

# **DOKUMEN**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**<NGAFE YUK>**

untuk:

**<Masyarakat Umum>**

Dipersiapkan oleh:

**<Zahra Puspita Paramastri (2211102081)>**


**<Dewi Aminah Chan (2211102089)>**

**<Hana Setia Putri Ayu Reghina (2211102155)>**

**<Gea Amarlinda Sassy Mardika (2211102301)>**

**Prodi Teknik Informatika – Universitas Telkom Purwokerto**

**2024**

	<b>Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>SKPL-001</i></b>		<i>hlm / # hlm</i>
		<b>Revisi</b>	-	<i>Tgl release</i>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

## Daftar Halaman Perubahan

<b>Prodi Teknik Informatika Tel-U</b>	<b>SKPL-XXX</b>	<b>Halaman 2 dari 30</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik ProdiTeknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	7
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen.....	7
1.2	Lingkup Masalah .....	7
1.3	Definisi dan Istilah .....	7
1.4	Aturan Penamaan dan Penomoran .....	7
1.5	Referensi.....	7
1.6	Ikhtisar Dokumen .....	7
2	Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	9
2.1	Deskripsi Umum Sistem .....	9
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	9
2.4	Batasan .....	9
2.5	Lingkungan Operasi .....	9
3	Deskripsi Umum Kebutuhan .....	9
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	9
3.1.1	Antarmuka pengguna.....	10
3.1.2	Antarmuka perangkat keras .....	14
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak.....	14
3.1.4	Antarmuka komunikasi.....	14
3.2	Deskripsi Fungsional .....	15
3.2.1	Use Case Diagram .....	15
3.2.2	Fungsi 1: <nama use case> .....	16
3.3	Deskripsi Kelas-kelas .....	25
3.3.1	Diagram Kelas .....	25
3.3.2	Deskripsi Domain Persoalan.....	26
3.3.5	Deskripsi Kelas <i>Boundary</i> .....	27
3.4	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.5	Batasan Perancangan .....	29
3.6	Ringkasan Kebutuhan.....	29
3.6.1	Ringkasan Kebutuhan Fungsional .....	29
3.6.2	Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional .....	29
LAMPIRAN A .....		A-1

## Daftar Tabel

Table 1 Aturan Penamaan dan Penomoran .....	7
Table 2 Karakteristik Pengguna .....	9
Table 3 Fungsi Use Case .....	16
Table 4 Skenario Use Case .....	16
Table 5 Deskripsi Kelas Domain Persoalan .....	26
Table 6 Deskripsi Kelas Pengendali .....	27
Table 7 Deskripsi Kelas Entity .....	27
Table 8 Deskripsi Kelas Boundary .....	27
Table 9 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional .....	28
Table 10 Ringkasan Kebutuhan Fungsional .....	29
Table 11 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional .....	29

## Daftar Gambar

Figure 1 halaman login .....	10
Figure 2 halaman Sign Up .....	10
Figure 3 landing page .....	11
Figure 4 tentang kamu .....	11
Figure 5 rekomendasi .....	12
Figure 6 kontak kami .....	12
Figure 7 Favorit .....	13
Figure 8 my akun .....	13
Figure 9 antar muka perangkat keras .....	14
Figure 10 Use Case Admin .....	15
Figure 11 Use Case User .....	16
Figure 12 Activity Login .....	18
Figure 13 Activity Melihat Data Cafe .....	19
Figure 14 Kirim Pesan .....	20
Figure 15 Cari Cafe .....	21
Figure 16 Favorit .....	22
Figure 17 Sequence Login .....	23
Figure 18 Sequence Sign Up .....	23
Figure 19 Sequence Kirim Pesan .....	24
Figure 20 Sequence Cari Cafe .....	24
Figure 21 Sequence Favorit .....	25
Figure 22 Diagram Kelas .....	25

# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen SKPL ini bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem secara rinci, menjadi panduan bagi tim pengembang selama proses pembuatan website, memastikan fitur dan fungsi website sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan fitur dan fungsi website sesuai dengan kebutuhan pengguna dan membantu memastikan website yang dibuat sesuai tujuan dan harapan.

## 1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi “Ngafe Yuk” dirancang untuk membantu café enthusiast menemukan café terbaik di Purwokerto. Sebagai kota yang semakin berkembang, Purwokerto kini memiliki banyak pilihan kafe dengan suasana yang unik, hidangan lezat, dan kopi berkualitas. Kami hadir untuk mempermudah pengguna mengeksplorasi tempat-tempat di Purwokerto.

## 1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini:

- SRS : *Software Requirements Specification*, atau
- SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering* Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
- ANSI : *American National Standard Institute* Lembaga Standardisasi di Amerika.
- TBD : *To be defined*

## 1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

**Table 1 Aturan Penamaan dan Penomoran**

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Bab	Menggunakan angka Romawi (seperti bab: I, II, III) dan diikuti judul bab.
Table	Menggunakan format "Table [nomor tabel].[nama tabel]" (contoh: Table 1 untuk Aturan Penamaan dan Penomoran).
Gambar	Menggunakan format "Gambar [nomor gambar].[nama gambar]" (contoh: Gambar 1 untuk Halaman Login).

## 1.5 Referensi

Dokumen referensi yang digunakan untuk membuat SKPL adalah:

- Universitas Brawijaya. (2011). *Panduan Penulisan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*. Diakses dari <http://power.lecture.ub.ac.id/files/2011/11/Panduan-Penulisan-SKPL.pdf>

## 1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini terdiri dari 3 Bab dengan rincian:

- Bab 1: Terdiri dari pendahuluan yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, definisi dan istilah, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.
- Bab II: Terdiri dari deskripsi umum perangkat lunak yang berisi deskripsi umum sistem, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan dan lingkungan operasi.

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-Ngafe Yuk	Halaman 7 dari 30
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

- Bab III: Terdiri dari deskripsi umum kebutuhan mengenai kebutuhan antar muka eksternal, deskripsi fungsional mengenai diagram pada web yang dipakai, deskripsi kelas-kelas, deskripsi perilaku sistem, kebutuhan non fungsional, batasan perancangan, ringkasan kebutuhan mengenai kebutuhan fungsional dan fungsi non formal.

<b>Prodi Teknik Informatika Tel-U</b>	<b>SKPL-Ngafe Yuk</b>	<b>Halaman 8 dari 30</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		



## 2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

### 2.1 Deskripsi Umum Sistem

“Ngafe yuk” merupakan website yang dirancang untuk membantu para café enthusiast menemukan café terbaik di Purwokerto. Sebagai kota yang terus berkembang dengan berbagai pilihan café unik, purwokerto menjadi tujuan yang menarik bagi pencinta kopi dan kuliner. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah:

- Mencari café menggunakan fitur pencarian
- Mendapatkan rekomendasi café sesuai dengan rating dan ulasan serta memberikan rating dan ulasan mereka sendiri.
- Menambahkan café ke fitur favorit.

Dengan “Ngafe Yuk”, eksplorasi café di Purwokerto menjadi lebih praktis, dan efisien.

### 2.2 Fungsi Produk

Fungsi aplikasi Ngage Yuk:

- Memudahkan pengguna menemukan café
- Menyediakan detail informasi café
- Mengizinkan pengguna untuk melihat rating café
- Menambahkan café ke fitur favorit

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Table 2 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Admin	Mengelola konten	Menambah, menghapus dan mengupdate	Back end dan front end
User	Melihat konten, memberikan ulasan dan rating	Mendapatkan informasi dan memberikan ulasan dan rating	Koneksi internet

### 2.4 Batasan

- Tidak bisa reservasi café melalui website kami
- Membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya

### 2.5 Lingkungan Operasi

Perangkat yang dibutuhkan:

- Web Browser: Google Chrome
- Bahasa Pemrograman: html, css, javascript, node.js, express.js
- DBMS: MySQL

## 3 Deskripsi Umum Kebutuhan

### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-Ngage Yuk	Halaman 9 dari 30
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

### 3.1.1 Antarmuka pengguna

- Halaman Log in

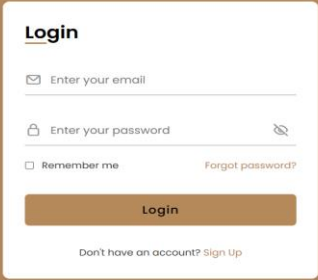
The image shows a login form centered on a solid brown background. The form is a white rectangle with the title "Login" at the top. It contains two input fields: "Enter your email" with an envelope icon and "Enter your password" with a lock icon and a toggle for visibility. Below these are checkboxes for "Remember me" and a link for "Forgot password?". A brown "Login" button is positioned below the inputs. At the bottom, there is a link that says "Don't have an account? Sign Up".

Figure 1 halaman login

- Halaman Sign Up

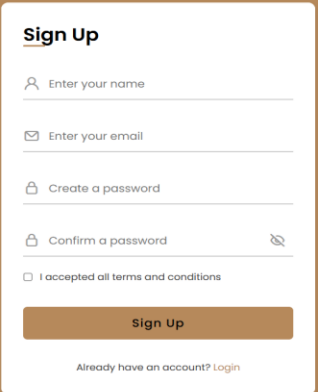
The image shows a sign-up form centered on a solid brown background. The form is a white rectangle with the title "Sign Up" at the top. It contains four input fields: "Enter your name" with a person icon, "Enter your email" with an envelope icon, "Create a password" with a lock icon, and "Confirm a password" with a lock icon and a toggle for visibility. Below these is a checkbox for "I accepted all terms and conditions". A brown "Sign Up" button is positioned below the inputs. At the bottom, there is a link that says "Already have an account? Login".

Figure 2 halaman Sign Up

- Landing Page



Figure 3 landing page

- Tentang Kami



Figure 4 tentang kamu

- Rekomendasi

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-Ngage Yuk	Halaman 11 dari 30
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

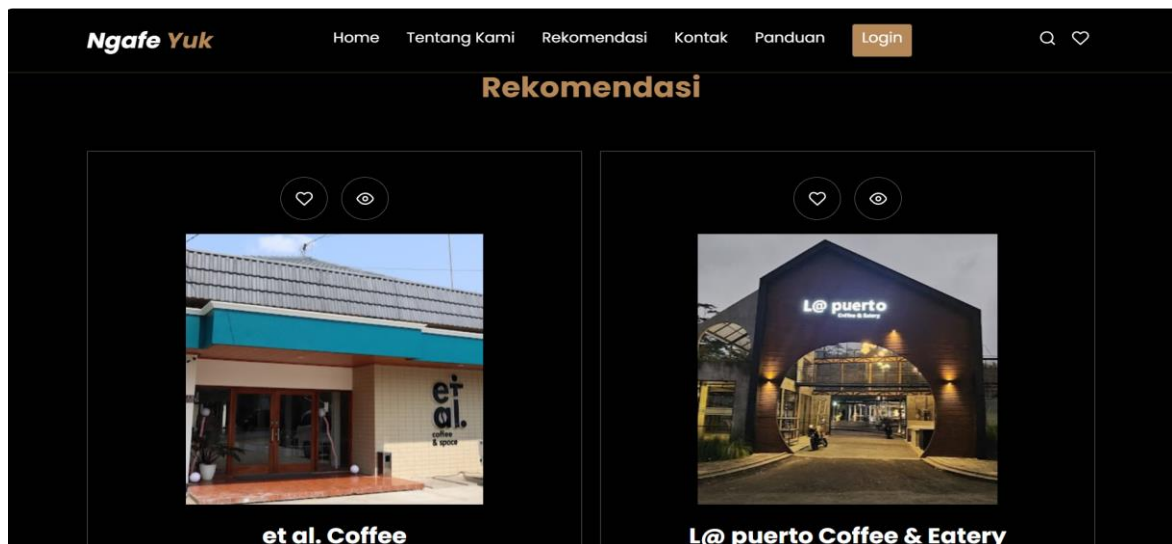


Figure 5 rekomendasi

- Kontak Kami

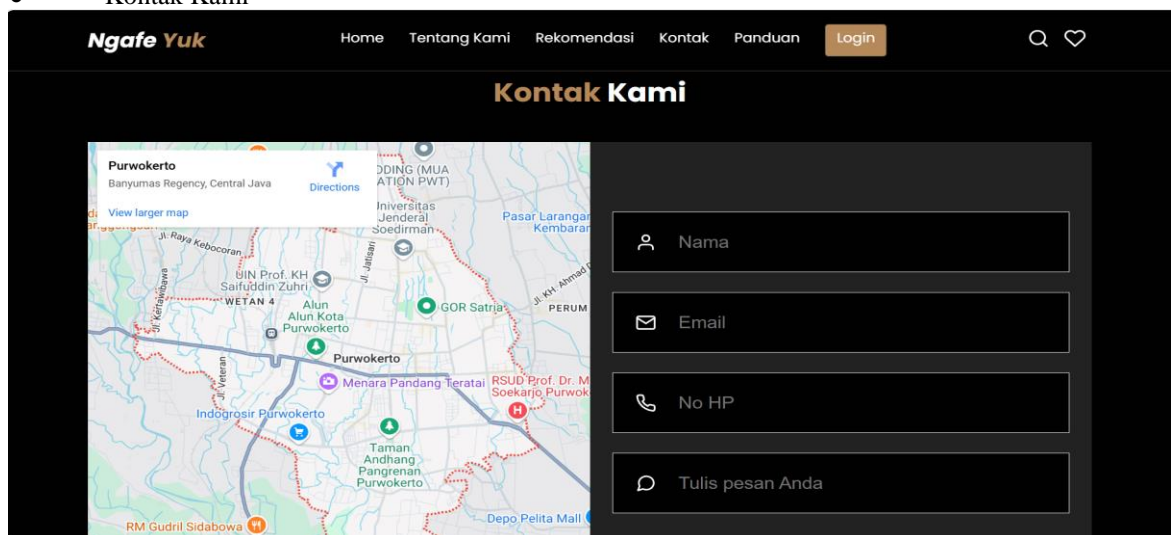


Figure 6 kontak kami

- Favorit

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-Ngafe Yuk	Halaman 12 dari 30
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

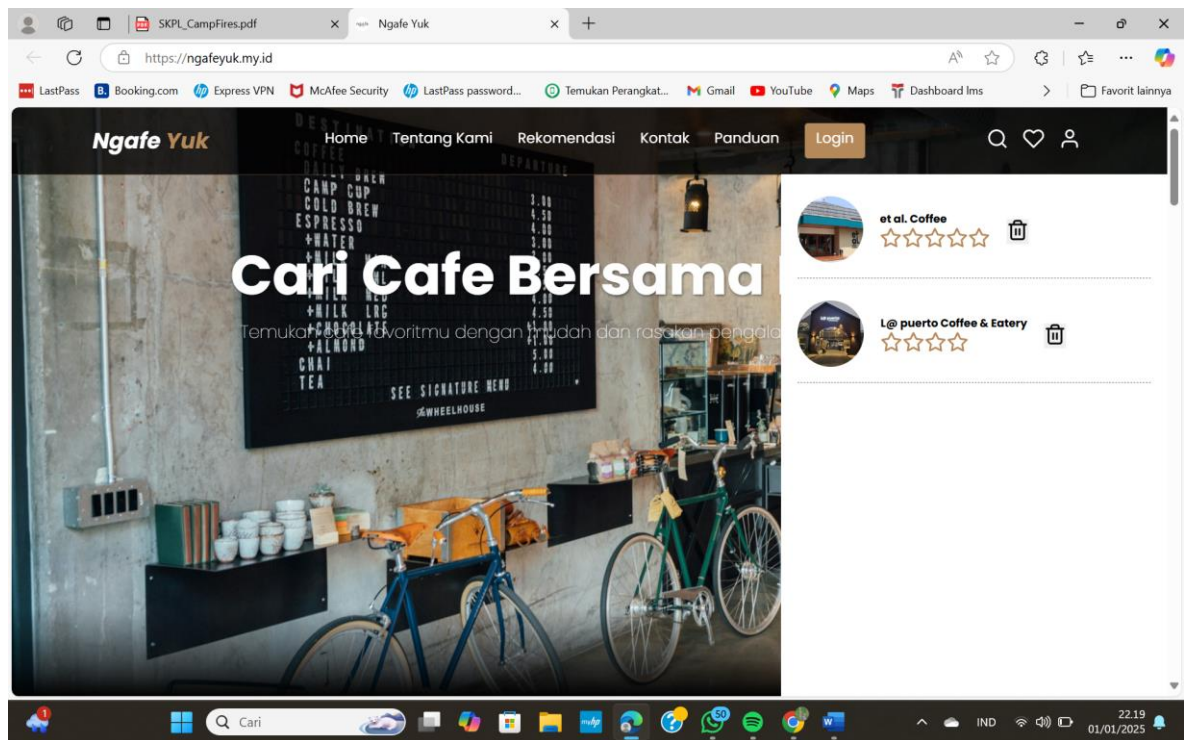


Figure 7 Favorit

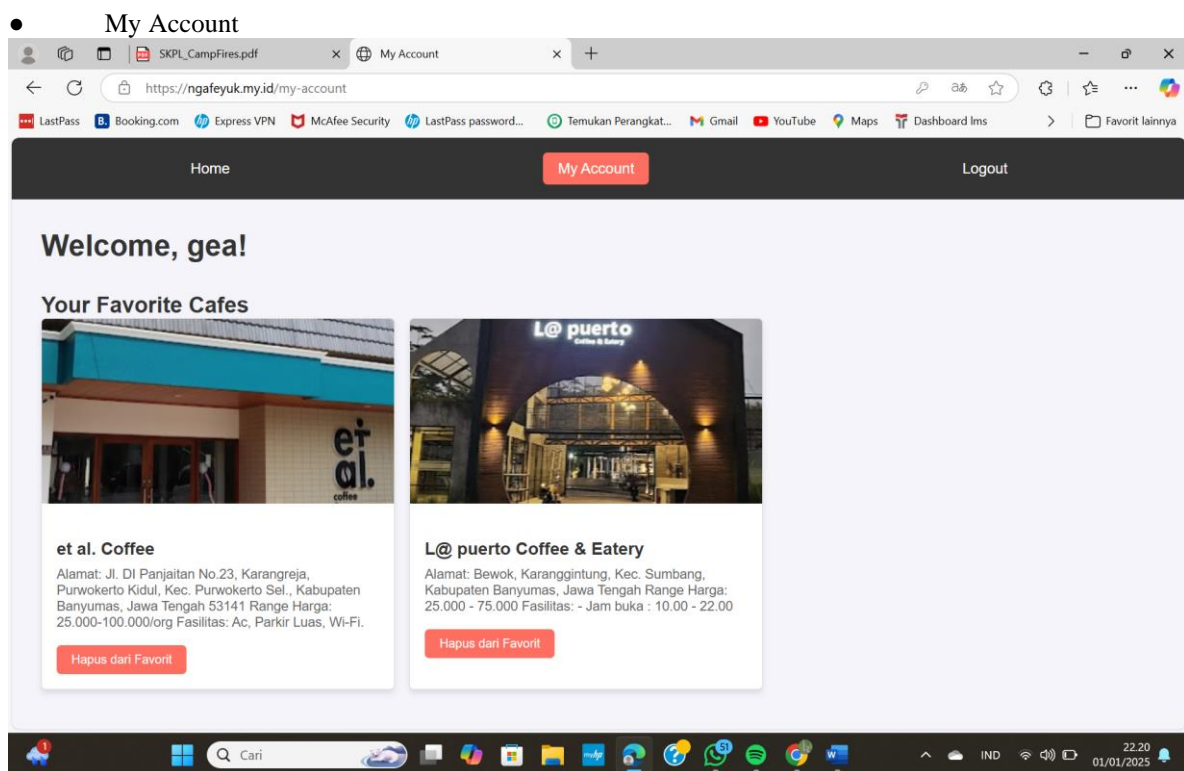


Figure 8 my akun

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-Ngafe Yuk	Halaman 13 dari 30
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		



### 3.1.2 Antarmuka perangkat keras



Figure 9 antar muka perangkat keras

### 3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak pada Website Ngafe Yuk dibangun menggunakan:

- Figma
- VSCode
- MySQL
- NotePad
- Github
- Trello
- Bahasa Pemograman: html, css, javascript, node.js, express.js

### 3.1.4 Antarmuka komunikasi

Dibutuhkan Internet untuk bisa terintegrasi dengan web.

## 3.2 Deskripsi Fungsional

### 3.2.1 Use Case Diagram

- Admin

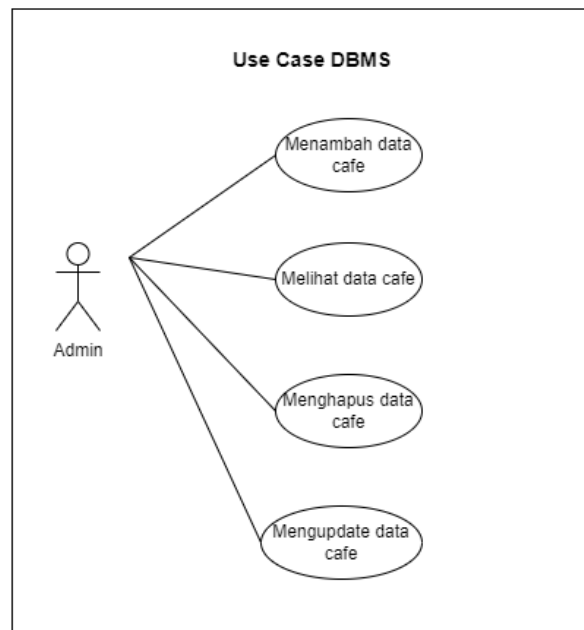
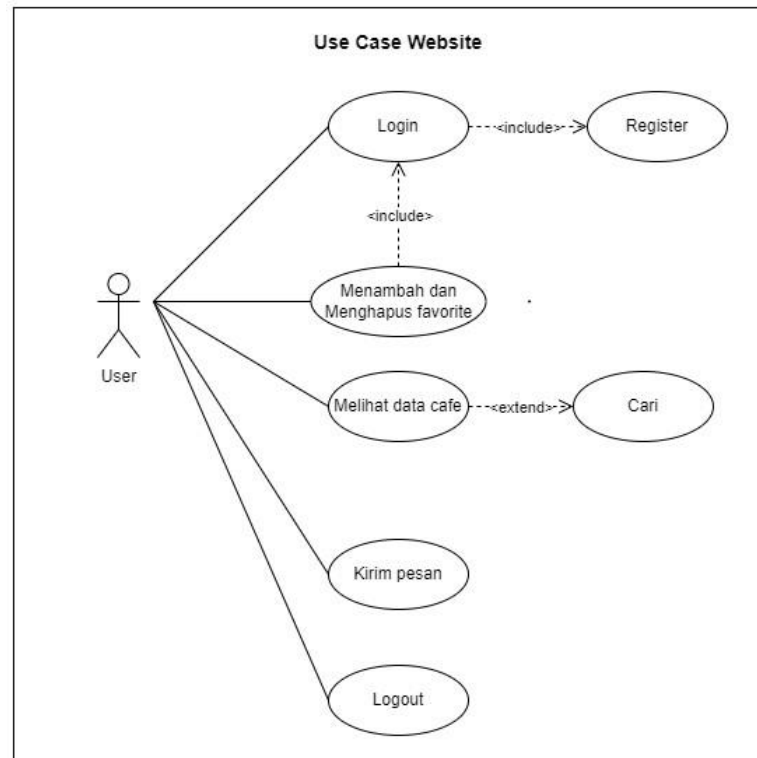


Figure 10 Use Case Admin

- User



**Figure 11 Use Case User**

### 3.2.2 Fungsi 1

**Table 3 Fungsi Use Case**

No	Pelanggan	Pemilik
1	Login	Menambahkan data
2	Menambahkan Favorit	Melihat data
3	Melihat data cafe	Menghapus data
4	Kirim pesan	Mengupdate data
5	Log out	

#### 3.2.2.1 Skenario

**Table 4 Skenario Use Case**

No	Use Case	Pelanggan	Pemilik
1	Login	Pelanggan dapat Login ke website Ngafe yuk untuk dapat mencoba fitur fav	
2	Menambahkan Favorit	Tambah favorit hanya berlaku	



		untuk user yang sudah login	
3	Melihat data café	Setelah login user bisa dengan mudah melihat data café	
4	Kirim pesan	Setelah melihat data café pengguna juga bisa mengirim pesan ke pada websit “Ngafe yuk” terkait layanannya	
5	Log out	Selanjutnya user bisa log out saja di masjid	
6	Menambahkan data		Admin dapat menambahkan data café
7	Melihat data		Admin dapat melihat data yang sudah ditambahkan, hapus, atau update melalui DBMS
8	Menghapus data		Admin dapat menghapus data yang sudah dipilih
9	Mengupdate data		Admin dapat mengupdate data setelah prosesi CRUD

### 3.2.2.2 Diagram Aktivitas:

- <Login User>

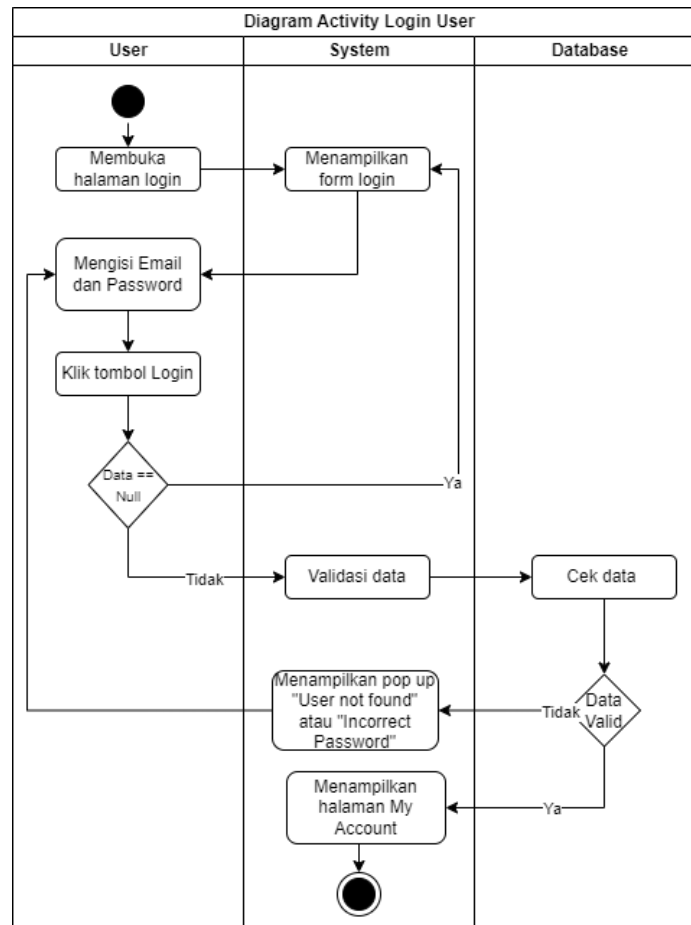
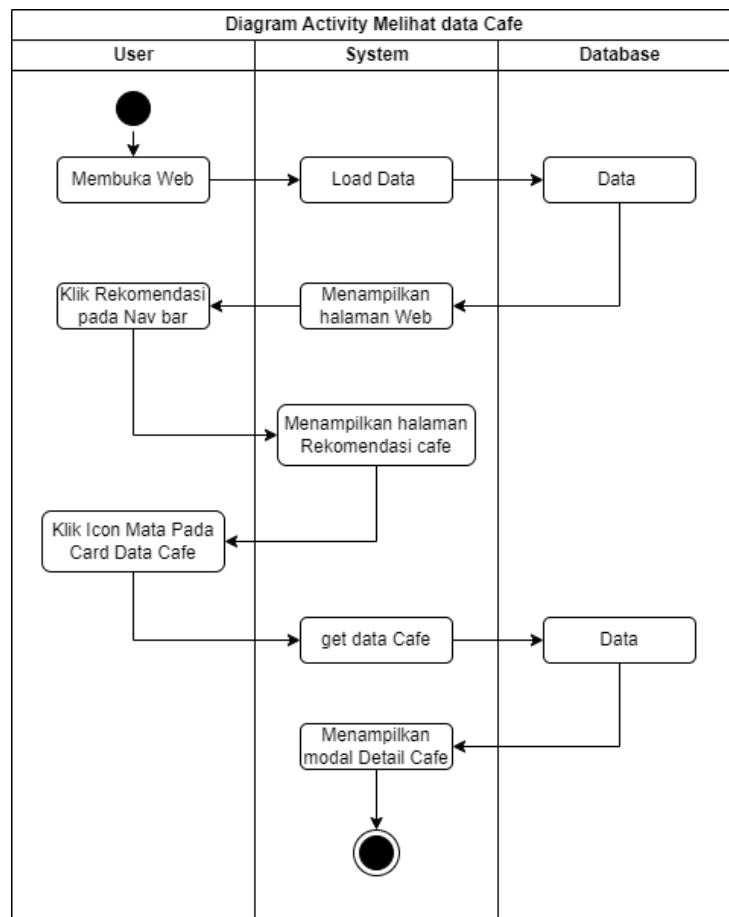


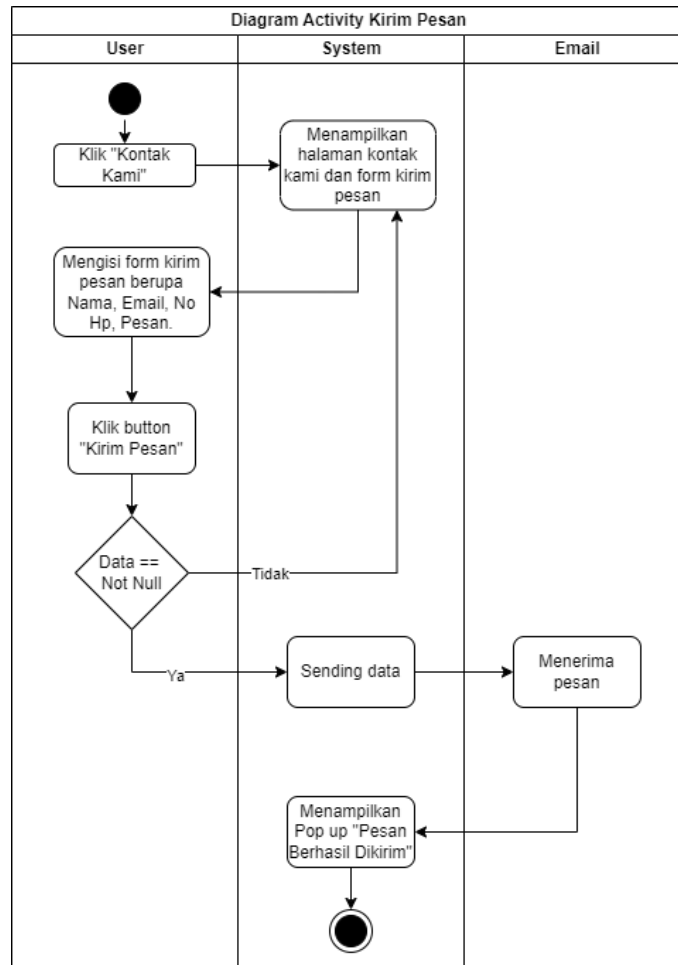
Figure 12 Activity Login

- <Melihat Data Cafe>



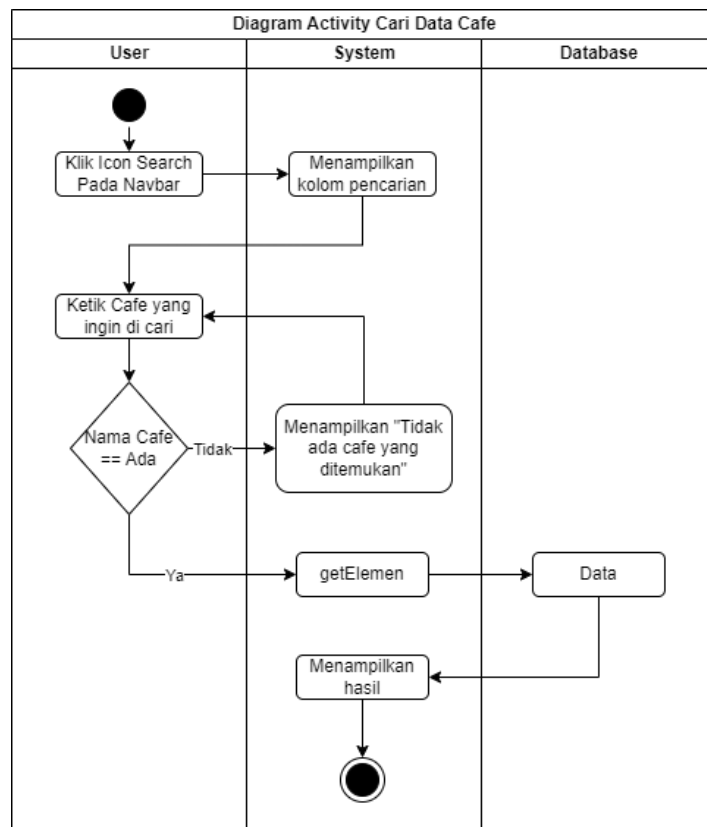
**Figure 13 Activity Melihat Data Cafe**

- <Kirim pesan>



**Figure 14 Kirim Pesan**

- <Cari café>



**Figure 15 Cari Cafe**

- <Favorit>

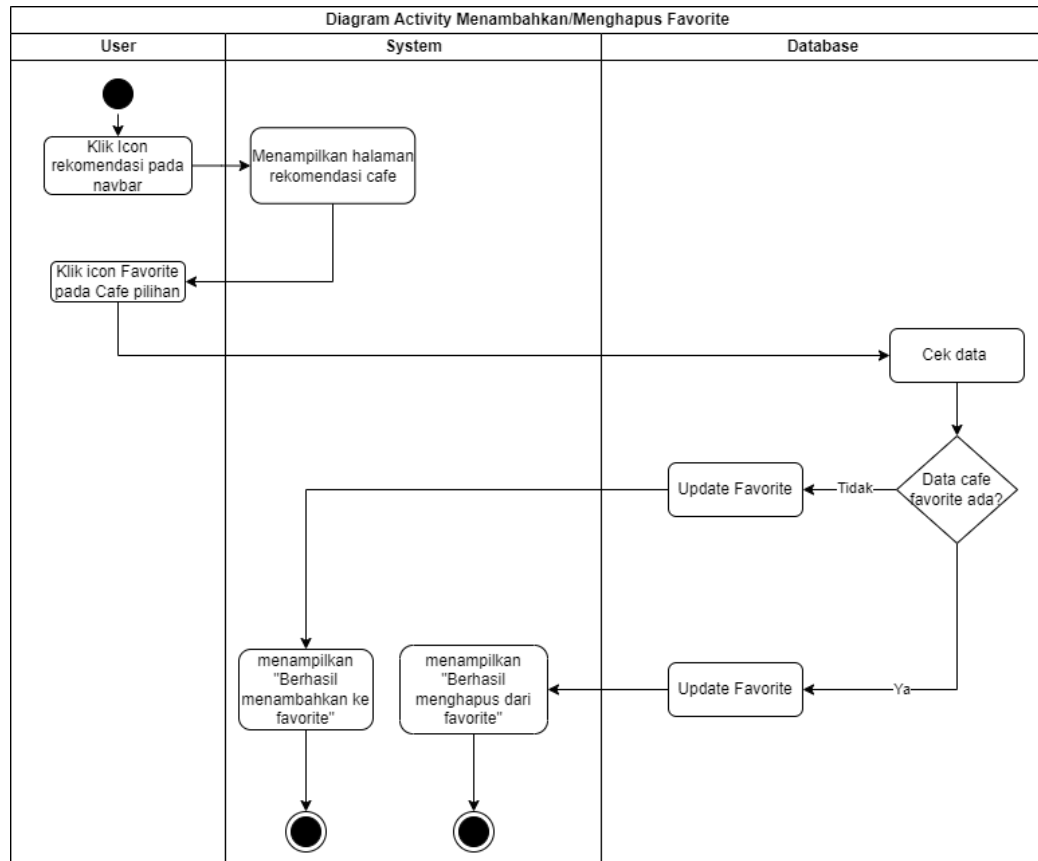


Figure 16 Favorit

### 3.2.2.3 Diagram Sekuens:

- **<Login>**

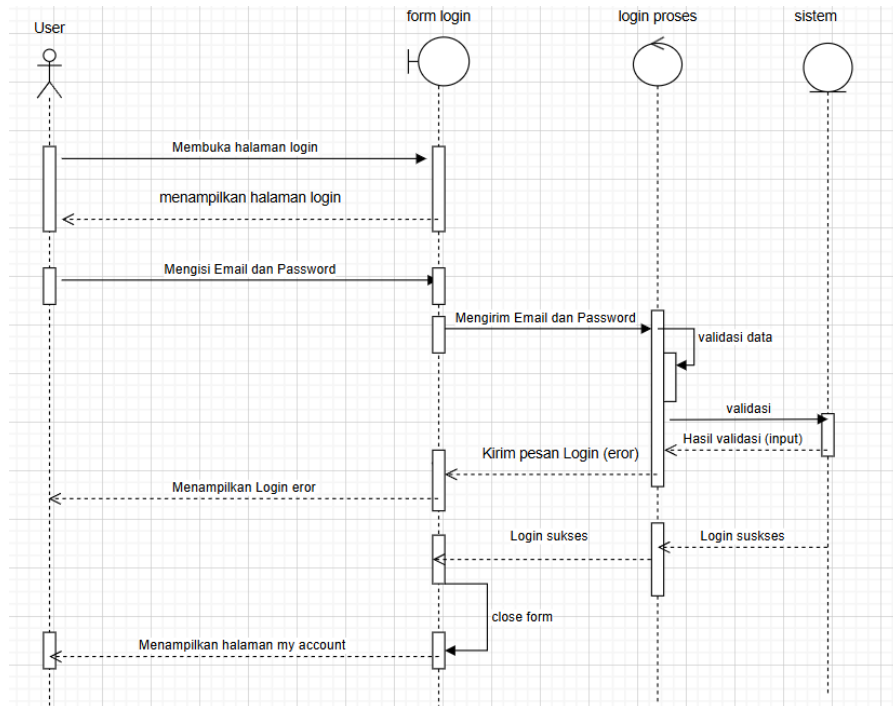


Figure 17 Sequence Login

- **<Sign Up>**

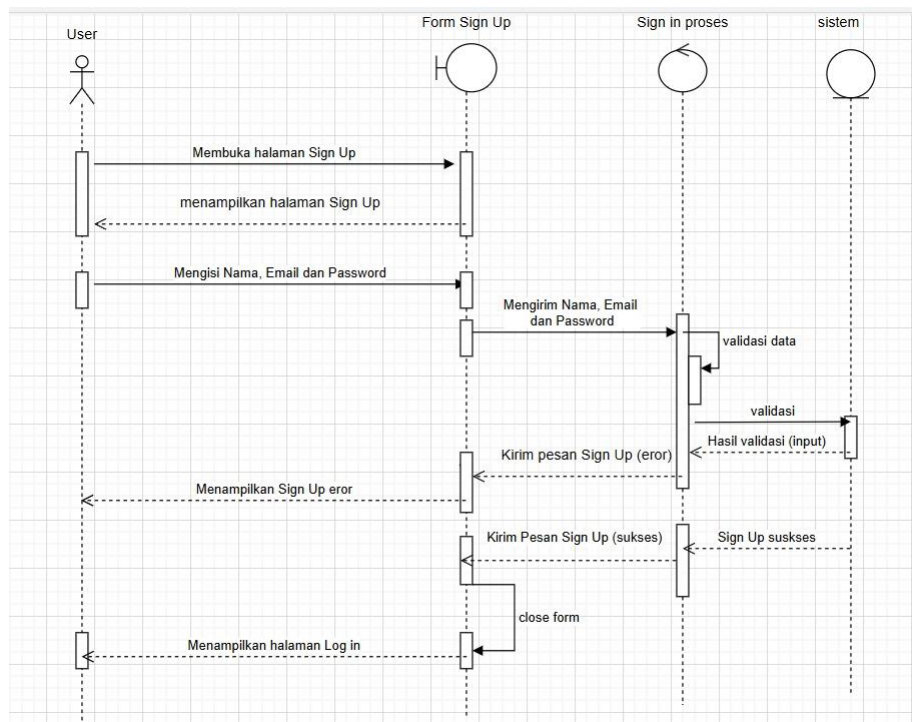


Figure 18 Sequence Sign Up

### <Kirim Pesan>

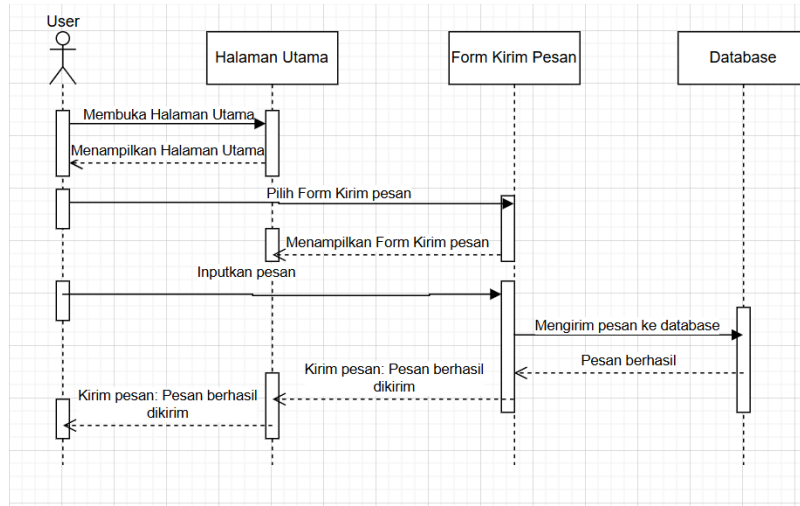


Figure 19 Sequence Kirim Pesan

### <Cari Cafe>

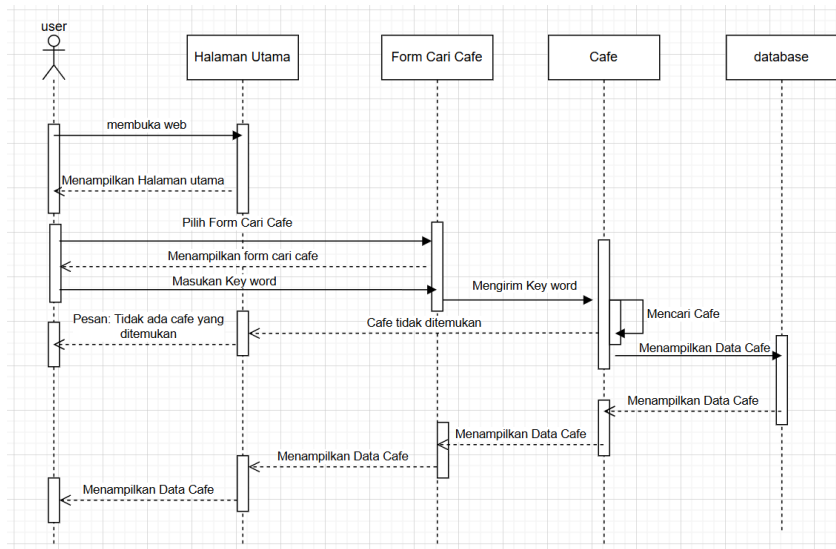
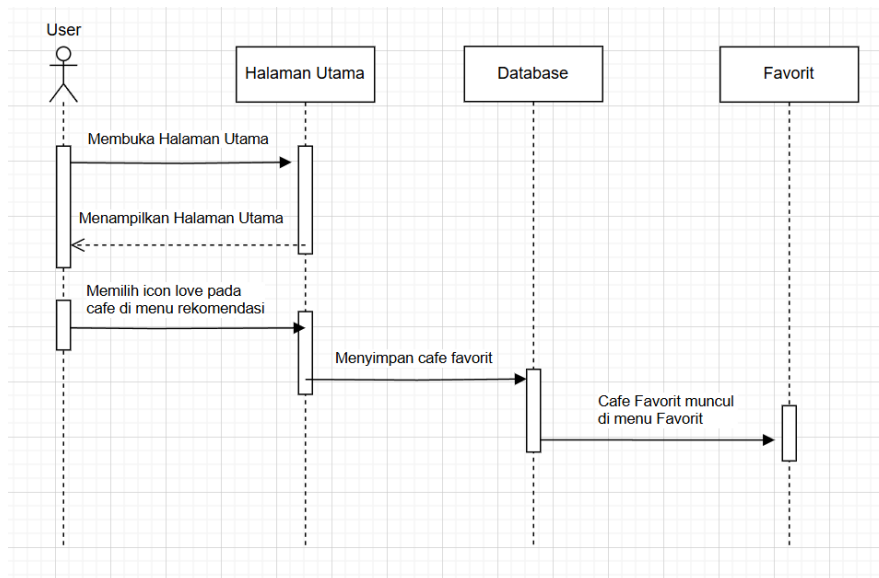


Figure 20 Sequence Cari Cafe

### <Favorit>

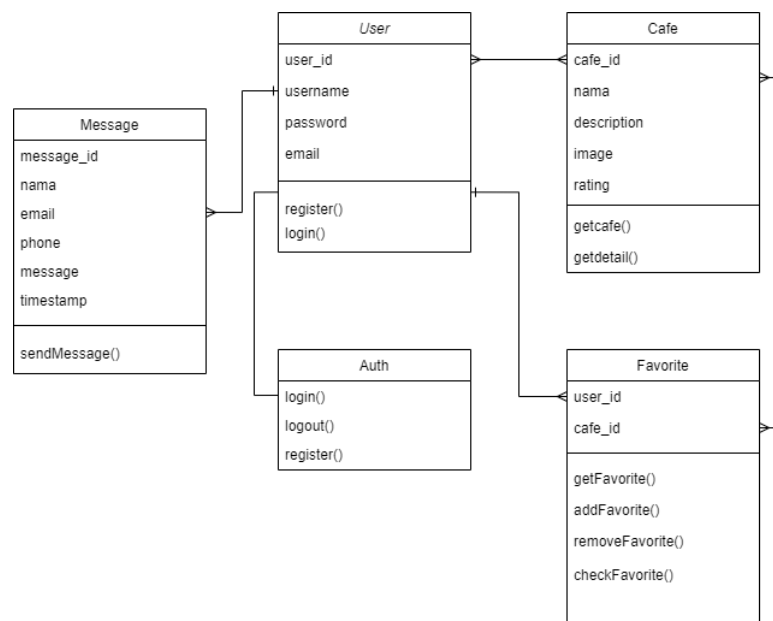




**Figure 21 Sequence Favorit**

### 3.3 Deskripsi Kelas-kelas

#### 3.3.1 Diagram Kelas



**Figure 22 Diagram Kelas**

### 3.3.2 Deskripsi Domain Persoalan

**Table 5 Deskripsi Kelas Domain Persoalan**

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	User	Register() Login()	user_id username password email	User/ pelanggan bisa registrasi akun website ngafe yuk dengan cara memasukan user, nama/username, password dan email.
2	cafe	getcafe() getdetail()	café_id nama description image rating	Café disini adalah objeknya dimana daapt mengambil getcafe dan get detail untuk mengambil ifnormasi cafe
3	Favorite	getFavorit() addFavorit() removeFavorit() checkFavorit()	user_id café_id	Favorite disini hanya bisa bagi user yang sudah login saja. Dalam favorit user dapat menggunakan metode getFavorit(), addFavorit(),remove Fvorit() da checkFavorit()
4	Message	sendMessage()	message_id nama email phone message timestamp	Mesaage berfungsi untuk mengirimkan pesat dengan atribut message_id, nama, email, phone, message timestamp.
5	Auth	Login() Logout() registrasi		Autentifikasi untuk login,logout dan registrasi.

■

### 3.3.3 Deskripsi Kelas Pengendali

**Table 6 Deskripsi Kelas Pengendali**

No.	Nama	Metode	Atribut	Tugas
1	UserController	registerUser(), loginUser(), updateUserProfile()	user_id, username, email	Mengelola proses registrasi, login, dan pembaruan profil pengguna
2	CafeController	getCafeList(), getCafeDetail(cafe_id), addCafe(), updateCafe(cafe_id)	cafe_id, nama, rating	Mengelola data cafe, termasuk menampilkan daftar cafe, detail cafe, serta menambah dan memperbarui data cafe.
3	FavoriteController	getFavorites(user_id), addFavorite(user_id, cafe_id), removeFavorite(user_id, cafe_id)	user_id, cafe_id	Mengatur fungsi favorit, termasuk mengambil daftar favorit, menambah, atau menghapus favorit.
4	MessageController	sendMessage(name, email, phone, message), getMessageList()	message_id, timestamp	Mengelola pengiriman dan pengelolaan pesan dari pengguna ke admin atau pihak lain.
5	AuthController	login(), logout(), register()	username, password	Mengelola proses autentikasi, termasuk login, logout, dan registrasi pengguna.

### 3.3.4 Deskripsi Kelas *Entity (Persisten)*

**Table 7 Deskripsi Kelas Entity**

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	User	user_id, username, email, password	createUser(), updateUser(), deleteUser()	Menyimpan dan mengelola data pengguna aplikasi.
2	Cafe	cafe_id, nama, deskripsi, rating	createCafe(), updateCafe(), deleteCafe()	Menyimpan dan mengelola data cafe, seperti nama dan rating.
3	Favorite	user_id, cafe_id	addFavorite(), removeFavorite()	Menyimpan data favorit pengguna terhadap cafe tertentu.
4	Message	message_id, nama, email, phone, message, timestamp	sendMessage()	Menyimpan data pesan yang dikirimkan oleh pengguna.

### 3.3.5 Deskripsi Kelas *Boundary*

**Table 8 Deskripsi Kelas Boundary**

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
1	UserBoundary	username, email, password	displayLoginForm(), displayRegisterForm()	Menampilkan antarmuka untuk login dan registrasi pengguna.
2	CafeBoundary	nama, deskripsi, rating	displayCafeList(), displayCafeDetail()	Menampilkan daftar cafe dan detail cafe tertentu.

No.	Nama	Atribut	Metode	Tugas
3	FavoriteBoundary	user_id, cafe_id	displayFavorites(), manageFavorites()	Menampilkan dan mengelola daftar favorit pengguna.
4	MessageBoundary	nama, email, phone, message	displayMessageForm(), sendUserMessage()	Menampilkan formulir pesan dan mengirimkan pesan pengguna.

### 3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Table 9 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	Parameter	Kebutuhan
SKPL-N01	Availability	Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh mahasiswa yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda.
SKPL-N02	Reliability	Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah <i>critical application</i> . Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kehandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan. Kehandalan yang dimiliki oleh aplikasi ini juga akan sangat bergantung pada beberapa hal eksternal, seperti kehandalan jaringan telekomunikasi yang digunakan untuk akses internet, kehandalan sistem daya listrik yang digunakan, dll.
SKPL-N03	Ergonomy	Aplikasi ini harus memiliki nilai ergonomi/kenyamanan dipakai yang tinggi bagi user. Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.
SKPL-N04	Portability	Aplikasi ini harus dapat dijalankan pada berbagai perangkat dan sistem operasi seperti Windows, macOS, Linux, serta perangkat mobile seperti Android dan iOS, tanpa memerlukan perubahan besar pada kode sumber.
	Memory	N/A
SKPL-N05	Response time	Aplikasi harus merespons setiap permintaan pengguna dalam waktu kurang dari 2 detik untuk operasi standar seperti pencarian data dan pengisian formulir. Untuk operasi yang lebih berat, respons maksimal adalah 5 detik.
	Safety	N/A
SKPL-N06	Security	Aplikasi harus menjamin keamanan data pengguna dengan enkripsi data saat penyimpanan dan pengiriman, serta menerapkan autentikasi pengguna seperti username dan password yang kuat.
SKPL-N07	Bahasa komunikasi	Aplikasi harus mendukung penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama.

### 3.5 Batasan Perancangan

Pengembangan webiste ini memiliki batasan-batasan yaitu :

- 1 Antarmuka pengguna harus sederhana, konsisten, dan mudah dipahami oleh pengguna tanpa memerlukan pelatihan khusus.
- 2 Rekomendasi café di purwokerto, pengguna dapat dengan mudah mencari café-café di purwokerto dengan website ini
- 3 Menggunakan bahasa Pemograman: html, css, javascript, node.js, express.js

### 3.6 Ringkasan Kebutuhan

#### 3.6.1 Ringkasan Kebutuhan Fungsional

Ringkasan kebutuhan merupakan penjelasan mengenai tujuan, fungsi utama, pengguna sasaran, batasan sitem dan kebutuhan utama perangkat lain.

**Table 10 Ringkasan Kebutuhan Fungsional**

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-NgafeYuk-F01	Menerima data User Id dan Password dari pengguna dan mem-validasinya
SKPL-NgafeYuk-F02	Menerima kata kunci/ key word untuk mencari café/ melihat data cafe
SKPL-NgafeYuk-F03	Menyediakan fitur favorit untuk menambahkan cafe
SKPL-NgafeYuk-F04	Menyediakn fitur kirim pesan untuk mengomentari website

#### 3.6.2 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional

**Table 11 Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional**

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-NgafeYuk-NF01	Aplikasi ini harus dapat beroperasi terus menerus selama 7 hari per minggu, 24 jam per hari tanpa berhenti, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh mahasiswa yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu yang berbeda-beda.
SKPL-NgafeYuk-NF02	Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin meskipun tidak perlu setinggi kehandalan sebuah <i>critical application</i> . Kegagalan yang dapat ditoleransi kurang lebih 10%. Dengan kahandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan. Kehandalan yang dimiliki oleh aplikasi ini juga akan sangat bergantung pada beberapa hal eksternal, seperti kehandalan jaringan telekomunikasi yang digunakan untuk akses internet, kehandalan sistem daya listrik yang digunakan, dll
SKPL-NgafeYuk-NF03	Aplikasi ini harus memiliki nilai ergonomi/ kenyamanan dipakai yang tinggi bagi user. Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.
SKPL-NgafeYuk-NF04	Aplikasi ini harus dapat dijalankan pada berbagai perangkat dan sistem operasi seperti Windows, macOS, Linux, serta perangkat mobile seperti Android dan iOS, tanpa memerlukan perubahan besar pada kode sumber.
SKPL-NgafeYuk-NF05	Aplikasi harus merespons setiap permintaan pengguna dalam waktu kurang dari 2 detik untuk operasi standar seperti pencarian data dan pengisian formulir. Untuk operasi yang lebih berat, respons maksimal adalah 5 detik.
SKPL-NgafeYuk-NF06	Aplikasi harus menjamin keamanan data pengguna dengan enkripsi data saat penyimpanan dan pengiriman, serta menerapkan autentikasi pengguna seperti username dan password yang kuat.

<b>Prodi Teknik Informatika Tel-U</b>	<b>SKPL-Ngafe Yuk</b>	<b>Halaman 30 dari 30</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Prodi Teknik Informatika Tel-U.		