
Software Requirements Specification

for

Cekula (Aplikasi Integrasi Pendaftaran TK)

Version 1.0 approved

Prepared by Kelompok 4 RKPL C

Nabila Kumala Gantari	5026211016
Riyandini Devi Intan Permatasari	5026211026
Dwi Cindy Aryanti	5026211030
Anisa Rahmah	5026211040
Fithrotuz Zuhroh	5026211045
Maharani Putri Efendi	5026211095
Zahrina Candrakanti	5026211100

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya**

Table of Contents

Table of Contents	1
Revision History	3
1. Introduction	1
1.1 Purpose	1
1.2 Document Conventions	1
1.3 Intended Audience and Reading Suggestions	1
1.4 Product Scope	1
1.5 References	2
2. Overall Description	2
2.1 Product Perspective	2
2.2 Product Functions	2
2.3 Pengguna Classes and Characteristics	3
2.4 Operating Environment	4
2.5 Design and Implementation Constraints	4
2.6 Pengguna Documentation	5
2.7 Assumptions and Dependencies	5
3. External Interface Requirements	5
3.1 Pengguna Interfaces	5
3.2 Hardware Interfaces	10
3.3 Software Interfaces	10
3.4 Communications Interfaces	11
4. System Features	11
4.1 Use Case Diagram	11
4.2 Register	12
4.2.1 Description	12
4.2.2 Stimulus/Response Sequence	12
4.2.3 Functional Requirement	12
4.2.4 Use Case Scenario Register	13
4.3 Login	14
4.3.1 Description	14
4.3.2 Stimulus/Response Sequence	14
4.3.3 Functional Requirement	15
4.3.4 Use Case Scenario Login	15
4.4 Input Data Sekolah	16
4.4.1 Description	16
4.4.2 Stimulus/Response Sequence	16

4.4.3 Functional Requirement	17
4.4.4 Use Case Scenario Input Data Sekolah	17
4.5 Update Informasi Sekolah	18
4.5.1 Description	18
4.5.2 Stimulus/Response Sequence	18
4.5.3 Functional Requirement	19
4.5.4 Use Case Scenario Informasi Sekolah	19
4.6 Filter Jarak Sekolah	20
4.6.1 Description	20
4.6.2 Stimulus/Response Sequence	21
4.6.3 Functional Requirement	21
4.6.4 Use Case Scenario Filter Jarak Sekolah	21
4.7 Bandingkan	22
4.7.1 Description	22
4.7.2 Stimulus/Response Sequence	22
4.7.3 Functional Requirement	23
4.7.4 Use Case Scenario Bandingkan	23
4.8 Chat	24
4.8.1 Description	24
4.8.2 Stimulus/Response Sequence	24
4.8.3 Functional Requirement	25
4.8.4 Use Case Scenario Chat	25
4.9 Formulir Pendaftaran Sekolah	26
4.9.1 Description	26
4.9.2 Stimulus/Response Sequence	26
4.9.3 Functional Requirement	27
4.9.4 Use Case Scenario Formulir Pendaftaran Sekolah	28
4.10 Output Formulir	29
4.10.1 Description	29
4.10.2 Stimulus/Response Sequence	29
4.10.3 Functional Requirement	30
4.10.4 Use Case Scenario Output Formulir	30
4.11 Notifikasi Hasil Daftar	31
4.11.1 Description	31
4.11.2 Stimulus/Response Sequence	31
4.11.3 Functional Requirement	32
4.11.4 Use Case Scenario Formulir Pendaftaran Sekolah	32
4.12 Bantuan	33
4.12.1 Description	33
4.12.2 Stimulus/Response Sequence	33
4.12.3 Functional Requirement	34

4.12.4 Use Case Scenario Bantuan	34
4.13 Log Out	35
4.13.1 Description	35
4.13.2 Stimulus/Response Sequence	35
4.13.3 Functional Requirement	35
4.13.4 Use Case Scenario Log Out	35
5. Other Nonfunctional Requirements	37
5.1 Performance Requirements	37
5.2 Safety Requirements	37
5.3 Security Requirements	37
5.4 Software Quality Attributes	37
5.5 Business Rules	38
6. Other Requirements	38
6.1 Mobile Application Requirement	38
Appendix A: Glossary	39

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Introduction

1.1 Purpose

Dokumen ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan *requirement specification* untuk aplikasi Cekula. Dokumen ini akan menjelaskan terkait *interface*, fitur, batasan dan ruang lingkup aplikasi serta memberikan gambaran dari aplikasi pada pihak yang dituju (pengguna, tim pengembang, dan pembimbing projek). Tujuan dibuatnya aplikasi Cekula adalah untuk memberi sarana kepada orangtua untuk melihat daftar sekolah Taman Kanak-Kanak yang dapat dituju dan mendaftarkan anaknya sekolah secara *online*.

1.2 Document Conventions

Dokumen ini dibuat dengan mengikuti standar rekayasa perangkat lunak dan sistem *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE). Pada dokumen ini menggunakan font style Times New Roman dengan ukuran 12 untuk deskripsi tiap sub bab dan ukuran 14 dengan tampilan bold untuk judul sub bab. Penggunaan format tersebut disesuaikan dengan pembuatan dokumen formal dan supaya mudah dibaca oleh *stakeholder* terkait.

1.3 Intended Audience and Reading Suggestions

Dokumen ini ditujukan untuk pengguna dan tim pengembang aplikasi yang berminat dalam kontribusi pengembangan aplikasi Cekula ini. Selain itu, dokumen ini juga ditujukan untuk dosen pembimbing mata kuliah Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak kelas C, Bapak Izzat Aulia Akbar, S.Kom., M.Eng., Ph.D. Dokumen ini telah disusun secara sistematis berdasarkan poin-poin dalam daftar isi sebagai rujukan. Dokumen ini berisi tentang penjelasan menyeluruh tentang aplikasi Cekula, lalu dilanjutkan dengan *external interface* aplikasi, fitur-fitur sistem, *nonfunctional requirement*, dan diakhiri dengan requirement lain serta penutup. Disarankan untuk membaca dokumen ini didahului penjelasan tentang produk melalui overall description pada bagian 2, dilanjutkan dengan fitur sistem pada bagian 4, dan nonfunctional requirement pada bagian 5.

1.4 Product Scope

Cekula dirancang untuk memberi kemudahan bagi pihak sekolah dan orang tua dalam melakukan pendaftaran sekolah dan menyebarkan informasi sekolah pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) secara online. Sistem yang bekerja pada aplikasi Cekula merupakan sebuah database yang menyimpan informasi tiap sekolah dan data pengguna yang melakukan registrasi pada aplikasi Cekula. Aplikasi Cekula diharapkan dapat memberikan fasilitas yang memudahkan orang tua dalam memilih sekolah bagi

anak-anak dengan berbagai macam fitur yang ditawarkan serta memudahkan pihak sekolah menyebarkan informasi sekolah dan penerimaan siswa baru.

1.5 References

Dokumen ini merupakan dokumen yang berpedoman pada template SRS berdasarkan standar IEEE yang didapatkan dari link berikut: <https://classroom.its.ac.id/mod/resource/view.php?id=815914>

MEASURE Evaluation. (2019). Implementing Nigeria's Health Facility Registry: Software Requirements Specifications. Chapel Hill, NC, USA: MEASURE Evaluation, University of North Carolina

Wiegers, K. & Beatty, J. (2013). Software Requirements, Third Edition. United States, US: Microsoft Press

2. Overall Description

2.1 Product Perspective

Aplikasi Cekula merupakan *self-contained* (produk mandiri) sehingga aplikasi Cekula ini merupakan aplikasi baru. Produk ini dapat dioperasikan pada Android maupun iOS dan dijalankan aktif oleh pihak sekolah dan orang tua calon siswa. Aplikasi ini berisikan tentang formulir pendaftaran sekolah untuk jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) dan akan menampilkan pilihan sekolah terdekat sesuai dengan lokasi pengguna.

2.2 Product Functions

Produk ini memiliki fungsi yang berbeda untuk dua jenis pengguna yang menggunakan aplikasi ini, yakni pihak sekolah dan orang tua. Dengan adanya aplikasi Cekula, pihak sekolah pada jenjang TK dapat menginformasikan mengenai pendaftaran sekolah dengan lebih efisien dan membantu sekolah dalam mengatur atau mengelola data pada halaman sekolahnya sehingga proses pendaftaran menjadi lebih sistematis dan teratur. Selanjutnya, fungsi aplikasi Cekula bagi orang tua yakni untuk mempermudah sistem pendaftaran TK sebagai sarana proses pendaftaran putra-putri mereka tanpa perlu datang langsung ke sekolah.

Fitur-fitur yang disediakan nantinya juga cukup banyak dan dapat membantu pihak sekolah serta orang tua untuk saling berhubungan dalam pendaftaran yang terintegrasi. Tampilan yang ada nantinya akan berbeda di masing-masing pandangan pengguna, mereka akan bisa memilih atau menggunakan fitur tersebut sebagai manfaat mereka dan tujuan penggunaanya. Berikut merupakan daftar dari fitur-fitur yang akan disediakan oleh aplikasi Cekula:

- | | |
|-------------|--|
| 1. Register | : Memungkinkan kedua jenis pengguna untuk dapat membuat akun pada aplikasi |
|-------------|--|

- | | |
|---------------------------------|--|
| 2. Login | : Memungkinkan kedua jenis pengguna untuk dapat memasuki dan mengelola akun mereka pada aplikasi serta mengakses fitur lainnya |
| 3. Input Data Sekolah | : Memungkinkan pihak sekolah untuk dapat memasukkan data dan informasi yang ada pada halaman sekolahnya |
| 4. Update Informasi Sekolah | : Memungkinkan pihak sekolah untuk dapat menambah, mengubah, dan menghapus data yang telah dimasukkan |
| 5. Filter Jarak Sekolah | : Memungkinkan orang tua untuk dapat melihat jarak sekolah terdekat dari lokasinya |
| 6. Bandingkan | : Memungkinkan orang tua untuk dapat membandingkan 2 halaman sekolah yang berbeda secara real-time |
| 7. Chat | : Memungkinkan kedua jenis pengguna dapat saling bertukar pesan |
| 8. Formulir Pendaftaran Sekolah | : Memungkinkan pihak sekolah untuk dapat membuat formulir pendaftaran pada aplikasi |
| 9. Output Formulir | : Memungkinkan pihak sekolah untuk dapat melihat respon dari setiap pengguna yang mengisi formulir pendaftaran |
| 10. Notifikasi Hasil Daftar | : Memungkinkan pihak sekolah untuk mengirim respon penerimaan kepada orang tua terkait pendaftaran yang telah dilakukan |
| 11. Bantuan | : Memungkinkan kedua jenis pengguna untuk mendapatkan bantuan terkait penggunaan aplikasi Cekula |
| 12. Log Out | : Memungkinkan kedua jenis pengguna untuk dapat keluar dari akun aplikasi |

2.3 Pengguna Classes and Characteristics

Terdapat dua jenis pengguna yang dapat berinteraksi menggunakan sistem perangkat lunak aplikasi Cekula. Kedua jenis pengguna tersebut antara lain pengguna yang sedang mencari informasi pendaftaran sekolah pada jenjang TK dan pengguna yang mewakili pihak sekolah pada jenjang TK. Masing-masing jenis pengguna memiliki

kegunaan dan karakteristik yang berbeda dari sudut pandang sistem perangkat lunak. Pengguna dikategorikan dalam 2 kelompok dengan persyaratan yang berbeda sesuai penggunaan sistem perangkat lunak.

Pengguna yang sedang mencari informasi pendaftaran sekolah pada jenjang TK dapat didominasi oleh orang tua yang ingin mendaftarkan putra-putrinya pada suatu sekolah TK. Mereka membutuhkan informasi mendetail dan ruang tanya jawab terkait masing-masing sekolah TK yang ada dapat dijangkau dari tempat tinggalnya, termasuk mengurus administrasi pendaftaran sekolah dengan mudah. Kelompok pengguna ini juga mengharapkan dapat membandingkan suatu sekolah dengan sekolah lain secara *real-time* tanpa harus pergi secara bergantian menuju kedua sekolah tersebut. Namun, jenis pengguna ini belum tentu secara keseluruhan mengerti penggunaan teknologi yang digunakan oleh sistem. Oleh karena itu, terdapat fitur menu Bantuan yang bertujuan untuk memandu pengguna dalam penggunaan aplikasi dan tampilan fungsi fitur dalam sistem perlu dibuat sederhana untuk memudahkan pengguna bagi semua kalangan.

Pengguna yang mewakili pihak sekolah pada jenjang TK merupakan perwakilan dari bagian administrasi atau pengurus bagian lain sebuah sekolah TK yang akan menginformasikan detail tentang sekolah tersebut. Informasi yang diberikan antara lain adalah lokasi, akreditasi, fasilitas, alur registrasi dan pembayaran, maupun informasi lain yang biasa dibutuhkan bagi orang tua yang ingin mendaftarkan putra-putrinya pada suatu sekolah. Pengguna dari pihak sekolah juga dapat melakukan *update* informasi sekolah pada sistem dan mengelola proses administrasi ketika masa registrasi dibuka. Selain itu, kelompok pengguna ini juga dapat mengelola dan menjawab secara langsung pertanyaan yang masuk dari pengguna yang sedang mencari informasi sekolah TK.

2.4 Operating Environment

Aplikasi Cekula dikembangkan untuk platform mobile yang menggunakan basis sistem operasi Android maupun iOS. Versi sistem operasi minimum yang dibutuhkan bagi pengguna Android adalah Android Marshmallow 6.0, sedangkan bagi pengguna iOS adalah iOS 12.0.

2.5 Design and Implementation Constraints

Batasan yang terdapat pada aplikasi Cekula meliputi:

1. Batasan pengguna

Aplikasi Cekula dapat diakses oleh 2 jenis pengguna, yakni pihak sekolah dan orang tua. Pihak sekolah dapat mengelola (admin) konten yang ada pada halaman sekolahnya saja. Sedangkan orang tua hanya dapat melihat konten dari sekolah-sekolah yang ada.

2. Batasan bahasa

Aplikasi Cekula hanya tersedia pada versi bahasa Indonesia dikarenakan target utama pengguna dari aplikasi ini adalah orang tua yang ingin mendaftarkan anaknya untuk sekolah pada jenjang TK dan pihak sekolah TK.

3. Batasan penggunaan fitur

Beberapa fitur seperti Lokasi Terdekat hanya tersedia untuk sesama pengguna yang berteman dan menyetujui serta mengaktifkan peraturan untuk membagikan lokasinya kepada orang lain.

4. Batasan koneksi

Sistem dalam aplikasi terhubung dengan internet sehingga pengguna dapat mengaksesnya di semua tempat selama aplikasi terkoneksi dengan internet.

5. Batasan perangkat

Sistem hanya dapat dijalankan pada perangkat berbasis Android Marshmallow 6.0 dengan RAM 1GB atau lebih dan iOS 12.0 dengan RAM 1GB atau lebih.

2.6 Pengguna Documentation

Pengguna documentation mengenai tata cara penggunaan aplikasi Cekula disiapkan untuk masing-masing pengguna (*end pengguna*).

1. *A quick start guide*, merupakan suatu panduan singkat terkait penggunaan dasar aplikasi Cekula yang ditampilkan serupa dengan pop-up message pada masing-masing fitur saat pengguna pertama kali menyelesaikan penginstalan dan menggunakan aplikasi tersebut yang dapat diakses melalui aplikasi Cekula.
2. *Online knowledge base*, merupakan panduan online yang disediakan oleh tim pengembang aplikasi Cekula berupa video tutorial dan panduan lengkap dari penggunaan aplikasi Cekula untuk masing-masing pengguna yang dapat diakses secara online melalui tautan berikut www.Cekula-tutorials.com.
3. FAQ, merupakan daftar pertanyaan yang sering dipertanyakan oleh pengguna terkait penggunaan aplikasi disertai jawaban atau solusi yang telah disediakan oleh tim pengembang aplikasi Cekula dalam fitur bantuan dalam aplikasi Cekula.

2.7 Assumptions and Dependencies

Asumsi dan ketergantungan pada aplikasi Cekula adalah sebagai berikut:

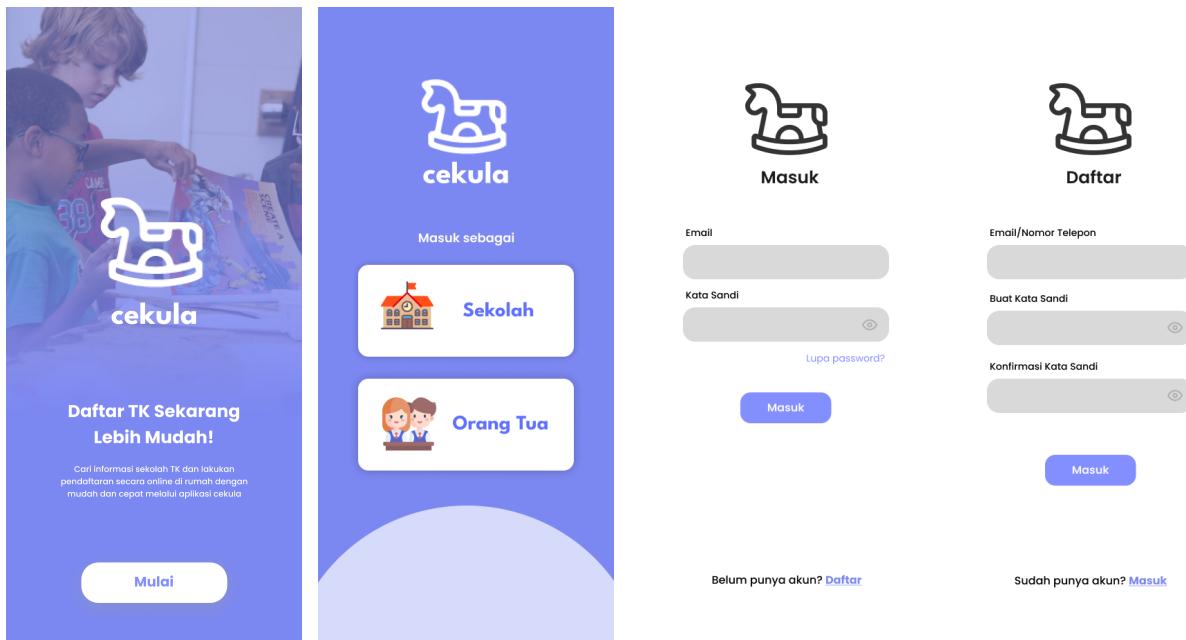
1. Beroperasi dalam jaringan internet yang memadai untuk kelancaran penggunaan sistem perangkat lunak bagi kedua kelompok pengguna saat berinteraksi secara langsung maupun tidak.
2. Menyediakan panduan yang mudah dipahami oleh pengguna saat pertama kali menggunakan aplikasi dan dokumentasinya untuk dapat dipelajari lebih lanjut.
3. Menggunakan desain UI maupun UX yang sederhana supaya mudah untuk dimengerti dan digunakan oleh pengguna melalui panduan secara singkat pada saat pertama kali menggunakan aplikasi.
4. Perangkat memiliki GPS.
5. Mempunyai ruang penyimpanan tidak penuh.

3. External Interface Requirements

3.1 User Interfaces

Aplikasi Cekula menggunakan *pengguna interface* berbasis aplikasi dan pengguna mengoperasikannya menggunakan handphone maupun tablet dengan sistem operasi Android dan IOS. Berikut merupakan prototipe dari aplikasi Cekula.

Tampilan awal



1. Pengguna Orang Tua

The image shows three screenshots of the Cekula mobile application interface:

- Main Dashboard:** Shows user profile fields (Nama, Kata Sandi, Email) and a "Logout" button.
- School Search Results:** Displays a list of schools with images, names, addresses, and student counts. Schools listed include TK Sepuluh Nopember, TK Cendikia Permata, TK Pelita Harapan Nusa, and TK Pembina IV Surabaya.
- Forum Post:** A post from a user asking if bus facilities can be checked for payment. It includes a reply from another user about payment methods and a follow-up message.

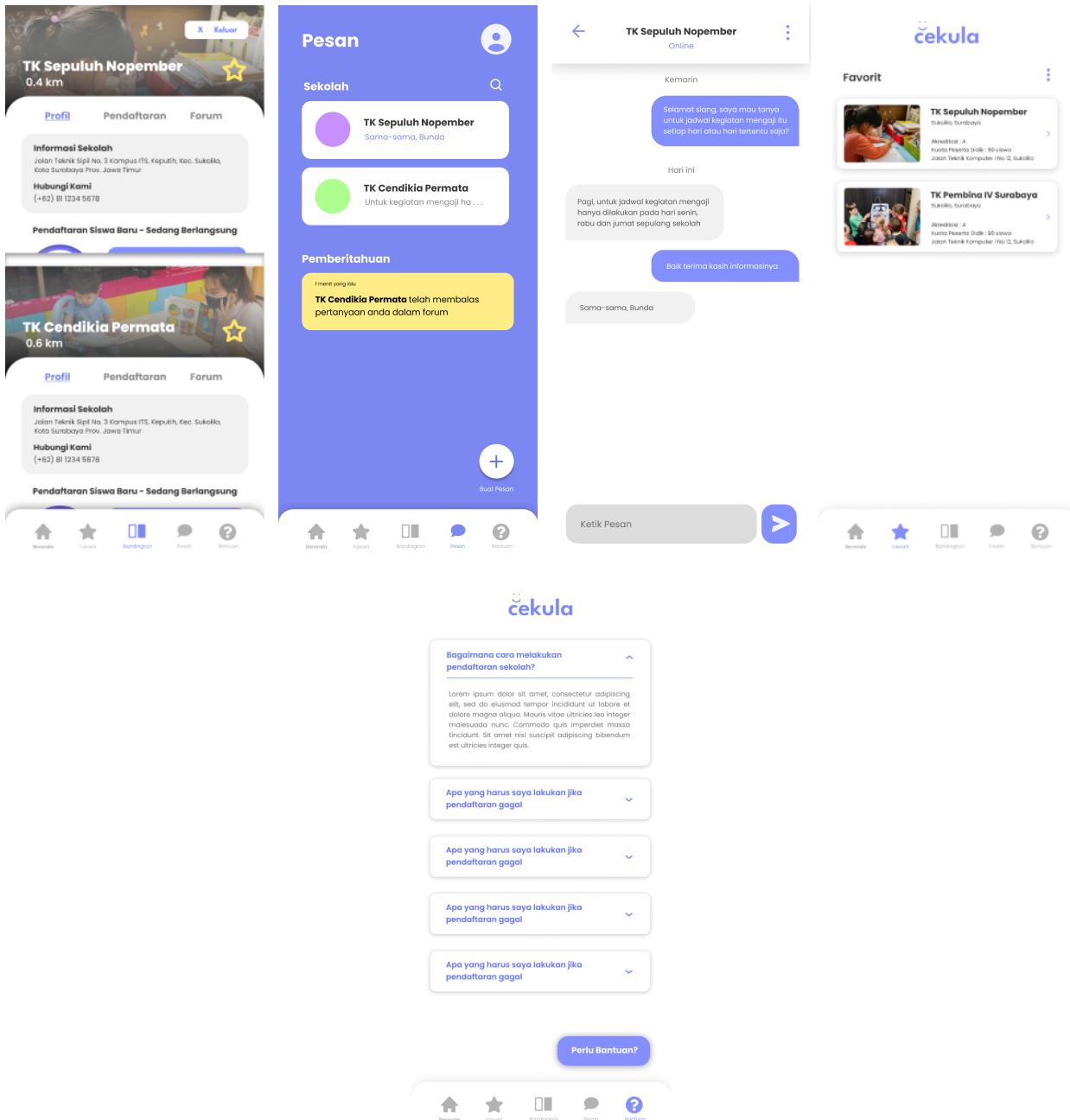
The image shows three steps of the enrollment application process:

- Step 1:** Application Form (Formulir) for the child. Fields include Name, Nickname, NIK, Nationality, Date of Birth, Gender (Male/Female), Address, Religion, Child Type (A/B/O/AB), and Blood Type (A/B/O/AB).
- Step 2:** Application Form (Formulir) for the parent (Orang Tua/Ayah). Fields include Parent's Name, NIK, Profession, Last Education, Date of Birth, Phone Number, and Address.
- Step 3:** Application Form (Formulir) for the child (Periodik Anak). Fields include Height, Weight, Health History (checkboxes for Cacar, TBC, Asthma/Respiratory, etc.), and Immunization History (checkboxes for Polio, Rubella, Vaksin B, etc.).

Each step has a "Selanjutnya" (Next) button at the bottom.

The image displays three screenshots of the Cekula mobile application interface, showing different features:

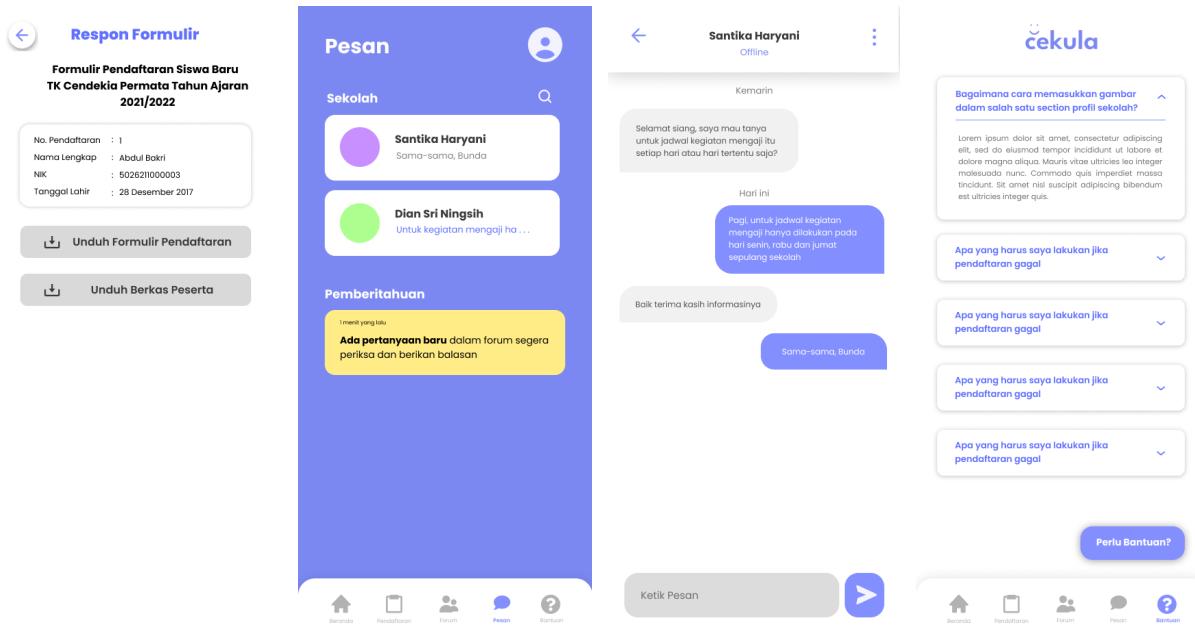
- Formulir (Left):** A form for uploading documents. It includes sections for "Akta Kelahiran" (Birth Certificate) and "Kartu Keluarga (KK)" (Family Card), both with "Unggah Berkas" (Upload Document) buttons. Below these are "Foto Berwarna 3x4" (3x4 colored photo) and another "Unggah Berkas" button. A "Pembayaran" (Payment) section lists bank details: BNI - 123456789 a/n Devi Suryani, BRI - 089736336 a/n Devi Suryani, Mandiri - 417289030 a/n Rodyyah, with a "Unggah Bukti Bayar" (Upload Payment Proof) button. At the bottom is a green "DAFTAR" (Register) button.
- Search Results (Middle):** A search screen titled "Dapatkan Informasi Sekolah untuk Putra Putri Anda dengan Mudah" (Get information about schools for your sons and daughters easily). It shows a search bar "Cari Sekolah" and a filter button "Filter". Below is a list of schools:
 - TK Sepuluh Nopember** (Sepuluh Nopember, Surabaya) - 0.4 km away
 - TK Cendikia Permata** (Sepuluh Nopember, Surabaya) - 0.6 km away
 - TK Pelita Harapan Nusa** (Sepuluh Nopember, Surabaya) - 1 km away
 - TK Pembina IV Surabaya** (Sepuluh Nopember, Surabaya) - 1.1 km away
 - TK Pertwi** (Sepuluh Nopember, Surabaya) - 1.2 km away
- Compare Schools (Right):** A feature titled "Bandangkan 2 Sekolah" (Compare 2 schools). It shows two dropdown menus: "Sekolah 1" (selected: TK Sepuluh Nopember) and "Sekolah 2" (selected: TK Cendikia Permata), with a "Mulai" (Start) button. Below is a "Riwayat" (History) section showing previous comparisons:
 - TK Sepuluh Nopember and TK Cendikia Permata (with a "Hapus" (Delete) button)
 - TK Sepuluh Nopember and TK Pelita Harapan Nusa (with a "Hapus" (Delete) button)



2. Pengguna Pihak Sekolah

The wireframe illustrates the user interface for school administrators (Pihak Sekolah) across four main sections:

- Dashboard (cekula):** Shows basic account information (Nama Sekolah, Kata Sandi, Email, Alamat Sekolah, Nomor Telepon Kantor, NPWP) and a "Keluar" button.
- Halo, TK Cendekia Permata:** Displays a welcome message, the school's identity (Identitas Sekolah), and a "Profil Sekolah" section showing profile completion status (95%) and upload options for photos and Google Maps.
- Edit Section:** A detailed view for editing sections like "Fasilitas". It includes a preview area, a list of items (e.g., Bus Sekolah, Ruang Kelas, Taman Bermain), and buttons for "Preview", "Simpan", and "Tambahkan".
- Edit Formulir:** A form creation tool with sections for "Peserta Didik" (including dropdowns for Name, Nickname, NIK, and Kewarganegaraan) and "Alamat" (with address input fields and "Tambah Isian" buttons). It also includes a "Tambah Bagian" button.
- Respon Formulir:** A table showing responses for 36 applicants, with columns for No, Nama, Data, and Terima. Each row includes a "Lihat Formulir" link and a checkbox for accepting responses.
- Bonus Section:** A sidebar on the right side of the dashboard containing links for "Beranda", "Pendaftaran", "Forum", "Person", and "Bantuan".



3.2 Hardware Interfaces

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk aplikasi Cekula dalam menjalankan aplikasi yang membutuhkan internet, maka perangkat keras tersebut harus terkoneksi dengan internet, yang dimana bisa didapatkan dari Modem, WAN – LAN, Ethernet Cross-Cable. Selainnya, spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan setidaknya memiliki kapabilitas untuk run aplikasinya seperti memiliki RAM yang cukup, sumber daya memori yang cukup, versi Android maupun iOS yang sudah terupdate, dan terdapat modul GPS pada smartphone sebagai fitur di aplikasi untuk mengetahui/mencari lokasi TK terdekat dalam jangkauan pengguna.

3.3 Software Interfaces

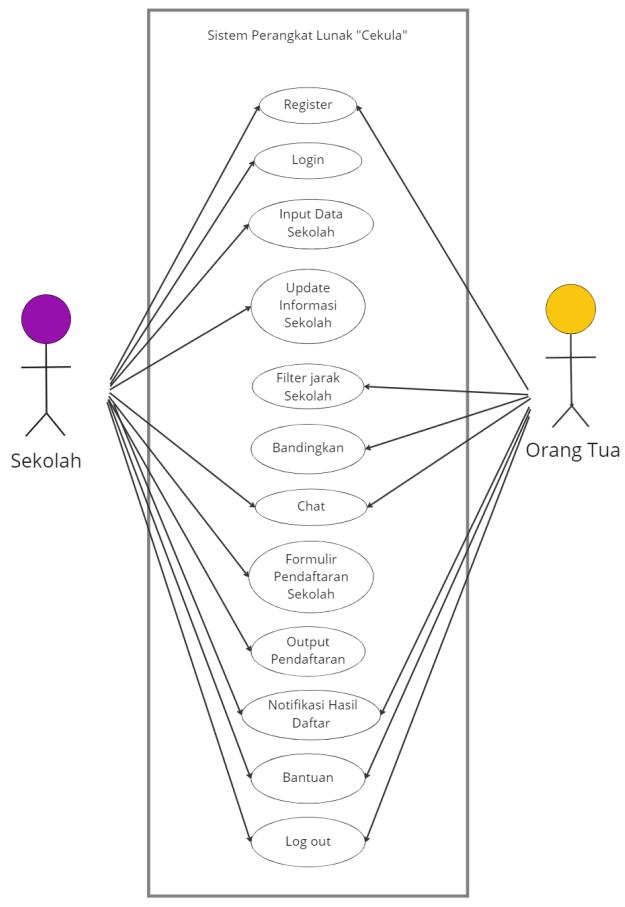
Nama	:	Android
Version	:	Android Marshmallow 6.0
Nama	:	IOS
Version	:	IOS 12.0

3.4 Communications Interfaces

Aplikasi Cekula membutuhkan internet untuk dapat terhubung. Email yang dapat digunakan untuk register/login adalah Gmail dan Outlook. Untuk jenis spesifikasi antarmuka dibagi menjadi dua, yaitu antarmuka komunikasi server dan antarmuka komunikasi *client*. Antarmuka komunikasi server berguna untuk melayani seluruh permintaan yang dikirimkan oleh *client*, sedangkan untuk antarmuka komunikasi client untuk meminta data ke server.

4. System Features

4.1 Use Case Diagram



4.2 Register

4.2.1 Description

Fitur ini mengharuskan pengguna untuk mendaftar terlebih dahulu apabila belum memiliki akun.

4.2.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses halaman awal pada aplikasi Cekula	
2.		Sistem menampilkan tampilan halaman awal untuk masuk
3.	Pengguna memilih masuk sebagai sekolah atau orang tua sesuai peran	
4.	Pengguna mengisi data diri	
5.	Pengguna submit data diri	
6.		Sistem menerima data yang diinputkan oleh pengguna
7.		Sistem memvalidasi data
8.		Tampilkan pesan untuk aktivasi akun melalui email
9.	Pengguna mengaktifasi akun melalui email	
10.		Sistem menyimpan data akun dalam database
11.		Sistem menampilkan pesan pendaftaran berhasil

4.2.3 Functional Requirement

REQ_01 Sistem mengharuskan pengguna untuk mendaftar dengan email yang belum terdaftar.

4.2.4 Use Case Scenario Register

Nama Usecase	Register	
Deskripsi Singkat	Melakukan register akun sebelum pengguna mengakses fitur lainnya pada aplikasi	
Actor	Pihak Sekolah dan Orangtua	
Pre-condition	Pengguna belum memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses halaman awal pada aplikasi Cekula	
		2. Sistem menampilkan tampilan halaman awal Cekula
	3. Pengguna memilih akan masuk sebagai sekolah atau orang tua sesuai peran	
	4. Pengguna mengisi form	
	5. Pengguna submit form	
		6. Sistem menerima data form yang diinputkan oleh pengguna
		7. Sistem memvalidasi data
		8. Tampilkan pesan untuk aktivasi akun melalui email
	9. Pengguna mengaktifasi akun melalui email	
		10. Sistem menyimpan data akun dalam database
		11. Sistem menampilkan pesan pendaftaran berhasil

Alternative Flow		Data form tidak valid
		Sistem menampilkan pesan form tidak valid
	Pengguna tidak menerima email aktivasi akun	
	Pengguna menekan tombol kirim ulang email aktivasi akun	
		Sistem mengirim ulang email aktivasi akun
Post-Condition	Pengguna sudah memiliki akun dan bisa mengakses aplikasi	

4.3 Login

4.3.1 Description

Fitur ini digunakan agar pengguna dapat masuk ke dalam akunnya dan melanjutkan pendaftaran.

4.3.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses halaman login pada aplikasi Cekula	
2.		Sistem menampilkan tampilan halaman login
3.	Pengguna mengisi data akun (email, password) yang telah terdaftar	
4.	Pengguna submit data akun	
5.		Sistem menerima data akun pengguna
6.		Sistem memvalidasi data
7.		Sistem melakukan proses autentifikasi
8.		Sistem menampilkan halaman “home” aplikasi

9.		Sistem menyimpan data akun dalam database
10.		Sistem menampilkan pesan pendaftaran berhasil

4.3.3 Functional Requirement

REQ_02 Sistem mengharuskan pengguna untuk login dengan email yang sudah terdaftar.

4.3.4 Use Case Scenario Login

Nama Usecase	Log in	
Deskripsi Singkat	Melakukan log in pada aplikasi sebelum akses fitur lain dari aplikasi	
Actor	Pihak Sekolah dan Orangtua	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses halaman login pada aplikasi Cekula	
		2. Sistem menampilkan tampilan halaman login
	3. Pengguna mengisi data akun (email, password) yang telah terdaftar	
	4. Pengguna submit data akun	
		5. Sistem menerima data akun pengguna
		6. Sistem memvalidasi data
		7. Sistem melakukan proses autentifikasi
		8. Sistem menampilkan halaman "home" aplikasi

Alternative Flow	Data akun salah diinputkan atau tidak valid	
	6.1 Sistem menampilkan notifikasi data akun tidak valid	
	7.1 Pengguna tidak dapat login	
	7.2 Pengguna mencoba login ulang	
Exception Flow	7.3 Password akun salah dimasukan lebih dari 3 kali	
		8.1 Sistem menampilkan pesan notifikasi bantuan login dengan dikirim ke email
Post-Condition	Pengguna bisa mengakses aplikasi	

4.4 Input Data Sekolah

4.4.1 Description

Fitur ini mengharuskan pihak sekolah untuk memasukkan data dan informasi terkait sekolah agar orangtua dapat melihat informasi sekolah.

4.4.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”	
2.	Pengguna menekan tombol ‘profil sekolah’ pada halaman beranda	
3.		Sistem menampilkan halaman profil sekolah
4.	Pengguna menekan tombol ‘buat profil’	
5.		Sistem menampilkan halaman pembuatan profil
6.	Pengguna mengisi input data terkait	

	sekolah	
7.	Pengguna menekan tombol simpan	
8.		Sistem memberi notifikasi bahwa informasi berhasil disimpan
9.		Sistem menampilkan preview profil sekolah pada halaman pembuatan profil

4.4.3 Functional Requirement

REQ_07 Sistem akan memungkinkan pengguna menginputkan data informasi sekolah.
 REQ_08 Sistem akan memungkinkan menyimpan data dan informasi sekolah melalui database.
 REQ_09 Sistem akan memungkinkan mengirim notifikasi informasi telah disimpan atau gagal disimpan.

4.4.4 Use Case Scenario Input Data Sekolah

Nama Usecase	Input Data Sekolah	
Deskripsi Singkat	Memasukkan data terkait sekolah	
Actor	Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses aplikasi "Cekula"	
	2. Pengguna menekan tombol 'profil sekolah' pada halaman beranda	
		3. Sistem menampilkan halaman profil sekolah
	4. Pengguna menekan tombol 'buat profil'	
		5. Sistem menampilkan halaman pembuatan profil

	6. Pengguna mengisi input data terkait sekolah	
	7. Pengguna menekan tombol simpan	
		8. Sistem memberi notifikasi bahwa informasi berhasil disimpan
		9. Sistem menampilkan preview profil sekolah pada halaman pembuatan profil
Alternative flow		Sistem tidak berhasil menyimpan data input sekolah
	Pengguna memeriksa ulang kelengkapan input data atau format data yang diinput	
Post condition	Pengguna telah berhasil memasukkan input data sekolah	

4.5 Update Informasi Sekolah

4.5.1 Description

Fitur ini dapat digunakan pihak sekolah untuk melakukan update data dan informasi terkait sekolah agar orangtua tetap mendapat informasi terbaru dari sekolah.

4.5.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”	
2.	Pengguna menekan tombol ‘profil sekolah’ pada halaman beranda	
3.		Sistem menampilkan halaman profil sekolah
4.	Pengguna menekan tombol edit pada	

	bagian atau <i>section</i> yang akan diberi <i>update</i>	
5.		Sistem menampilkan halaman edit section profil sekolah
6.	Pengguna mengisi input data baru atau informasi baru terkait sekolah sesuai kebutuhan	
7.	Pengguna menekan tombol simpan	
		Sistem menyimpan perubahan data dari pengguna
8.		Sistem memberi notifikasi bahwa informasi berhasil disimpan
9.		Sistem menampilkan kembali halaman edit section profil sekolah

4.5.3 Functional Requirement

REQ_10 Sistem akan memungkinkan pengguna melakukan update data dan informasi sekolah.

REQ_11 Sistem akan memungkinkan menyimpan data dan informasi sekolah yang baru terupdate melalui database

REQ_12 Sistem akan memungkinkan mengirim notifikasi informasi data dan informasi telah diperbarui atau gagal diperbarui

4.5.4 Use Case Scenario Informasi Sekolah

Nama Usecase	Update Informasi	
Deskripsi Singkat	Melakukan update data atau informasi baru	
Actor	Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”	

	2. Pengguna menekan tombol ‘profil sekolah’ pada halaman beranda	
	3. Sistem menampilkan halaman postingan sekolah	
	4. Pengguna menekan tombol edit pada bagian atau <i>section</i> yang akan diberi <i>update</i>	
	5. Sistem menampilkan halaman edit section profil sekolah	
	6. Pengguna mengisi input data baru atau informasi baru terkait sekolah sesuai kebutuhan	
	7. Pengguna menekan tombol simpan	
	8. Sistem menyimpan perubahan data dari pengguna	
	9. Sistem memberi notifikasi bahwa informasi berhasil disimpan	
	10. Sistem menampilkan kembali halaman edit section profil sekolah	
Alternative flow		Sistem tidak berhasil menyimpan input data
	Pengguna memeriksa ulang kelengkapan input data atau format data yang diinput	
Post condition	Pengguna telah berhasil melakukan update informasi sekolah	

4.6 Filter Jarak Sekolah

4.6.1 Description

Fitur ini memberi kemudahan kepada pengguna untuk melakukan penyaringan jarak sekolah terdekat dari rumah pengguna.

4.6.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”	
2.	Pengguna menekan tombol ‘filter lokasi’ pada halaman beranda	
3.		Sistem akan terhubung dengan GPS untuk mengetahui lokasi pengguna
4.		Sistem akan menghitung jarak sekolah terdekat berdasarkan GPS
5.		Sistem mengurutkan daftar sekolah
6.		Sistem menampilkan halaman daftar sekolah yang sudah diurutkan
7.	Pengguna menekan salah satu halaman sekolah dari daftar yang ada	
8.		Sistem menampilkan halaman sekolah

4.6.3 Functional Requirement

REQ_13 Sistem memungkinkan pengguna melihat daftar sekolah berdasarkan jarak.

4.6.4 Use Case Scenario Filter Jarak Sekolah

Nama Usecase	Filter Sekolah
Deskripsi Singkat	Menyortir atau mengurutkan daftar sekolah sesuai dengan jarak terdekat dari lokasi pengguna

Actor	Orang Tua	
Pre-condition	1. Pengguna sudah memiliki akun 2. Pengguna mengisi dan mengkonfirmasi lokasi pengguna 3. Pengguna mengaktifkan GPS pada device	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses aplikasi "Cekula" 2. Pengguna menekan tombol 'filter lokasi' pada halaman beranda	
		3. Sistem akan terhubung dengan GPS untuk mengetahui lokasi pengguna
		4. Sistem akan menghitung jarak sekolah terdekat berdasarkan GPS
		5. Sistem mengurutkan daftar sekolah
		6. Sistem menampilkan halaman daftar sekolah yang sudah diurutkan
	7. Pengguna menekan salah satu halaman sekolah dari daftar yang ada	
		8. Sistem menampilkan halaman sekolah
Alternative flow	Pengguna tidak mengaktifkan GPS	
		Sistem meminta akses GPS pada device pengguna
Post condition	Pengguna dapat melihat daftar sekolah yang telah diurutkan berdasarkan lokasi	

4.7 Bandingkan

4.7.1 Description

Fitur ini dapat membandingkan dua sekolah sekaligus tanpa harus membuka page informasi tiap sekolah yang diinginkan.

4.7.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”	
2.	Pengguna menekan tombol ‘bandingkan sekolah’ pada halaman beranda	
3.		Sistem akan menampilkan halaman ‘bandingkan sekolah’
4.	Pengguna memilih 2 sekolah yang akan dibandingkan	
5.		Sistem menyimpan pilihan pengguna
6.		Sistem menampilkan 2 halaman sekolah yang di-split secara horizontal
7.	Pengguna dapat menggulir masing-masing halaman sekolah yang ada pada split layar tersebut	

4.7.3 Functional Requirement

REQ_14 Sistem akan memungkinkan pengguna melihat 2 halaman sekolah secara langsung dalam 1 layar

4.7.4 Use Case Scenario Bandingkan

Nama Usecase	Bandingkan
Deskripsi Singkat	Membandingkan dua sekolah dari daftar sekolah yang ada

Actor	Orang Tua	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses aplikasi "Cekula"	
	2. Pengguna menekan tombol 'bandingkan sekolah' pada halaman beranda	
		3. Sistem akan menampilkan halaman 'bandingkan sekolah'
	4. Pengguna memilih 2 sekolah yang akan dibandingkan	
		5. Sistem menyimpan pilihan pengguna
		6. Sistem menampilkan 2 halaman sekolah yang di-split secara horizontal
	7. Pengguna dapat menggeser masing-masing halaman sekolah yang ada pada split layar tersebut	
Alternative flow	1. Pengguna belum memilih 2 sekolah	
		2. Sistem akan memberi peringatan untuk memilih kolom sekolah yang kosong (belum diisi)
Post condition	Setelah digunakan pengguna dapat menutup fitur ini dan kembali ke beranda	

4.8 Kontak

4.8.1 Description

Fitur ini digunakan jika pengguna orang tua ingin bertukar pesan untuk menanyakan perihal informasi sekolah lebih lanjut kepada pihak sekolah.

4.8.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi Cekula	
2.	Pengguna dapat menekan tombol “profil sekolah” untuk pengguna orang tua dan untuk pengguna pihak sekolah dapat menekan fitur ‘pesan’ pada navigasi	
3.		Sistem akan menampilkan halaman “profil sekolah” untuk pengguna orang tua dan menampilkan halaman chat untuk pengguna pihak sekolah
4.	Pengguna menekan tombol “kirim pesan”	
5.		Sistem akan menampilkan halaman chatting
6.	Pengguna mengetikkan pesan dan menekan tombol kirim	
7.		Sistem menyimpan pesan pengguna ke database
8.		Sistem mengirimkan pesan kepada pengguna tujuan

4.8.3 Functional Requirement

REQ_15 Sistem akan memungkinkan 2 jenis pengguna yang berbeda untuk dapat bertukar pesan dalam aplikasi

4.8.4 Use Case Scenario Chat

Nama Usecase	Chat
--------------	------

Deskripsi Singkat	Melakukan komunikasi via chat	
Actor	Pihak Sekolah dan Orang tua	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	<p>1. Pengguna mengakses aplikasi “Cekula”</p> <p>2. Pengguna dapat menekan tombol “profil sekolah” untuk pengguna orang tua dan untuk pengguna sekolah dapat menekan fitur ‘chat’ pada navigasi</p>	
		<p>3. Sistem akan menampilkan halaman “profil sekolah” untuk pengguna orang tua dan menampilkan halaman chat untuk pengguna sekolah</p>
	<p>4. Pengguna menekan tombol “kirim pesan”</p>	
		<p>5. Sistem akan menampilkan halaman chatting</p>
	<p>6. Pengguna mengetikkan pesan dan menekan tombol kirim</p>	
		<p>7. Sistem menyimpan pesan Pengguna ke database</p>
		<p>8. Sistem mengirimkan pesan kepada pengguna tujuan</p>
Alternative flow	Koneksi internet pengguna terputus	
		Sistem tidak bisa menyimpan pesan pengguna ke database

		Sistem menampilkan pesan tidak ada koneksi internet
Post condition	Pengguna telah berhasil melakukan komunikasi via chat	

4.9 Formulir Pendaftaran Sekolah

4.9.1 Description

Fitur ini digunakan untuk syarat pendaftaran sekolah. Sekolah akan mengunggah formulir pendaftaran pada aplikasi sehingga orang tua dapat mengisi formulir dan mendaftarkan putra atau putrinya.

4.9.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna mengakses aplikasi Cekula	
2.	Pengguna menekan tombol “pendaftaran”	
3.		Sistem akan menampilkan halaman “pendaftaran”
4.	Pengguna menekan tombol “Buat formulir”	
5.		Sistem akan menampilkan halaman pembuatan formulir sekolah
6.	Pengguna membuat formulir pendaftaran sekolah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh sekolah.	
7.	Pengguna menekan tombol simpan	
8.		Sistem memberi notifikasi bahwa formulir pendaftaran berhasil dibuat.
9.		Sistem menampilkan formulir pendaftaran sekolah yang telah berhasil dibuat pada halaman pendaftaran
10.	Pengguna mengatur sesi pendaftaran	

	sekolah pada bagian ‘buat sesi pendaftaran’ dan mengisi input data yang diperlukan	
11.	Pengguna menekan tombol ‘buka pendaftaran’	
12.		Sistem menyimpan input data untuk keperluan sesi pendaftaran
13.		Sistem melakukan update informasi pendaftaran pada halaman profil sekolah milik sekolah dan orang tua
14.		Sistem menampilkan formulir pendaftaran pada halaman profil sekolah

4.9.3 Functional Requirement

REQ_16 Sistem akan memungkinkan pengguna pihak sekolah untuk membuat formulir maupun merubah template formulir yang telah disediakan.

4.9.4 Use Case Scenario Formulir Pendaftaran Sekolah

Nama Usecase	Formulir Pendaftaran Sekolah	
Deskripsi Singkat	Melakukan pembuatan formulir untuk pendaftaran sekolah	
Actor	Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna mengakses aplikasi Cekula	
	2. Pengguna menekan tombol “pendaftaran”	
		3. Sistem akan menampilkan halaman “pendaftaran”
	4. Pengguna menekan tombol	

	“Buat formulir”	
		5. Sistem akan menampilkan halaman pembuatan formulir sekolah
	6. Pengguna membuat formulir pendaftaran sekolah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh sekolah.	
	7. Pengguna menekan tombol simpan	
		8. Sistem memberi notifikasi bahwa formulir pendaftaran berhasil dibuat.
		9. Sistem menampilkan formulir pendaftaran sekolah yang telah berhasil dibuat pada halaman formulir pendaftaran
	10. Pengguna mengatur sesi pendaftaran sekolah pada bagian ‘buat sesi pendaftaran’ dan mengisi input data yang diperlukan	
	11. Pengguna menekan tombol ‘buka pendaftaran’	
		12. Sistem menyimpan input data untuk keperluan sesi pendaftaran
		13. Sistem melakukan update informasi pendaftaran pada halaman profil sekolah milik sekolah dan orang tua
		14. Sistem menampilkan formulir pendaftaran pada

		halaman profil sekolah
Alternative flow		15. Sistem tidak berhasil menyimpan formulir pendaftaran sekolah
Post condition	Pengguna telah berhasil melakukan pembuatan formulir pendaftaran sekolah dan membuka pendaftaran sekolah	

4.10 Output Formulir

4.10.1 Description

Fitur ini digunakan untuk menampilkan output pendaftaran berupa formulir yang telah diisi orang tua.

4.10.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna menekan tombol hasil pendaftaran	
2.		Sistem menerima respons yang dikirimkan oleh pengguna
3.		Sistem menampilkan data hasil pendaftaran siswa
4.		Sistem melakukan pengecekan kesesuaian data yang dikirimkan oleh pengguna
5.	Pengguna akan mengirimkan notifikasi pembayaran	
6.		Sistem akan menampilkan halaman untuk melakukan pembayaran

4.10.3 Functional Requirement

REQ_17 Sistem akan memungkinkan pengguna pihak sekolah untuk dapat melihat respon formulir pendaftaran yang telah diisi.

4.10.4 Use Case Scenario Output Formulir

Nama Usecase	Output Pendaftaran	
Deskripsi Singkat	Menampilkan hasil dari pendaftaran	
Actor	Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna sudah memiliki akun	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna menekan tombol hasil pendaftaran 4. Pengguna akan mengirimkan notifikasi pembayaran	1. Sistem menerima respons yang dikirimkan oleh pengguna 2. Sistem menampilkan data hasil pendaftaran siswa 3. Sistem melakukan pengecekan kesesuaian data yang dikirimkan oleh pengguna 5. Sistem akan menampilkan halaman untuk melakukan pembayaran
Alternative flow		6. Sistem akan mengirimkan pesan notifikasi “pendaftaran gagal”
Post Condition	Pengguna telah berhasil memperoleh output pendaftaran	

4.11 Notifikasi Hasil Daftar

4.11.1 Description

Fitur ini digunakan untuk mengirim notifikasi penerimaan siswa dari pihak sekolah kepada orang tua yang mendaftarkan anaknya pada sekolah tersebut. Notifikasi yang diterima dapat berupa penerimaan atau penolakan yang menyertakan alasan penolakan.

4.11.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna orang tua melakukan submit formulir pendaftaran sekolah	
2.		Sistem menerima respons data yang dikirimkan oleh pengguna
3.		Sistem menyimpan data respons formulir pendaftaran pada database
4.		Sistem mengirimkan data output formulir pendaftaran kepada pengguna pihak sekolah
5.	Pengguna pihak sekolah menerima data output formulir pendaftaran	
6.	Pengguna pihak sekolah melakukan pengecekan data output	
7.	Pengguna pihak sekolah memberi respons penerimaan atau penolakan, apabila penolakan diikuti oleh pengisian alasan penolakan	
8.		Sistem mengirimkan pesan notifikasi penerimaan atau penolakan kepada pengguna orang tua yang melakukan pendaftaran sekolah, apabila berupa penolakan disertakan dengan alasan penolakan

4.11.3 Functional Requirement

REQ_18 Sistem akan menampilkan notifikasi penerimaan siswa baru kepada pengguna orang tua yang melakukan pendaftaran sekolah

4.11.4 Use Case Scenario Formulir Pendaftaran Sekolah

Nama Usecase	Notifikasi Hasil Daftar	
Deskripsi Singkat	Mengirimkan notifikasi penerimaan siswa dari pihak sekolah kepada orang tua	
Actor	Orang Tua dan Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna orang tua melakukan submit formulir pendaftaran sekolah	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna orang tua melakukan submit formulir pendaftaran sekolah	
		2. Sistem menerima respons data yang dikirimkan oleh pengguna
		3. Sistem mengirimkan data output formulir pendaftaran kepada pengguna pihak sekolah
	4. Pengguna pihak sekolah menerima data output formulir pendaftaran	
	5. Pengguna pihak sekolah melakukan pengecekan data output formulir pendaftaran yang dikirimkan sistem	
	6. Pengguna pihak sekolah memberi respons “terima pendaftar”	
		7. Sistem mengirimkan pesan notifikasi

		“penerimaan” kepada orang tua
Alternative flow	6. Pengguna pihak sekolah memberi respons “tolak pendaftar”	
		7. Sistem menampilkan kolom pengisian alasan penolakan
	8. Pengguna pihak sekolah mengisi alasan penolakan dan melakukan submit	
		9. Sistem mengirimkan pesan notifikasi “penolakan” beserta alasan penolakan kepada pengguna orang tua
Post Condition	Pengguna orang tua yang mendaftarkan anaknya sekolah mendapatkan konfirmasi diterima atau tidaknya anaknya sebagai siswa baru di sekolah yang dituju	

4.12 Bantuan

4.12.1 Description

Pengguna dapat menekan menu bantuan untuk mendapatkan panduan berisi pertanyaan dan jawaban mengenai cara penggunaan beberapa fitur yang tersedia.

4.12.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna menekan menu “Bantuan” pada navigasi	
2.		Sistem menampilkan halaman bantuan yang berisi daftar pertanyaan
3.	Pengguna menekan tombol dropdown untuk bisa melihat jawaban dari	

	pertanyaan yang ingin diketahui	
4.		Sistem menampilkan jawaban dari pertanyaan yang diinginkan

4.12.3 Functional Requirement

REQ_19 Pengguna dapat mendapatkan bantuan penggunaan aplikasi dan sebagai sarana penghubung admin Cekula dengan pengguna

4.12.4 Use Case Scenario Bantuan

Nama Usecase	Bantuan	
Deskripsi Singkat	Menampilkan panduan seputar penggunaan aplikasi	
Actor	Orang Tua dan Pihak Sekolah	
Pre-condition	Pengguna mengalami kendala saat menggunakan aplikasi	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna menekan menu “Bantuan”	
		2. Sistem menampilkan halaman bantuan yang berisi daftar pertanyaan
	3. Pengguna menekan tombol dropdown untuk bisa melihat jawaban dari pertanyaan yang ingin diketahui	
		4. Sistem menampilkan jawaban dari pertanyaan yang diinginkan
Post Condition	Pengguna mendapatkan panduan yang dibutuhkan mengenai penggunaan aplikasi	

4.13 Log Out

4.13.1 Description

Pengguna dapat melakukan log out apabila ingin keluar atau tidak ingin menggunakan aplikasi. Selama logout, data-data milik pengguna akan tetap terjamin keamanannya.

4.13.2 Stimulus/Response Sequence

No	Stimulus	Response
1.	Pengguna menekan tombol “Akun Saya” untuk mengakses halaman informasi akun	
2.		Sistem menampilkan halaman informasi akun
3.	Pengguna menekan tombol “Log Out”	
4.		Sistem menampilkan pop out yang berisi pesan konfirmasi kepada pengguna untuk melakukan log out
5.	Pengguna mengkonfirmasi setuju untuk log out dari sistem	
6.		Sistem mengeluarkan akun pengguna dari sistem
7.		Sistem menampilkan halaman Login

4.13.3 Functional Requirement

REQ_20 Sistem perlu menyediakan mekanisme bagi pengguna yang masuk untuk keluar dari sistem.

4.13.4 Use Case Scenario Log Out

Nama Usecase	Log Out
Deskripsi Singkat	Mengeluarkan akun pengguna dari sistem perangkat lunak
Actor	Orang Tua dan Pihak Sekolah

Pre-condition	Pengguna tengah Login dalam sistem perangkat lunak	
Action	Actor	System
Flow of activities	1. Pengguna menekan tombol “Akun Saya” untuk mengakses halaman informasi akun	
	2. Sistem menampilkan halaman informasi akun	
	3. Pengguna menekan tombol “Log Out”	
	4. Sistem menampilkan pop out yang berisi pesan konfirmasi kepada pengguna untuk melakukan log out	
	5. Pengguna mengkonfirmasi setuju untuk log out dari sistem	
	6. Sistem mengeluarkan akun pengguna dari sistem	
	7. Sistem menampilkan halaman Login	
Alternative Flow	5. Pengguna mengkonfirmasi tidak setuju untuk log out dari sistem	
	6. Sistem batal untuk mengeluarkan pengguna dari sistem	
	7. Sistem mengembalikan pengguna pada halaman informasi akun	
Post Condition	Akun pengguna berhasil keluar dari sistem perangkat lunak	

5. Other Nonfunctional Requirements

5.1 Performance Requirements

NFR-01 Sistem dapat membuka aplikasi dalam 2 detik

NFR-02 Sistem dapat bekerja selama 24 jam dalam 7 hari kecuali ketika terdapat maintenance

NFR-03 Sistem selalu update

NFR-04 Sistem dapat mengeluarkan hasil pencarian dibawah 10 detik

5.2 Safety Requirements

NFR-05 Sistem harus mengenkripsi semua data autentikasi pengguna.

NFR-06 Sistem harus memusnahkan semua data sesi pengguna setelah logout.

5.3 Security Requirements

NFR-07 Sistem dapat memastikan data pribadi pengguna ter-enkripsi dan terlindung dari akses yang tidak terotorisasi.

5.4 Software Quality Attributes

Feature ID	Parameter	Description
NFR-08	Availability	Sistem harus selalu tersedia untuk diakses pengguna kecuali jika ada maintenance
NFR-09	Maintainability	Sistem harus mudah diperbaiki. Semua dokumen sistem harus mudah dipahami agar tim lain bisa meningkatkan Cekula.
NFR-10	Correctness	Sistem harus dapat menampilkan informasi yang benar kepada pengguna. Semua statistik yang dihitung sistem harus diuji, untuk memastikan informasi yang benar mengenai sekolah.

5.5 Business Rules

- Pihak sekolah yang terdaftar dapat melakukan penyebaran informasi sekolah dan menggaet siswa - siswi baru
- Pengguna yang terdaftar dapat mencari informasi sekolah dan melakukan proses pendaftaran sekolah

6. Other Requirements

6.1 Mobile Application Requirement

Aplikasi Cekula dibuat menggunakan bahasa pemrograman dart dan *framework*-nya adalah flutter. Dengan menggunakan framework flutter, dapat memudahkan peralihan dan transisi pengembangan bilamana diinginkan kedepannya, dari mobile development menjadi web development dengan fleksibel dan efisien.

Appendix A: Glossary

Software Requirements Specification (SRS)	Sebuah dokumen yang berisikan penjelasan hal - hal yang dibutuhkan untuk membuat suatu aplikasi.
Pengguna Interface	Tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna
Use Case	Tindakan yang mendefinisikan interaksi antara aktor dan sistem untuk mencapai tujuan.
Pre-Condition	Kondisi awal aplikasi sebelum dijalankannya suatu use case
Post-Condition	Kondisi akhir aplikasi setelah dijalankan suatu use case
Alternative Flow	Alur alternatif penggunaan aplikasi
Functional Requirement (FR)	Fungsi sistem atau komponennya, di mana fungsi digambarkan sebagai spesifikasi perilaku antara output dan input.
Non-functional Requirement (NFR)	Kebutuhan yang menetapkan kriteria yang dapat digunakan untuk menilai pengoperasian sistem.