#_Toc531128798)

[5.2.7 Use Case Scenario (Menerima laporan perserdiaan) 17](#_Toc531128799)

[5.2.8 Use Case Scenario (Mengelola User) 18](#_Toc531128800)

[5.2.9 Use Case Scenario (Create laporan keuangan) 18](#_Toc531128801)

[5.2.10 Use Case Scenario (Mengelola data keuangan) 19](#_Toc531128802)

[5.2.11 Use Case Scenario (Mengelola data persediaan) 19](#_Toc531128803)

[5.2.12 Use Case Scenario (Input data persediaan) 20](#_Toc531128804)

[5.2.13 Use Case Scenario (Create laporan persediaan) 20](#_Toc531128805)

[6. Requirements Nonfungsional Lainnya 21](#_Toc531128806)

[6.1 Requirements Performa 21](#_Toc531128807)

[6.2 Requirements Keselamatan 21](#_Toc531128808)

[6.3 Requirements Keamanan 22](#_Toc531128809)

[6.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak 22](#_Toc531128810)

[6.4.1 Kehandalan (Reliability) 22](#_Toc531128811)

[6.4.2 Ketersediaan (Availability) 22](#_Toc531128812)

[6.4.3 Keamanan (Security) 22](#_Toc531128813)

[6.4.4 Maintainability 22](#_Toc531128814)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk Sistem Informasi *Coffee and Chill* (SI.Cnc). Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi *Coffee and Chill.*

## Konvensi Dokumen

1. Font : Times New Roman
2. Nama Bab perbagian akan ditulis menggunakan format Heading 1 dengan font size 18.
3. Nama Sub-Bab ditulis menggunakan format Heading 2 dengan fotn size 14
4. Istilah bahasa asing yang terkandung dalam dokumen ditulis miring.

## Cakupan Produk

SI.CnC ini merupakan sistem informasi yang digunakan untuk membantu proses pemesanan dan pengelolaan *stock* barang kedai kopi Coffee and Chill. Tujuan sistem informasi ini yaitu untuk memudahkan pengelolaan pesanan dan stok barang, sehingga tidak perlu dilakukan secara manual dan mempercepat kerjaan yang dilakukan oleh user yang memakai sistem. Sasarannya adalah untuk mencapai sistem penjualan yang dapat direkap, disusun, dan di*update* agar lebih terstruktur.

## Referensi

Adapun referensi yang digunakan dalam SKPL ini adalah sebagai berikut.

1. <https://lms.ipb.ac.id/pluginfile.php/22494/mod_resource/content/0/1213_Genap/03._Contoh_SKPL_VMS.pdf>
2. <http://www.academia.edu/34091915/SKPL_Sistem_Bengkel.docx>
3. <https://www.academia.edu/28237534/SKPL-SIMA>
4. <https://komputasi.files.wordpress.com/2017/03/contoh-skpl-e-com-tob.pdf>

# Overall Description

## Perspektif Produk

Sistem Informasi *Coffee and Chill* (SI.CnC)ini merupakan sistem informasi yang digunakan untuk mempermudah proses pemesanan dan pengelolaan *stock* barang pada kedai kopi Coffee and Chill. SI.CnC juga akan menyimpan semua data pemesanan yang dilakukan pembeli lalu dicetak dalam bentuk struk.

SI.CnC berkaitan dengan beberapa entitas luar, yaitu calon pembeli dan *supplier*. Calon pembeli dan pembeli yang akan memesan akan mendapatkan informasi mengenai daftar menu beserta harganya pada hari itu juga dan mereka bisa menyelesaikan pesanannya lalu mendapatkan pesanan yang mereka pesan sebelumnya. Setiap pembeli boleh melakukan transaksi lebih dari satu kali. Pembelian dilakukan secara offline dengan pembeli mendatangi kedai kopi Coffee and Chill*,* sedangkan *supplie*r disini sebagai pemasok bahan baku (kopi dan makanan) yang berurusan langsung dengan stock manager selaku pengelola persediaan menu di kedai kopi Coffee and Chill

Dengan adanya aplikasi SI.CnC ini diharapkan, pelanggan dapat dilayani dengan lebih cepat dan memuaskan serta mempermudah pelanggan dan pengguna sistem dalam melakukan pemesanan di kedai kopi Coffee and Chill.

## Fungsi Produk

Secara umum, aplikasi SI.Cnc ini berfungsi untuk memberikan kemudahan kepada pengguna sistem dalam melakukan input pesanan hingga pengelolaan persediaan dan keuangan di kedai kopi Coffee and Chill, pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur secara umum yang berfungsi sebagai berikut :

1. Pengelolaan Menu : Melakukan input daftar menu, dan input orderan customer, input transaksi, dan mencetak struk transaksi
2. Pengelolaan Barang : Mengelola stock barang, dan membuat laporan barang (persediaan)
3. Pengelolaan Keuangan : Mengelola keuangan, dan membuat laporan keuangan
4. Pengelolaan User : User dikelola langsung dengan Owner atau pemilik kedai kopi

## Kelas dan Karakteristik Pengguna

Aplikasi SI.CnC merupakan aplikasi yang digunakan pada sistem penjualan kedai kopi Coffee and Chill. Dimana aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pegawai dan pimpinan kedai kopi Coffee and Chill. Adapun beberapa pengguna yang dapat mengakses aplikasi ini, yaitu :

1. Cashier
2. Marketing
3. Stock Manager
4. Owner
5. Chef dan Barista

Tabel berikut menggambarkan karakteristik dalam penggunaan aplikasi SI.Cnc :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pengguna | Tanggung Jawab | Hak  Akses | Tingkat Pendidikan |
| 1 | Cashier | * Melakukan penginputan data pesanan pembeli * Melakukan pendataan transaksi * Mencetak data pesanan (berupa struk) | * Masuk * Menambah, menghapus, megubah, dan menampilkan data pesanan * Keluar | * SMA Sederajat |
| 2 | Marketing | * Membuat laporan keuangan dan persediaan barang | * Masuk * Menambah, menghapus, mengubah dan menampilkan data keuangan dan persediaan barang * Keluar | * SMA Sederajat |
| 3 | Stock Manager | * Mengecek persediaan barang (makanan dan kopi) * Menambah persediaan barang (makanan dan kopi) * Melihat dan mengecek laporan transaksi dari cashier | * Masuk * Menambah persediaan barang * Keluar | * SMA Sederajat |
| 4 | Owner | * Melihat dan mengecek laporan keuangan | * Masuk * Cetak data keuangan * Keluar | * SMA Sederajat |
| 5 | Chef & Barista | * Melihat data pesanan * Membuat pesanan pembeli | * Masuk * Lihat data pesanan * Keluar | * SMA Sederajat |

## Lingkungan Operasi

Adapun lingkungan operasi pada aplikasi ini yakni hanya dapat dijalankan pada komputer / laptop dengan sistem operasi Windows dan menggunakan bahasa pemrograman Java, sedangkan untuk penggunaan database memakai DBMS MySQL untuk penyimpanan data-data menu yang diperjual belikan (nama menu, jenis menu, harga menu, stock menu, dsb), pengelolaan persediaan hingga data pegawai kedai kopi Coffee and Chill.

## Batasan Perancangan dan Implementasi

Pengembangan dari aplikasi sitem informasi Coffe and Chill ini juga memiliki batasan-batasan. Adapun batasan-batasan tersebut sebagai berikut :

1. Hanya dapat dijalankan dan digunakan pada komputer/laptop dengan sisten operasi Windows
2. Antarmuka hanya berupa tampilan menu yang sederhana dengan memakai GUI (Graphical User Interface)
3. Aplikasi hanya dapat digunakan oleh user yang login seperti pegawai dan owner kedai kopi
4. Hanya menggunakan DBMS : MySQL sebagai database pengelolaan sistem informasi Coffee and Chill
5. Harus terhubung dengan internet untuk penggunaan MySQL

## Dokumentasi Pengguna

Semua *user*, seperti cashier, marketing, stock manager, owner, chef, dan barista melakukan *login* dengan input *username* dan *password*, lalu menu awal akan ditampilkan untuk mengakses aplikasi sesuai porsinya masing-masing.

## Asumsi dan Dependensi

Pengembangan aplikasi SI.CnC  ini menggunakan asumsi-asumsi sebagai berikut :

1. Terdapat banyak varian persediaan (makakanan dan kopi) yang ditawarkan
2. Jenis transaksi yang dilakukan hanya menggunakan uang tunai
3. Jika pesanan yang diinginkan tidak ada, maka akan ditawarkan rekomendasi lain
4. Dalam satu kali transaksi pembeli dapat melakukan pembelian lebih dari satu jenis minuman dan makanan
5. Transaksi yang dicetak berupa struk pembelian sebagai bukti pembayaran
6. User harus terdaftar didalam database untuk mengakses aplikasi
7. Data yang didapatkan berupa data real
8. Data pengguna dan pembeli tersimpan dengan aman

# Requirements Antarmuka Eksternal

## Antarmuka Pengguna

*Komputer / Laptop*

*User*

Antarmuka pengguna pada Sistem Informasi Coffee and Chill ini menggunakan *interface* berupa komputer atau laptop yang berbasis *Windows*, penggunaan *mouse* dan tersambung dengan jaringan internet yang stabil

## Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat yang digunakan untuk aplikasi ini adalah Laptop berbasis Windows, dan perangkat internet seperti modem. Koneksi internet dilakukan secara wireless/WiFi.

**





## Antarmuka Perangkat Lunak

Sistem Informasi Coffee and Chill ini menggunakan Bahasa pemograman Java. Database yang digunakan adalah MySQL, dan akan berjalan di sistem operasi Windows.

## Antarmuka Komunikasi

Sistem ini menggunakan jaringan internet, sehingga adanya internet sangat penting untuk sistem ini. Kerjasama tiap bagian pada kedai kopi akan tetap terjaga karna adanya internet, sehingga tiap bagian dapat melihat data pesanan secara *real time*.

# Model Domain

## Kamus Data

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Owner** |
| Deskripsi | Data owner |
| Struktur data | *Record* owner |
| Penjelasan per struktur data | owner = id\_owner + nama\_owner + Telp\_owner + alamat\_owner  Id\_owner = varchar(10)  Nama\_owner = varchar(25)  Telp\_owner = number  Alamat\_owner = varchar (50) |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Stock Manager** |
| Deskripsi | Data Stock Manager |
| Struktur data | *Record* Stock Manager |
| Penjelasan per struktur data | Stock manager = id\_stock\_manager + alamat\_stock\_manager + Telp\_stock\_manager + nama\_stock\_manager  Id\_stock\_manager = varchar(10)  Alamat\_stock\_manager = varchar(50)  Telp\_stock\_manager = number  Nama\_stock\_manager = varchar(25) |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Chef** |
| Deskripsi | Data chef |
| Struktur Data | *Record* chef |
| Penjelasan per struktur data | Chef = id\_chef + alamat\_chef + nama\_chef + Telp\_chef  id\_chef = varchar(10)  alamat\_chef = varchar (50)  nama\_chef = varchar (25)  Telp\_chef = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Barista** |
| Deskripsi | Data Barista |
| Struktur data | *Record* Barista |
| Penjelasan per struktur data | Barista = id\_Barista + alamat\_Barista+ Nama\_Barista + Telp\_Barista  id\_Barista = varchar(10)  alamat\_Barista = varchar (50)  Nama\_Barista = varchar (25)  Telp\_Barista = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Marketing** |
| Deskripsi | Data Marketing |
| Struktur data | *Record* Marketing |
| Penjelasan per struktur data | Marketing = id\_Marketing + alamat\_Marketing + Nama\_Marketing + Telp\_Marketing  id\_Marketing = varchar(10)  alamat\_Marketing = varchar (50)  Nama\_Marketing= varchar (25)  Telp\_Marketing = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Cashier** |
| Deskripsi | Data Cashier |
| Struktur data | *Record* Cashier |
| Penjelasan per struktur data | Cashier = id\_Cashier + Nama\_Cashier + Alamat\_cashier + Telp\_cashier  id\_Cashier = varchar(10)  Nama\_Cashier = varchar (25)  Alamat\_cashier = varchar (50)  Telp\_cashier = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Transaksi** |
| Deskripsi | Data Transaksi |
| Struktur data | *Record* Transaksi |
| Penjelasan per struktur data | Transaksi = id\_Transaksi + Nama\_transaksi + Tgl\_Transaksi + Total\_Transaksi  id\_Transaksi = varchar(10)  Nama\_transaksi = varchar (25)  Tgl\_transaksi = Date  Total\_transaksi = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Persediaan** |
| Deskripsi | Data Persediaan |
| Struktur data | *Record* Persediaan |
| Penjelasan per struktur data | Transaksi = id\_persediaan + Nama\_persediaan + jenis\_persediaan + stock\_persediaan + harga\_persediaan  id\_Transaksi = varchar(10)  Nama\_persediaan = varchar (25)  jenis\_persediaan = varchar (15)  stock\_persediaan = number  harga\_persediaan = number |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | **Pesanan** |
| Deskripsi | Data Pesanan |
| Struktur data | *Record* Pesanan |
| Penjelasan per struktur data | Pesanan = id\_Pesanan + List\_pesanan +  Nama\_pemesan + Tgl\_pesanan + Total\_transaksi + Status\_pesanan  id\_Pesanan = varchar(10)  List\_pesanan = varchar (20)  Nama\_pemesan = varchar (25)  Tgl\_pesanan = Date  Total\_transaksi = number  Status\_pesanan = varchar (10) |

## Class Diagram

# Fitur Sistem (Use Cases)

## Use Case Diagram

## Use Case Scenario

### Use Case Scenario (Input Pemesanan)

Actor : Cashier

Prakondisi : Actor ingin mencatat menginput data pesanan

Pascakondisi : Actor telah berhasil menginput data pesanan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Cashier untuk menginput data pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| *Cashier* | *System* |
| 1. *Login Cashier* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Cashier memlih menu input data pesanan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu data pesanan* |
| 1. *Menginput pesanan* |  |
|  | 1. *Menyimpan data pesanan yang telah di input* |

### Use Case Scenario (Input Transaksi)

Actor : Cashier

Prakondisi : Actor ingin mencatat menginput data transaksi

Pascakondisi : Actor telah berhasil menginput data transaksi

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Cashier untuk menginput data transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| *Cashier* | *System* |
| 1. *Login Cashier* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Cashier memlih menu input data transaksi* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu data transaksi* |
| 1. *Menginput transaksi* |  |
|  | 1. *Menyimpan data transaksi yang telah di input* |

### Use Case Scenario (Cetak Struk Pesanan)

Actor : Cashier

Prakondisi : Actor ingin mencetak struk pesanan

Pascakonisi : Actor telah berhasil mencetak struk pesanan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Cashier untuk mencetak struk pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| *Owner* | *System* |
| 1. *Login Cashier* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Cashier memilih menu pesanan untuk mencetak struk pesanan* |  |
|  | 1. *Struk berhasil dicetak* |

### Use Case Scenario (Melihat data pesanan)

Actor : Barista, Chef

Prakondisi : Actor ingin melihat data pesanan untuk membuat pesanan tersebut

Pascakondisi : Actor telah berhasil melihat data pesanan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Barista, Chef untuk melihat data pesanan untuk dieksekusi

|  |  |
| --- | --- |
| *Barista/Chef* | *System* |
| 1. *Login Barista/Chef* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Barista memilih melihat data pesanan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu data pesanan* |

### Use Case Scenario (Konfirmasi pesanan)

Actor : Barista, Chef

Prakondisi : Actor ingin mengkonfirmasi pesanan yang telah dibuat

Pascakondisi : Actor telah berhasil mengkonfirmasi pesanan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Barista dan Chef untuk mengkonfirmasi pesanan yang telah dibuat

|  |  |
| --- | --- |
| *Barista/Chef* | *System* |
| 1. *Login Barista/Chef* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Barista /Chef memilih menu pesanan untuk mengkofirmasi pesanan yang telah dibuat* |  |
|  | 1. *Menampilkan notifikasi Pesanan berhasil dikonfrimasi* |

### Use Case Scenario (Menerima laporan keuangan)

Actor : Owner

Prakondisi : Actor ingin menerima laporan keuangan

Pascakondisi : Actor telah berhasil menerima laporan keuangan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Owner untuk menerima laporan keuangan

|  |  |
| --- | --- |
| *Owner* | *System* |
| 1. *Login owner* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Owner memilih menu laporan keuangan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu laporan keuangan* |
| 1. *Owner melihat laporan keuangan* |  |

### Use Case Scenario (Menerima laporan perserdiaan)

Actor : Owner

Prakondisi : Actor ingin menerima laporan persediaan

Pascakondisi : Actor telah berhasil menerima laporan persediaan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Owner untuk menerima laporan persediaan

|  |  |
| --- | --- |
| *Owner* | *System* |
| 1. *Login Owner* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Owner memilih menu laporan persediaan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu laporan persediaan* |
| 1. *Owner melihat laporan persediaan* |  |

### Use Case Scenario (Mengelola User)

Actor : Owner

Prakondisi : Actor ingin mengelola user

Pascakondisi : Actor telah berhasil mengelola user

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Owner untuk mengelola user

|  |  |
| --- | --- |
| *Owner* | *System* |
| 1. Login Owner |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Owner memilih menu kelola user* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu kelola user* |
| 1. *Owner berhasil mengelola user (tambah user, delete user, reset password, dsb)* |  |

### Use Case Scenario (Create laporan keuangan)

Actor : Marketing

Prakondisi : Actor ingin membuat laporan keuangan

Pascakondisi : Actor telah berhasil membuat laporan keuangan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Marketing untuk membuat laporan keuangan

|  |  |
| --- | --- |
| *Marketing* | *System* |
| 1. *Login marketing* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Marketing memilih menu membuat laporan keuangan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu membuat laporan keuangan* |
| 1. *Marketing membuat laporan keuangan* |  |

### Use Case Scenario (Mengelola data keuangan)

Actor : Marketing

Prakondisi : Actor ingin mengelola data keuangan

Pascakondisi : Actor telah berhasil mengelola data keuangan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh marketing untuk mengelola data keuangan

|  |  |
| --- | --- |
| *Marketing* | *System* |
| 1. *Login marketing* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Marketing memilih menu transaksi untuk mengelola data transaksi* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu data tranksaksi* |
| 1. *Marketing berhasil mengelola data transaksi* |  |

### Use Case Scenario (Mengelola data persediaan)

Actor : Stock Manager

Prakondisi : Actor ingin mengelola data persediaan

Pascakondisi : Actor telah berhasil mengelola data persediaan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Stock manager mengelola data persediaan

|  |  |
| --- | --- |
| *Stock manager* | *System* |
| 1. *Login stock manager* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Stock manager memilih menu persediaan untuk mengelola persediaan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu persediaa* |
| 1. *Stock manager berhasil mengelola persediaan* |  |

### Use Case Scenario (Input data persediaan)

Actor : Stock Manager

Prakondisi : Actor ingin input data persediaan

Pascakondisi : Actor telah berhasil input data persediaan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh Stock manager untuk input data persediaan

|  |  |
| --- | --- |
| *Stock manager* | *System* |
| 1. *Login stock manager* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Stock manager memilih menu input persediaan untuk menginput makanan dan kopi* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu input persediaan makanan dan kopi* |
| 1. *Stock manager berhasil menginput persediaan (makanan dan kopi)* |  |

### Use Case Scenario (Create laporan persediaan)

Actor : Stock Manager

Prakondisi : Actor ingin membuat laporan persediaan

Pascakondisi : Actor telah berhasil membuat laporan persediaan

Skenario Utama : Use Case Scenario ini diakses oleh stock manager untuk membuat laporan persediaan

|  |  |
| --- | --- |
| *Stock manager* | *System* |
| 1. *Login stock manager* |  |
|  | 1. *Verfifikasi Data login* |
|  | 1. *Setelah verifikasi, menu utama ditampilkan* |
| 1. *Stock manager memilih menu membuat laporan persediaan* |  |
|  | 1. *Menampilkan menu membuat laporan*   *persediaan* |
| 1. *Stock manager berhasil membuat laporan persediaan* |  |

# Requirements Nonfungsional Lainnya

## Requirements Performa

*Actor* (*cashier*, *barista*, dan *chef*) memiliki tugas melayani langsung dengan pelanggan. Pelayanan yang cepat adalah kepuasan bagi beberapa pelanggan, sehingga *cashier* akan bergerak langsung melayani pesanan apa saja dari pelanggan. Setelah melakukan pemesanan, *cashier* akan mengirimkan pesanan tersebut kepada *barista* (untuk pembuatan kopi) dan *chef* (untuk pembuatan makanan). Setelah pembuatan pesanan selesai, *barista*/*chef* akan mengantar pesanan ke pelanggan. Pelanggan melakukan pembayaran ke *cashier* yang akan dicetak berupa struk, data transaksi tersebutakan diterima oleh *marketing* untuk pembuatan laporan keuangan. *Stock manager* bertugas mengecek semua bahan baku yang ada dan membuat laporan persediaan bahan yang ada di kedai kopi. *Owner* mengecek semua laporan yang terdapat pada kedai. Aplikasi dapat dioperasikan pada sistem operasi Windows yang dapat mengakses internet untuk dapat dihubungkan dengan MySQL agar pengelolaan data dan informasi yang terdapat di kedai kopi Coffee and Chill ini dapat diupdate terus-menerus.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No. SKPL** | **Kriteria Kebutuhan** | **Tuntutan Kebutuhan** |
| SKPL-CC-0001 | Ketersediaan pelayanan | Pelayanan tersedia selama jam buka kedai kopi |
| SKPL-CC-0002 | Kecepatan pelayanan | Bisa diakses maksimal sebanyak pengguna system pada kedai kopi secara bersamaan |
| SKPL-CC-0003 | Kecepatan pelayanan | Proses pelayanan dari cashier ke pelanggan |
| SKPL-CC-0004 | Kebutuhan adaptasi lokasi | Dapat diakses di *software* yang telah disediakan |
| SKPL-CC-0005 | Bahasa pemrograman | PHP, JAVA, HTML |

## Requirements Keselamatan

Data menu, bahan baku (stock, harga, dsb), pemesanan, data pembeli,dan data pegawai, akan disimpan pada penyimpanan (MySQL) untuk menghindari resiko kehilangan data.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No SKPL** | **Kriteria Kebutuhan** | **Tuntutan Kebutuhan** |
| SKPL-CC-0006 | Keselamatan Data | *Backup database* setiap hari yang dapat diakses owner |

## Requirements Keamanan

Secara umum, keamanan akan memberikan kenyaman dalam berbagai macam, sehingga akan aman dari ancaman apapun. Untuk pencegahan diretasnya database atau penyalahgunaan aplikasi, maka setiap actor yang dapat mengakses aplikasi ini diharuskan menggunakan username / password yang unik untuk menghindari hal tersebut.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No SKPL** | **Kriteria Kebutuhan** | **Tuntutan Kebutuhan** |
| SKPL-CC-0007 | Integritas Pengguna | Sistem dilengkapi dengan sistem keamanan berupa username dan password yang unik |

## Atribut Kualitas Perangkat Lunak

### Kehandalan (Reliability)

SI.CnC ini dapat digunakan selama 1 x 24 jam, dengan dukungan sistem operasi Windows yang memiliki stabilitas yang tinggi.

### Ketersediaan (Availability)

SI.CnC ini dapat berjalan dan tersedia selama tidak mengalami kendala, seperti pasokan suplai tenaga listrik atau terkendalanya jaringan lokal, jaringan internet serta web server hosting aplikasi.

### Keamanan (Security)

Actor yang dapat menggunakan aplikasi ini harus melakukan log in untuk dapat mengakses sistem dan didukung keandalan dari server penyedia hosting. Untuk melakukan transaksi, pengguna dilengkapi dengan user id dan password.yang unik.

### Maintainability

SI.CnC ini dibuat secara full parameter dan dinamis. Isi aplikasi, serta informasi bahan baku, menu yang diperjual belikan, hasil penjualan yang terdapat di dalamnya dapat diupdate kapan saja.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No SKPL** | **Kebutuhan** | **Tuntutan Kebutuhan** |
| SKPL-CC-0008 | Availability | Internet Connection secara realtime untuk dapat menjalankan aplikasi |
| SKPL-CC-0009 | Reliability | Dapat digunakan selama jam operasi kedai kopi dengan dukungan OS Windows stabilitas tinggi |
| SKPL-CC-0010 | Security | Mudah digunakan dengan hanya melakukan login |
| SKPL-NF-0011 | Maintainability | Kebutuhan aplikasi akan media penyimpanan yang dapat menyimpan data persediaan, rekap transaksi, dsb yang dapat di*update* kapan saja |

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

|  |  |
| --- | --- |
| **Kata sukar** | **Keterangan** |
| GUI | Jenis [antarmuka pengguna](https://id.wikipedia.org/wiki/Antarmuka_pengguna) yang menggunakan metode [interaksi](https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi) pada peranti elektronik secara grafis (bukan perintah teks) antara pengguna dan komputer. |
| MySQL | Perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL |
| SKPL | Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak |
| User | Pengguna sistem |
| Windows | Sistem operasi yang di kembangkan oleh Microsoft dengan menggunakan antarmuka pengguna grafis |
| Update | Memperbarui |
| Stock | Persediaan |
| Supplier | Pemasok |
| Input | Masukan |
| Cashier | Kasir |
| Marketing | Ujung tombak yang menjadikan suatu perusahaan akan meraih kesuksesan atau kemunduran |
| Chef | Koki |
| Barista | Penyaji kopi |
| Owner | Pemilik perusahaan |
| Stock Manager | Manajer bahan baku |
| Java | Bahasa pemrograman yang multi platform dan multi device |
| Request | Permintaan |
| Internet | Seluruh jaringan [komunikasi yang menggunakan media elektronik,](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer) yang saling terhubung menggunakan standar [sistem](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem) [global](https://id.wikipedia.org/wiki/Dunia) [Transmission Control Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol)/[Internet Protocol](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol) Suite (TCP/IP) |
| Login | Masuk |
| Username | Nama pengguna |
| Password | Kata sandi atau kata kunci |
| Wireless/Wifi | Standar jaringan nirkabel |
| Komputer/Laptop | Perangkat elektronik yang memanipulasi informasi atau data |
| Modem | Alat komunikasi dua arah |
| Database | Penyimpanan data |
| Record | Merekam data |
| Mouse | Peranti penunjuk yang digunakan untuk memasukkan data dan perintah ke dalam komputer selain papan ketik |

Lampiran B: ERD (Entity Relationship Diagram)

