

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

<Website Butik Amara Fashion>

untuk:

<Butik Amara>

Dipersiapkan oleh:

Inggita Ratu Mahesa 1301164628

Dhina Nur Fitriana 1301162768

Annisa Rahmaniar Dwi Pratiwi 1301164661


Wulan Anggraeni 1301164657

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika -	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-BUTIK		31
		Revisi	-	<i>Tgl: 24 November 2018</i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	-2.1 Perspektif Produk -2.3 Karakteristik Pengguna -2.6 Arsitektur Aplikasi -3.2.1.1 Use Case Diagram -3.2.2 Spesifikasi Proses -3.3 Deskripsi Data -3.3.2 Tabel Deskripsi -3.3.3 Class Diagram -3.4 Deskripsi Kebutuhan Non-Fungsional -3.5 Atribut Kualitas Perangkat Lunak -3.7 Matriks Keterunutan
B	
C	
D	

INDEX	-	A	B	C	D	E
TGL		13 November 2018				
Ditulis oleh		-Inggita Ratu Mahesa -Annisa Rahmaniar -Wulan Anggraeni -Dhina Nur Fitriana				
Diperiksa oleh						
Disetujui oleh						

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Perubahan.....	2
Daftar Halaman Perubahan.....	3
Daftar Isi.....	4
Daftar Gambar.....	5
Daftar Tabel.....	5
1. Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim.....	7
1.4 Referensi.....	8
1.5 Deskripsi Umum Dokumen.....	8
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak.....	8
2.1 Perspektif Produk.....	8
2.2 Fungsi Produk.....	10
2.3 Karakteristik Pengguna.....	10
2.4 Batasan-Batasan.....	11
2.5 Asumsi dan Ketergantungan.....	11
2.6 Arsitektur Aplikasi.....	12
3. Deskripsi Rinci Kebutuhan.....	12
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	12
3.1.1 Antarmuka pengguna.....	12
3.1.2 Antarmuka perangkat keras.....	13
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	13
3.1.4 Antarmuka komunikasi.....	13
3.2 Kebutuhan Fungsional.....	13
3.2.1 Aliran informasi.....	16
3.2.2 Spesifikasi proses.....	16
3.3 Deskripsi Data.....	23
3.3.1 Kamus data.....	24
3.3.2 Tabel Deskripsi.....	26
3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.5 Atribut Kualitas Perangkat Lunak.....	29
3.6 Batasan Perancangan.....	30
3.7 Matriks Keterkaitan.....	31
3.7.1 Data store vs ER.....	31

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Perspektif Produk

Gambar 2.6 Arsitektur Aplikasi

Daftar Tabel

Tabel 1.3 Definisi, Singkatan dan Akronim

Tabel 2.8 Karakteristik Pengguna

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melihat Laporan

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melihat Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menginput Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mengupdate Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menghapus Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Cek Stok Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mencari Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Memilih Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melakukan Pembayaran

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menginput Sparepart

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mengupdate Sparepart

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menghapus Sparepart

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Cek Stok Produk

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mencetak Bukti Pembayaran

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Membuat Laporan Keuangan

Tabel 3.3.1 Data Pelanggan

Tabel 3.3.2 Tabel Deskripsi

Tabel 3.4 SRS ID Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 3.5 SRS ID Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Tabel 3.7 Matriks Keterunutan

Tabel 3.7.1 Data Store vs ER

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) merupakan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Dokumen ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detil dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak Website Butik Amara Fashion dan pengguna (user).

Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dokumen ini juga dibuat untuk membantu membuat spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan rancangan berorientasi proses. Pada prinsipnya, hasil analisis sistem perangkat lunak dengan rancangan ini diuraikan sebagai sekumpulan proses yang terorganisasi secara hirarki. Proses-proses tersebut saling berkomunikasi melalui suatu jalur aliran data. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus terutama bagi pengembang perangkat lunak Website Butik Amara Fashion.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Website Butik Amara Fashion, yaitu perangkat lunak yang digunakan pada sebuah toko butik untuk menjual berbagai jenis fashion mulai dari pakaian, hijab, tas, sepatu dan lainnya. Sistem penjualan yang digunakan oleh butik amara fashion ini menggunakan fasilitas social media dan membuka toko karena belum memiliki e-commerce sehingga penjualannya masih minim. Dalam pencatatan data transaksi penjualan Butik Amara Fashion ini masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengupdate data dan pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas social media sebagai sarana penjualan, maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dalam social media dan masyarakat sekitar yang mengetahui toko butik amara saja.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Butik Amara Fashion ini untuk mengembangkan bisnis penjualannya dengan membangun sebuah Website Butik Amara Fashion sehingga lingkup penjualannya semakin luas dan pelanggan yang akan membeli produk fashion ini akan mendapatkan kemudahan, dimana pelanggan yang tidak ingin berkunjung ke toko butik amara dapat mengakses Website Butik Amara Fashion untuk dapat melihat update jenis fashion yang ditawarkan serta proses transaksi yang lebih mudah yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Dengan adanya Website Butik Amara Fashion ini diharapkan, pelanggan dapat dilayani dengan lebih cepat dan memuaskan serta mempermudah pelanggan dalam proses bertransaksi.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Tabel 1.3 Definisi, Singkatan dan Akronim

Singkatan dan Akronim	Keterangan
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam Bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai software requirements specification (SRS), dan merupakan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan
UML	Himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.
ERD	Entity relationship diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk mempresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.
Use Case Diagram	Gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.
Amara	Amara yang dimaksud pada penulisan SKPL merupakan nama butik .

1.4 Referensi

- <https://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2015/04/contoh-SKPL-Sistem-informasi-tugas-akhir-SISTA.pdf>
- http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/503/jbptunikompp-gdl-andrikurna-25127-9-unikom_a-k.pdf
- <http://miftah54e.blogstudent.mb.ipb.ac.id/2015/01/07/maintainability-dalam-konteks-implementasi-suatu-sistem-informasi-di-organisasi/>

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi penjelasan tentang dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini dan merupakan pengantar dokumen SKPL yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat suatu akronim dan istilah yang digunakan, deskripsi umum dokumen serta referensi.
2. Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan secara umum mengenai perangkat lunak yang mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan-batasan, serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan Website Butik Amara Fashion.
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, berisi uraian kebutuhan perangkat lunak secara lebih rinci yang mendeskripsikan kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, serta deskripsi data dan kebutuhan lain pada Website Butik Amara Fashion.

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

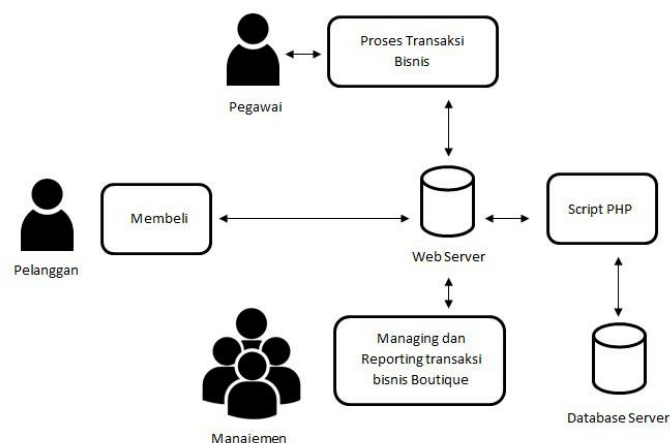
2.1 Perspektif Produk

Website Butik Amara fashion merupakan sebuah website bisnis yang bergerak dibidang penjualan pakaian dengan berbagai macam produk seperti tas, baju, sepatu, hijab, dan lainnya. Dengan model-model baru yang selalu update setiap saat. Penggunaan website ini ditujukan khusus untuk meningkatkan bisnis penjualannya, karena website ini ditunjukan untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan dapat meminimalisir biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog.

Dengan begitu, website ini dapat mempermudah pengguna dalam proses transaksi kapan dan dimana saja dengan memberikan kemudahan dan keamanan bertansaksi bagi pembeli yang menggunakan website ini, sehingga pembeli dapat merasakan kenyamanan

dalam bertransaksi menggunakan Website Butik Amara Fashion. Web ini dapat diakses pada lingkungan system Operasi apapun yang mempunyai aplikasi penjelajah situs (web browser). Website Butik Amara Fashion dapat melakukan hal-hal berikut ini :

1. Pelanggan dapat mencari informasi mengenai jenis-jenis fashion yang dijual melalui website.
2. Pelanggan dapat memilih dan membeli produk/fashion berdasarkan jenis fashion yang telah disediakan dalam website.
3. Dapat memberikan pilihan pada pelanggan mengenai metode pembayaran kepada pelanggan pada saat melakukan proses transaksi.
4. Pegawai dapat melakukan cek stok produk.
5. Pegawai dapat menginputkan, mengupdate dan delete pembelian Sparepart yang ada di website sebagai data untuk pembuatan laporan keuangan.
6. Pegawai dapat melihat data pembelian Sparepart.
7. Pegawai dapat mencetak bukti pembayaran hasil transaksi dengan pelanggan.
8. Pegawai dapat membuat laporan keuangan yang nantinya diserahkan kepada manager.
9. Manager dapat melakukan cek stok produk.
10. Manager dapat menginput, update serta delete produk di website .
11. Manager dapat melihat produk yang ada di website.
12. Manager dapat melihat laporan keuangan.



Gambar 2.1 Perspektif Produk

2.2 Fungsi Produk

Secara umum, Sistem Informasi ini berfungsi untuk melayani kebutuhan proses bisnis yang dijalankan oleh pegawai dan memudahkan dalam pengolahannya secara online, seperti pengolahan data dalam proses transaksi dan pembuatan laporan proses bisnis.

Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini adalah:

1. Pelanggan

- Mencari produk yang diinginkan
- Memilih berbagai produk/jenis fashion yang ditawarkan
- Melakukan pemesanan produk yang sudah dipilih
- Melakukan proses pembayaran secara online

2. Pegawai

- Cek stok produk
- Menginputkan pembelian Sparepart
- Mengupdate pembelian Sparepart
- Menghapus pembelian Sparepart
- Melihat pembelian Sparepart
- Mencetak bukti pembayaran
- Membuat laporan keuangan

3. Management

- Cek stok produk
- Meninputkan data produk
- Mengupdate data produk
- Menghapus data produk
- Melihat produk
- Melihat laporan keuangan

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna web ini adalah pelanggan, pegawai, dan management guna membantu kegiatan operasional perusahaan dalam melayani pelanggan. Dimana arus keluar-masuk barang konsumen dapat selalu dipantau dan data transaksi oleh pelanggan dapat disimpan melalui perangkat lunak ini sehingga dapat dipertanggung jawabkan antara informasi dan fakta yang ada.

Tabel 2.8 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Kemampuan yang harus dimiliki	SRS-ID
Pelanggan	Melakukan pemesanan terhadap produk fashion yang tersedia di website	Dapat menggunakan komputer dan web browsernya.	(SKPL AMARA.K-001) (SKPL AMARA.K-002) (SKPL AMARA.K-003) (SKPL AMARA.K-004) (SKPL AMARA.K-005)
Pegawai	Melihat dan menanggapi pesanan dari pelanggan, cek stok produk serta menginput, update, delete data terkait pembelian sparepart dan membuat laporan keuangan.	Dapat menggunakan komputer dan web browsernya.	(SKPL AMARA.K-006) (SKPL AMARA.K-007) (SKPL AMARA.K-008) (SKPL AMARA.K-009) (SKPL AMARA.K-0010) (SKPL AMARA.K-0011)
Managemen	Melihat data produk, cek stok produk serta menginput, update, delete serta melihat laporan keuangan	Dapat menggunakan komputer dan web browsernya.	(SKPL AMARA.K-006) (SKPL AMARA.K-007) (SKPL AMARA.K-008) (SKPL AMARA.K-009) (SKPL AMARA.K-0010) (SKPL AMARA.K-0011)

2.4 Batasan-Batasan

Pengembangan Website Butik Amara Fashion ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Pelanggan yang akan melakukan pembelian diharuskan registrasi akun terlebih dahulu.
2. Antarmuka hanya berupa tampilan menu yang menarik dan cukup bagus.
3. Menggunakannya harus tersambung dengan internet
4. Pihak yang dapat mengakses perangkat lunak ini khusus untuk pihak pelanggan, pegawai dan manager.

2.5 Asumsi dan Kebergantungan

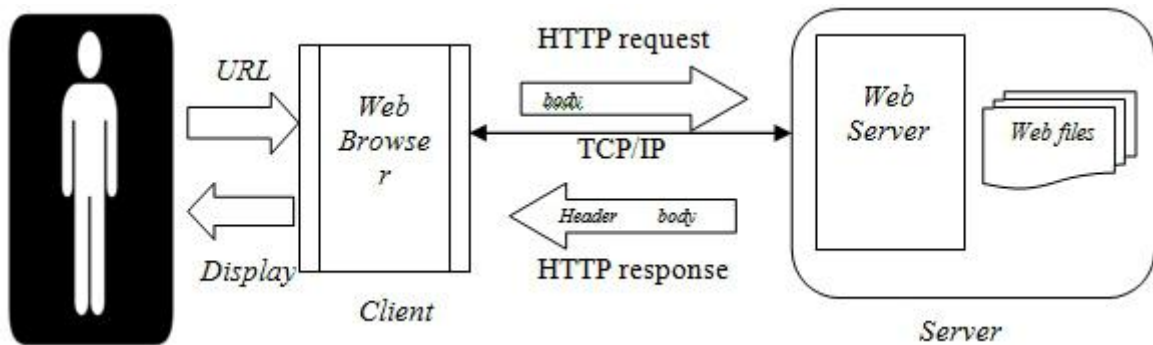
Asumsi yang digunakan dalam perangkat lunak Sistem Informasi Management Boutique adalah :

- Kegiatan operasional dilakukan oleh pengguna yang berwenang.
- Daya listrik harus diperhatikan agar perangkat lunak dapat beroperasi dengan baik.

2.6 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengimplementasikan satu atau lebih sistem informasi. arsitektur aplikasi berfungsi sebagai outline untuk desain, konstruksi, dan implementasi.

Gambar 2.6 Arsitektur Aplikasi



3. Deskripsi Rinci Kebutuhan

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat Website Butik Amara Fashion mencakup antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka komunikasi. Untuk mengakses Website Butik Amara Fashion pengguna harus login terlebih dahulu dan pelanggan harus mendaftar akun agar dapat login ke Website Butik Amara Fashion.

3.1.1 Antarmuka pengguna

Sistem Website Butik Amara Fashion ini menggunakan antarmuka web browser dan pengguna menggunakan keyboard, mouse dan monitor. Pengguna dapat menggunakan Website Butik Amara Fashion ini melalui web browser. Website Butik Amara Fashion menerima masukan dari pengguna melalui perintah yang diklik pada mouse atau yang diketikkan melalui keyboard sesuai dengan operasi aritmatika yang diinginkan. Keluaran dari perangkat lunak Website Butik Amara dapat dilihat pengguna dengan menggunakan monitor secara langsung.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Sistem Website Butik Amara Fashion ini dibangun dengan berbasis web, maka dapat dipastikan bahwa perangkat keras yang dibutuhkan mendukung untuk terkoneksi ke internet. Untuk lebih spesifik mengenai kebutuhan perangkat keras dapat diuraikan sebagai berikut :

1. *Processor* Inter maksimum 1,6 GHz.
2. *Memory Internal* dengan kapasitas maksimum 256 MB.
3. *Memory External (Hard Disk)* dengan kapasitas maksimum 80 GB.
4. *Mouse, Keyboard* : Standar.
5. Monitor : Standar.
6. Modem/internet.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Untuk mengakses Website Butik Amara Fashion bisa memakai segala jenis browser dan sistem operasi apapun yang menyediakan web browser misalnya *Mozilla Firefox*. Jadi tidak diperlukan browser khusus untuk mengakses website ini.

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Sistem Website Butik Amara Fashion ini merupakan sistem yang terhubung ke jaringan komputer dengan menggunakan desktop, sehingga pelanggan bisa dilayani oleh lebih dari satu pegawai dengan menggunakan database yang sama. Dan pihak yang bertugas (pegawai) bisa memonitor system lewat jaringan komputer. Dengan demikian aliran informasi menjadi lebih lancar.

3.2 Kebutuhan Fungsional

Pelanggan registrasi akun terlebih dahulu untuk dapat login sebelum bisa masuk ke sistem sehingga pelanggan tersebut dapat mencari jenis produk yang diinginkan kemudian melihat dan memilih jenis-jenis fashion yang tersedia di website. Setelah itu, pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan metoda yang tersedia. Untuk jenis pembayaran dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu pembayaran cash dan pembayaran debit . Setelah jenis pembayaran dipilih, proses transaksi selesai dengan penyimpanan data transaksi oleh sistem. Sistem juga bisa melakukan Pembuatan Data Laporan.

Analisa kebutuhan fungsional sebagai berikut:

● Pelanggan

1. Login

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-BUTIK	Halaman 13 dari 31
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Disini pelanggan bisa login di website dengan akun yang berbeda sesuai dengan registrasi akun sebelumnya yang terdaftar dan user hanya bisa memesan produk dan apabila user tidak

memiliki akun maka user harus mendaftar terlebih dahulu di form register.

2. Cari Produk

Pada fungsionalitas cari produk pelanggan dapat mencari produk yang diinginkan berdasarkan kata kunci yang dimasukkan, maka website akan merespon dengan menampilkan produk yang sesuai dan tersedia di website.

3. Pilih produk

Pada fungsional pilih produk akan pelanggan dapat memilih berbagai produk yang di jual di website.

4. Pembayaran

Setelah memesan produk maka selanjutnya proses pembayaran yang dimana sebelum mengisi biodata diri sudah tertera no rekening yang ditunjukkan untuk pembayaran via transfer bank.

5. Cetak bukti Pembayaran

Setelah melakukan pembayaran, maka pelanggan dapat melakukan cetak bukti pembayaran sebagai bukti transaksi telah berhasil dilakukan.

● Pegawai

1. Login

Pada tahap ini sebelum pegawai mengelola website dan manage order pegawai harus login terlebih dahulu dengan username dan password yang valid sehingga pegawai bisa mengelola transaksi dan manage data produk.

2. Cek stok produk

Pegawai melakukan cek stok produk yang ada di website.

3. Menginputkan pembelian sparepart

Pada tahap ini pegawai dapat menginputkan data pembelian sparepart kedalam website sebagai list untuk kebutuhan butik.

4. Mengupdate pembelian sparepart

Pada tahap ini pegawai dapat mengupdate data pembelian sparepart dengan mengedit data sparepart yang ada di website.

5. Menghapus pembelian sparepart

Pada tahap ini pegawai dapat menghapus pembelian sparepart dari website entah karena stok sparepart habis/kosong.

6. Melihat pembelian sparepart

Pada tahap ini pegawai dapat melihat data barang yang telah diinput, di update, dan di hapus.

7. Mencetak bukti pembayaran

Setelah melakukan pembayaran, maka pegawai dapat melakukan cetak bukti pembayaran sebagai bukti transaksi telah berhasil dilakukan dan sebagai bahan data pembuatan laporan keuangan.

8. Membuat laporan keuangan

Setelah memange order dan menginputkan, menghapus dan mengupdate terkait pemasokan barang selanjutnya pegawai dapat membuat laporan keuangan yang nantinya akan dilihat oleh manager.

● Manager

1. Login

Pada tahap ini sebelum manager mengelola website . Manager harus login terlebih dahulu dengan username dan password yang valid sehingga manager bisa mengelola transaksi dan manage data produk.

2. Cek stok produk

Manager dapat melakukan cek stok produk yang ada di website.

3. Menginputkan produk

Pada tahap ini manager dapat menginputkan data produk fashion kedalam website sebagai produk-produk terbaru yang tersedia di website.

4. Mengupdate produk

Pada tahap ini manager dapat mengupdate data produk dengan mengedit stok barang yang tersedia di website.

5. Menghapus produk

Pada tahap ini Manager dapat menghapus data produk dari website entah karena stok produk habis/kosong.

6. Melihat produk

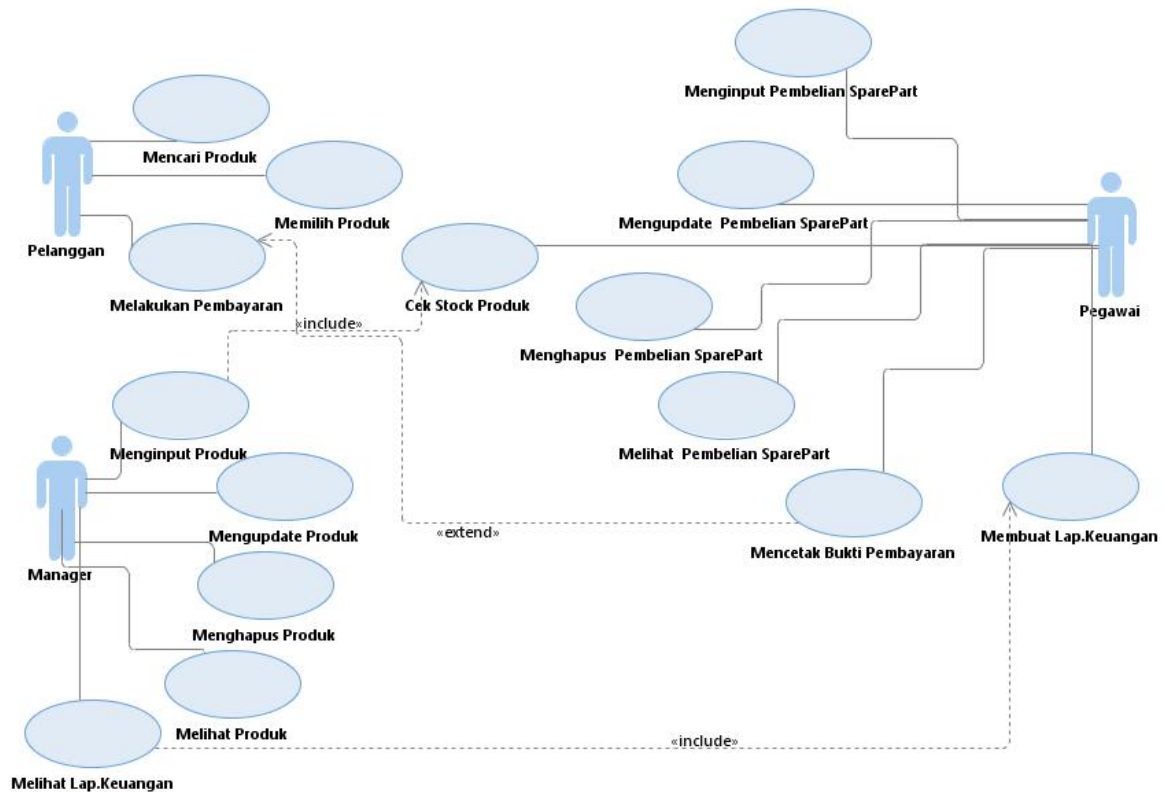
Pada tahap ini manager dapat melihat data produk yang telah diinput, di update, dan di hapus oleh pegawai.

7. Melihat laporan keuangan

Disini manager melihat laporan keuangan yang dibuat per periode oleh pegawai berdasarkan data brang dan data transaksi yang telah tersimpan di database sistem.

3.2.1 Aliran informasi

3.2.1.1 Use Case Diagram



3.2.2 Spesifikasi proses

Use case : Melihat laporan

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan login dan ingin melihat data laporan terkait Manajemen butiknya

Post Condition : Aktor telah melihat Laporan yang ada pada sistem

Description : Aktor melihat laporan pada sistem untuk perbaikan proses selanjutnya.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melihat Laporan

Aktor	Sistem
1. Klik button “Laporan”	
	2. Sistem menampilkan halaman melihat laporan
3. Melihat Laporan dan mengecek apakah terdapat kekurangan pada saat proses berlangsung	
4. Setelah melihat laporan actor akan keluar dari halaman situs web Boutique. Klik button “Log Out”	
	5. Proses Log Out berhasil

Use case : Melihat Produk

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan login dan ingin melihat produk di manajemen butiknya

Post Condition : Aktor telah melihat Laporan yang ada pada sistem

Description : Aktor melihat produk pada sistem untuk melakukan pengecekan produk di website.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melihat Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “Laporan”	
	2. Sistem menampilkan halaman melihat laporan
3. Melihat produk dan mengecek apakah terdapat kekurangan pada produk di web	
4. Setelah melihat laporan actor akan keluar dari halaman situs web butik. Klik button “Log Out”	
	5. Proses Log Out berhasil

Use case : Menginput Produk

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin menginput produk yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan input produk untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan input produk untuk memperbarui produk yang baru masuk ke butik.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menginput Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “input produk”	
	2. Menampilkan halaman “input produk”
3. Klik “Add”	
4. Input produk untuk diinputkan ke website	
5. Klik “OK”	
	6. Menyimpan hasil input produk di website
	7. Proses input produk berhasil dilakukan

Use case : Mengupdate Produk

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin mengupdate produk yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan update produk untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan update produk untuk memperbarui produk agar isi di butik selalu up-to-date

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mengupdate Produk

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-BUTIK	Halaman 17 dari 31
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Aktor	Sistem
1. Klik button “produk”	
	2. Menampilkan halaman “produk”
3. Klik “update produk”	
4. ketik produk untuk diupdate ke website	
	5. Memproses data produk untuk di update pada website
	6. Menampilkan konfirmasi untuk update
7. Klik “OK”	
	8. Menyimpan hasil update produk di website
	9. Proses update produk berhasil dilakukan

Use case : Menghapus Produk

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin delete produk yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan delete produk untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan delete produk agar produk yang sudah sold out tidak bisa dipilih lagi oleh pelanggan.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menghapus Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “produk”	
	2. Menampilkan halaman “produk”
3. Memilih produk yang akan di delete	
4. Klik “delete”	
	5. Melakukan proses delete pada produk yang dipilih
	6. Proses delete berhasil dilakukan

Use case : Cek Stok Produk

Aktor : Manager

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin mengecek stok produk yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan cek stok produk pada manajemen butik

Description : Aktor melakukan cek stok produk agar tidak ada produk yang habis saat pelanggan melakukan proses pemilihan produk.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Cek Stok Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “Cek Stok Produk”	

	2. Menampilkan halaman “Cek Stok Produk”
3. Melihat produk yang masih ada atau yang akan sold out	
	4. Proses Cek Stok Produk berhasil dilakukan

Use case : Mencari Produk

Aktor : Pelanggan

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin melakukan proses mencari produk yang ada pada situs web.

Post Condition : Aktor telah selesai mencari produk

Description : Aktor mencari produk untuk dapat melihat dan melakukan proses transaksi.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mencari Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “Mencari Produk”	
	2. Menampilkan halaman ”Mencari Produk”
3. Aktor mencari produk berdasarkan kategori yang ada	
	4. Menampilkan hasil pencarian produk kategori yang dipilih aktor
5. Aktor telah melihat produk yang dia inginkan	
6. Aktor bisa klik button “love” untuk menambahkan produk ke favorit dan keranjang	
	7. Proses mencari produk berhasil dilakukan

Use Case : Memilih Produk

Aktor : Pelanggan

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin melakukan proses memilih produk yang ada pada situs web. Sebelum melakukan proses tersebut aktor telah melakukan proses mencari produk

Post Condition : Aktor telah melakukan proses memilih produk pada situs web

Description : Aktor telah melakukan fungsi sistem yaitu melakukan proses memilih produk yang diinginkan.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Memilih Produk

Aktor	Sistem
1. Setelah memilih produk yang diinginkan dan dimasukkan ke button “keranjang”	
	2. Memasukkan produk yang dipih ke keranjang
3. Aktor akan masuk ke halaman Check out	
	4. Menampilkan halaman Check Out berdasarkan produk yang telah dipilih

	pelanggan
	5. Proses memilih produk berhasil

Use case : Melakukan Pembayaran

Aktor : Pelanggan

Pre Condition : Aktor telah mencari dan memilih produk, sehingga ingin melakukan proses pembayaran

Post Condition : Aktor telah melakukan pembayaran

Description : Aktor mencari dan memilih produk untuk dapat melakukan proses pembayaran agar mendapatkan produk yang dia inginkan.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Melakukan Pembayaran

Aktor	Sistem
1. Aktor telah menyelesaikan proses mencari dan memilih produk	
2. Melakukan proses check out	
	3. Menampilkan total biaya untuk produk yang telah dipilih
	4. Menampilkan pilihan metode pembayaran
5. Memilih metode pembayaran	
6. Melakukan pembayaran	
	7. Konfirmasi checkout
	8. Menampilkan Data Pembelian
9. Melihat data pembelian dan total	
	10. Proses pembayaran berhasil dilakukan

Use case : Menginput Sparepart

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin menginput spare part yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan input spare part untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan input spare part untuk menambah spare part yang baru masuk ke butik.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menginput Sparepart

Aktor	Sistem
1. Klik button “input sparepart”	
	2. Menampilkan halaman “input sparepart”
3. Klik “Add”	
4. Input sparepart untuk dimasukkan ke website	
5. Klik “OK”	
	6. Menyimpan hasil input sparepart di website
	7. Proses input sparepart berhasil dilakukan

Use case : Mengupdate Sparepart

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin mengupdate spare part yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan update spare part untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan update spare part untuk memperbarui produk agar isi di butik selalu up-to-date

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mengupdate Sparepart

Aktor	Sistem
1. Klik button “sparepart”	
	2. Menampilkan halaman “spare part”
3. Klik “update sparepart”	
4. ketik sparepart untuk diupdate ke website	
	5. Memproses data sparepart untuk di update pada website
	6. Menampilkan konfirmasi untuk update
7. Klik “OK”	
	8. Menyimpan hasil update sparepart di website
	9. Proses update sparepart berhasil dilakukan

Use case : Menghapus Sparepart

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin menghapus spare part yang ada di website

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan menghapus spare part untuk manajemen butik

Description : Aktor melakukan delete produk agar produk yang sudah sold out tidak bisa dipilih lagi oleh pelanggan.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Menghapus Sparepart

Aktor	Sistem
1. Klik button “spare part”	
	2. Menampilkan halaman “spare part”
3. Memilih spare part yang akan dihapus	
4. Klik “delete”	
	5. Melakukan proses delete pada spare part yang dipilih
	6. Proses menghapus spare part berhasil dilakukan

Use case : Cek Stok Produk

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah melakukan proses login dan ingin mengecek stok produk yang ada di butik

Post Condition : Aktor telah menyelesaikan cek stok produk pada manajemen butik

Description : Aktor melakukan cek stok produk agar tidak ada produk yang habis saat pelanggan melakukan proses pemilihan produk.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Cek Stok Produk

Aktor	Sistem
1. Klik button “Cek Stok Produk”	
	2. Menampilkan halaman “Cek Stok Produk”
3. Melihat produk yang masih ada atau yang akan sold out	
	4. Proses Cek Stok produk berhasil dilakukan

Use case : Mencetak Bukti Pembayaran

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah memberikan totalan biaya ke pelanggan yang didapat dari sistem

Post Condition : Setelah pembayaran dilakukan oleh pelanggan, maka pegawai mencetak bukti pembayaran

Description : Pencetakan dilakukan sebagai bukti pembayaran yang sah antara penjual dan pembeli

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Mencetak Bukti Pembayaran

Aktor	Sistem
	1. Menampilkan totalan biaya
2. Melakukan “input data pembayaran” berdasarkan jumlah yang diberikan oleh pelanggan	
3. Mencetak bukti pembayaran	
	4. Sistem memproses bukti pembayaran
	5. Mencetak bukti pembayaran berhasil dilakukan

Use case : Membuat Laporan Keuangan

Aktor : Pegawai

Pre Condition : Aktor telah login dan ingin membuat laporan keuangan

Post Condition : Laporan keuangan telah berhasil dibuat

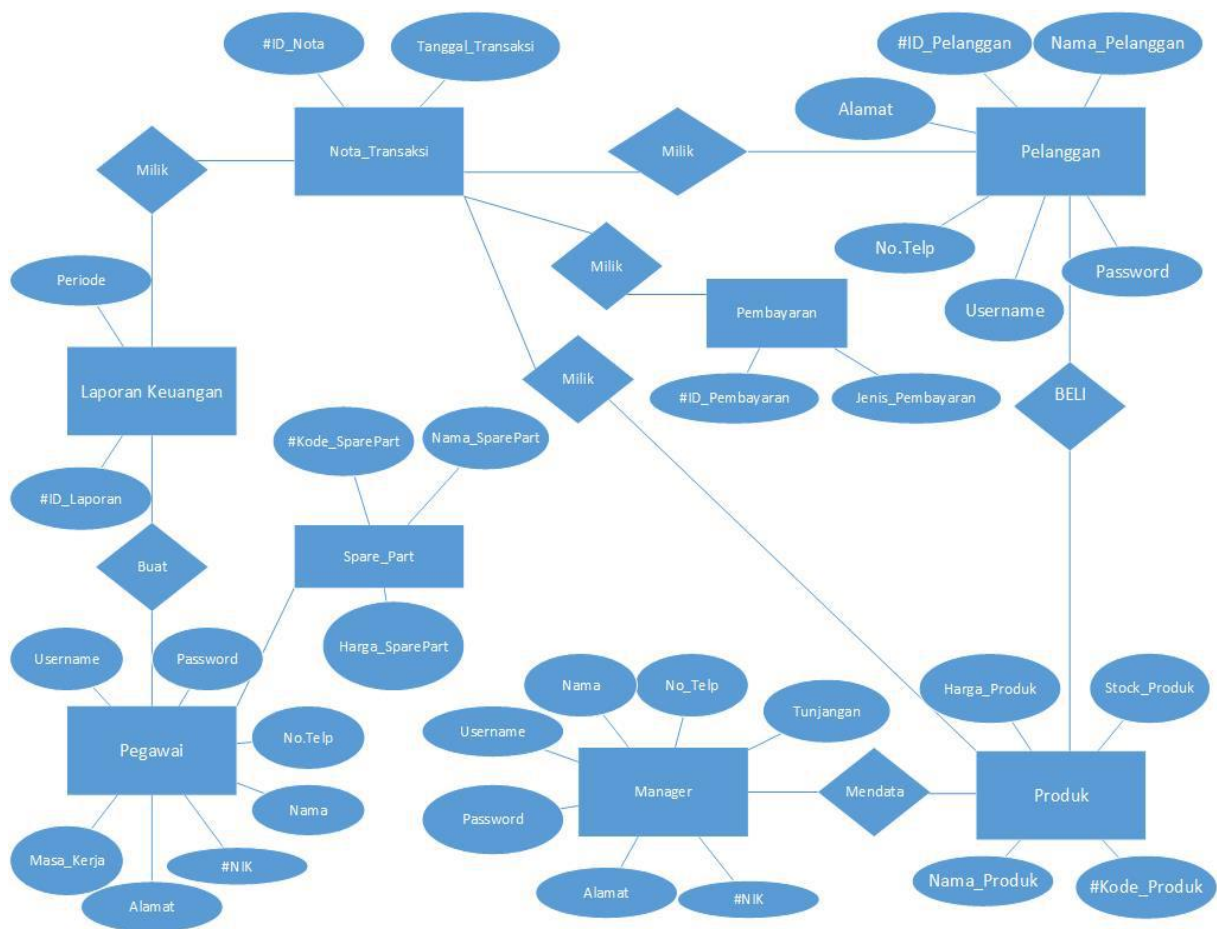
Description : Pembuatan Laporan Keuangan dilakukan untuk mengetahui data harian sehingga untuk laporan keuangan bulanan dari butik tidak terjadi kesalahan dalam administrasi keuangan.

Table 3.2.1.2 Use Case Scenario Membuat Laporan Keuangan

Aktor	Sistem
1. Menghitung dan mendata pemasukan dan pengeluaran	
2. Memilih button “Membuat Laporan Keuangan”	
	3. Menampilkan Halaman “Membuat

	Laporan Keuangan”
4. input data yang akan dimasukkan ke dalam laporan	
	5. Menyusun dan mengurutkan data yang telah diinput oleh admin pegawai
6. Jika laporan sudah benar dan sesuai, maka klik “OK”	
	7. Proses membuat laporan keuangan telah berhasil dilakukan

3.3 Deskripsi Data



3.3.1 Kamus data

Data Pelanggan

Tabel 3.3.1 Data Pelanggan

Nama sub data	Nama_pelanggan, ID_pelanggan, Alamat, No.Telp,Username, Password
Representasi	Teks, karakter, numerik
Unit/format	Orang
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Data Pegawai

Tabel 3.3.1 Data Pegawai

Nama sub data	Username,Password,No.Telp>Nama,NIK,Alamat,Masa_Kerja
Representasi	Teks, karakter, numerik
Unit/format	Orang
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Sparepart

Tabel 3.3.1 Data Sparepart

Nama sub data	Kode_SparePart, Nama_SparePart, Harga_SparePart
Representasi	numerik, karakter, teks
Unit/format	-
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Manager

Tabel 3.3.1 Data Manager

Nama sub data	Username, Password>Nama, Alamat, NIK, No.Telp,Tunjangan
Representasi	Teks, Numerik, karakter
Unit/format	Buah
Presisi	2 desimal

Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Produk

Tabel 3.3.1 Data Produk

Nama sub data	Nama_Produk, Harga_Produk, Stock_Produk, Kode_Produk
Representasi	Teks, numerik, karakter
Unit/format	-
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Laporan Keuangan

Tabel 3.3.1 Data Laporan Keuangan

Nama sub data	Id_Laporan, Priode
Representasi	numerik, karakter
Unit/format	-
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Nota Transaksi

Tabel 3.3.1 Data Nota Transaksi

Nama sub data	Id_Nota, Tanggal_Transaksi
Representasi	numerik, karakter
Unit/format	-
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

Pembayaran

Tabel 3.3.1 Data Pembayaran

Nama sub data	ID_Pembayaran, Jenis_Pembayaran
Representasi	numerik, karakter, teks
Unit/format	-
Presisi	2 desimal
Range	A-Z, 0-9
Nilai tetap	-

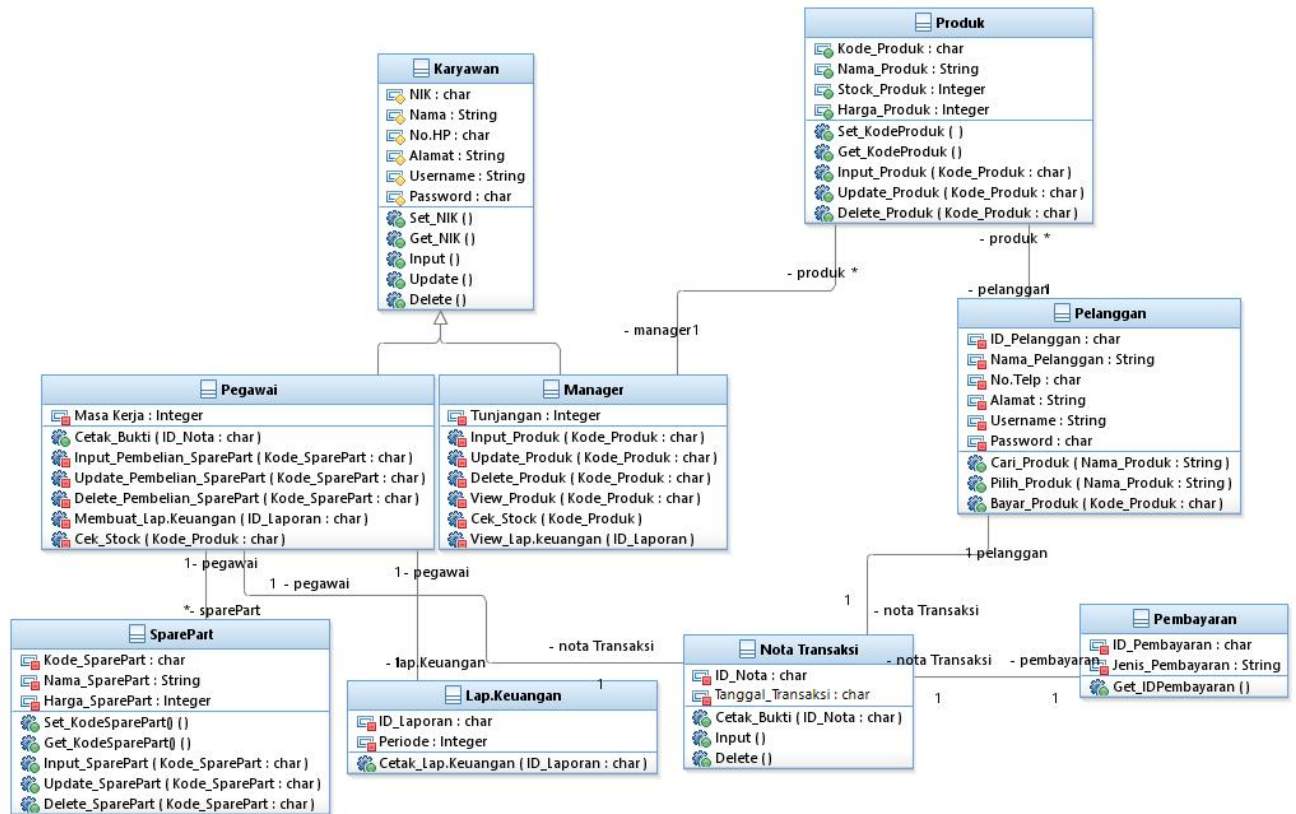
3.3.2 Tabel Deskripsi

Tabel 3.3.2 Tabel Deskripsi

<i>No</i>	<i>Nama</i>	<i>Atribut</i>	<i>Metode</i>	<i>Tugas</i>
1.	Pelanggan	Nama_Pelanggan Id_Pelanggan Alamat No.Telp Username Password	Login Logout	Select table login, validate data, select table pelanggan, delete table pelanggan,
2.	Nota Transaksi	ID Nota Tanggal_Transaksi	-	Select tabel nota transaksi, update tabel nta transaksi, validate data
3.	Laporan Keuangan	ID_Laporan Periode	-	Select tabel laporan keuangan, update tabel laporan keuangan, validate data
4.	Pegawai	Username, Paassword, No.Telp Nama NIK Alamat Masa_Kerja	Login Logout	Select tabel login, validate data select tabel pegawai, delete tabel pegawai
5.	Manager	Username Password Alamat NIK Nama No.Telp Tunjangan	Login Logout	Select tabel login, validate data, select tabel manager, delete tabel manager
6.	Produk	Harga_Produk Stock_Produk Nama_Produk Kode_Produk	-	Select tabel produk, update tabel produk, validate tabel produk

7	Spare Part	Kode_SparePart Nama_SparePart Harga_SparePart	-	Select table SparePart, update tabel SparePart, validate tabel SparePart
---	------------	---	---	--

3.3.3 Class Diagram



3.4 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 3.4 SRS ID Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

Parameter	Kebutuhan	SRS-ID
<i>Avaibility</i>	Aplikasi ini harus dapat beroperasi secara terus-menerus tanpa henti selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu, karena aplikasi ini akan bersifat <i>web-based</i> dan akan diakses oleh pengguna yang membutuhkan dari berbagai tempat pada waktu	SKPL-AMARA.F-0012

	yang berbeda-beda.	
<i>Reability</i>	Aplikasi ini harus dibangun dengan kehandalan yang setinggi mungkin. Dengan kahandalan yang tinggi diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik pada saat dibutuhkan dan tidak pernah gagal. 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, dan lainnya.	SKPL-AMARA.F-0013
<i>Ergonomy</i>	Aplikasi ini harus memiliki nilai ergonomi/ kenyamanan dipakai yang tinggi bagi pengguna (user friendly). Aplikasi akan dibangun dengan antarmuka user yang mudah dimengerti, indah dilihat, konsisten, mudah dioperasikan dan tidak membingungkan.	SKPL-AMARA.F-0014
<i>Memory</i>	Aplikasi ini harus ringan dan tidak membutuhkan memory tinggi. Sehingga aplikasi ini dapat dijalankan pada computer dengan spesifikasi	SKPL-AMARA.F-0015

	rendah. Hal ini sangat penting karena aplikasi ini akan diakses melalui internet dan mungkin akan diakses melalui mobile phone dengan spesifikasi hardware yang rendah. Minimal menggunakan memory 1GB, semakin besar memory semakin cepat prosesnya.	
<i>Response Time</i>	Hitungan detik, secepat mungkin. Maksimal delay 8 detik pada setiap proses	SKPL-AMARA.F-0016
<i>Security</i>	Aplikasi ini harus aman. Karena terdapat transaksi keuangan maka faktor keamanan menjadi sangat penting. Keamanan data di dalam DBMS akan terjaga dengan adanya password.	SKPL-AMARA.F-0017
<i>Bahasa Komunikasi</i>	Bahasa yang digunakan pada web harus komunikatif dan menarik sehingga menarik banyak pengunjung.	SKPL-AMARA.F-0018

3.5 Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Ada sejumlah atribut kualitas perangkat lunak yang dapat ditampilkan sebagai kebutuhan. Atribut yang diinginkan harus dispesifikasikan sedemikian sehingga hasilnya dapat diverifikasi.

Tabel 3.5 SRS ID Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Kriteria Kebutuhan	Tuntutan Kebutuhan	SRS-ID
Error-Handling	Penanganan kesalahan	SKPL-AMARA.F-0011

	dilakukan dengan pemberian alert/message.	
Keandalan	Website ini dapat digunakan selama 1 X 24 jam, dengan dukungan sistem operasi Windows dan Linux yang memiliki stabilitas yang tinggi.	SKPL-AMARA.F-005
<i>Maintainability</i>	Selalu melakukan pemeliharaan korektif pada suatu sistem (aplikasi) untuk mendiagnosa beberapa sistem yang mengalami error sehingga kita bisa langsung melakukan perbaikan dan meningkatkan kembali kinerja suatu aplikasi.	SKPL-AMARA.F-0012
<i>Portability</i>	Aplikasi ini harus bisa dipindahkan softwarenya, agar bisa dikembangkan lagi untuk kedepannya. Mudah diadopsi pada berbagai lingkungan sistem operasi dan berbagai browser internet.	SKPL-AMARA.F-0013

3.6 Batasan Perancangan

Perancangan Website Butik Amara Fashion ini memiliki batasan-batasan yaitu sebagai berikut :

1. Pelanggan yang akan melakukan pembelian diharuskan registrasi akun terlebih dahulu.
2. Menggunakannya harus tersambung dengan internet
3. Pihak yang dapat mengakses perangkat lunak ini khusus untuk pihak pelanggan, pegawai dan manager

3.7 Matriks Keterunutan

Tabel 3.7 Matriks Keterunutan

Nama Kelas	Use Case Terkait
Produk	Menginput Produk
	Menghapus Produk
	Mengupdate Produk
Pegawai	Mencetak Bukti Pembayaran
	Menginput Pembelian SparePart
	Mengupdate Pembelian SparePart
	Menghapus Pembelian SparePart
	Membuat Lap.Keuangan
	Cek Stock
Manager	Menginput Produk
	MengupdateProduk
	Menghapus Produk
	Melihat Produk
	Cek Stock
	Melihat Lap.Keuangan
SparePart	Menginput SparePart
	Mengupdate SparePart
	Menghapus SparePart
Lap. Keuangan	Mencetak Lap.Keuangan
Nota Transaksi	Mencetak Bukti Pembayaran
Pelanggan	Mencari Produk
	Memilih Produk
	Membayar Produk

3.7.1 Data store vs ER

Tabel 3.7.1 Data Store vs ER

Data Store	Sifat	Entity
Data Pelanggan	Dinamis	Tabel_Pelanggan
Data Pegawai	Dinamis	Tabel_Pegawai
Data Managaer	Dinamis	Tabel_Manager
Tabel Sparepart	Dinamis	Tabel_Pelanggan
Tabel Produk	Dinamis	Tabel_Manager
Tabel Nota Transaksi	Diinamis	Tabel_Pelanggan, Tabel_Pegawai