

**DOKUMENTASI SRS**  
**“PENGEMBANGAN KONSULTAN DESAIN RUMAH DAN INTERIOR”**

Guna memenuhi tugas semester 4 mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak



Disusun Oleh :

- |    |                 |         |
|----|-----------------|---------|
| 1. | Eko Permana     | 2003068 |
| 2. | Lely Maria Kova | 2003075 |
| 3. | Rifki Zahri     | 2003085 |

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**  
**FEBRUARI 2022**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga dokumen ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dengan judul “Pengembangan Konsultan Desain Rumah dan Interior” Dokumen ini disusun demi memenuhi tugas Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak Program Studi Teknik Informatika Diploma III Politeknik Negeri Indramayu.

Dokumen ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam Pembelajaran dan memenuhi target pencapaian sebagai tugas dari Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. Harapan kami, dokumen ini menjadi salah satu media yang menarik untuk dibaca dan mudah dipahami oleh seluruh pembacanya. Sehingga, kedepannya banyak aplikasi yang tepat sasaran, inovatif dan mampu memicu berkembangnya dunia teknologi di Indonesia.

Penulis mengucapkan banyak Terima Kasih, khususnya kepada:

1. Bapak Iryanto, S.Si., M.Si selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Indramayu.
2. Bapak Eka Ismantohadi, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing.
3. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada kami baik itu moril maupun material.
4. Rekan-rekan D3TI2C, yang selalu memberikan kebahagiaan setiap harinya sehingga kami tidak merasa terbebani dengan adanya tugas ini.

Indramayu, 14 Maret 2022

Penulis

## **RINGKASAN**

Rumah adalah sebuah tempat untuk berlindung, beristirahat, berkumpul, dan berbincang-bincang bersama keluarga. Membangun rumah yang memiliki bentuk desain rumah yang indah, nyaman dan mewah adalah rumah impian setiap orang (Napitu 2020).

Teknologi yang semakin pesat, memberikan dampak paksaan bagi semua pihak untuk berlomba-lomba membangun sistem yang berbasis teknologi informasi, yang disandingkan dengan berbagai bidang, seperti pendidikan, pemasaran, travel, sosial media dan lain-lain. Kemudahan yang ditawarkan menciptakan individu yang haus akan teknologi. Tentu hal ini mendorong kami untuk membuat aplikasi yang dapat menghubungkan masyarakat dengan arsitek profesional. Dari sistem yang akan dibuat diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi terkait desain rumah dan interior serta memudahkan arsitek profesional dalam memasarkan jasanya.

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Tujuan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Lingkup .....</b>	<b>1</b>
<b>1.3 Definisi, Akronim, Singkatan .....</b>	<b>1</b>
<b>1.4 Referensi .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Overview .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 Perspektif Produk .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1.1 Antarmuka Sistem .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1.2 Antarmuka Pengguna .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1.5 Antarmuka Komunikasi .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Fungsi-fungsi Produk .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3 Karakteristik Pengguna .....</b>	<b>5</b>
<b>2.4 Batasan-batasan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.5 Asumsi-asumsi dan Ketergantungan/Keterkaitan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.6 Kebutuhan-kebutuhan Penyeimbang .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB III KEBUTUHAN SPESIFIK .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1 Performa .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2 Keamanan Aplikasi .....</b>	<b>7</b>
<b>3.3 Keamanan Data .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB IV INFORMASI PENDUKUNG .....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 Spesifikasi Pendukung Hardware .....</b>	<b>8</b>
<b>4.2 Spesifikasi Pendukung Software .....</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan

Dokumen ini dibuat sebagai media informasi kepada pengguna, untuk mengetahui bagaimana program/aplikasi ini digunakan. Dengan adanya dokumen ini, pengguna dapat mandiri untuk mengenal dan mengoperasikan program ini, tentu ini membuat pengguna lebih fleksibel. Sebagai tambahan, dokumen ini juga menyediakan spesifikasi kebutuhan dan fungsionalitas yang dibutuhkan untuk proyek ini, seperti tampilan, kebutuhan fungsional dan non fungsional.

## 1.2 Lingkup

Ruang lingkup dokumen SRS ini adalah penjelasan mengenai desain aplikasi Pengembangan Konsultasi Desain Rumah dan Interior. Ruang lingkup sistem ini mencakup informasi mengenai antar muka dari sistem tersebut. Sistem ini memungkinkan user untuk melakukan order proyek, dengan cara input data melalui aplikasi dekstop tersebut, nantinya sistem ini akan menghitung berapa cost yang harus dikeluarkan untuk membangun sistem tersebut. Sistem ini juga memungkinkan untuk melakukan penyimpanan history dari kegiatan konsumen, melakukan penambahan karyawan, dan pembuatan laporan.

## 1.3 Definisi, Akronim, Singkatan

Dalam penulisan dokumen pembuatan proyek ini, ada beberapa kata yang mungkin akansulit dipahami oleh orang awam berikut ini :

Singkatan	Arti Kata
IEEE	The International Institute of Electronic and Electrical Engineers
SRS	Software Requirement Specification

IEEE adalah standar yang mendefinisikan lapisan fisik dan sub lapisan media akses kontrol dari lapisan data link dari standar Ethernet berkabel.

SRS merupakan sebuah dokumen penjelasan tentang cara pengembangan dari sebuah software.

## 1.4 Referensi

Fernanda, A. (2021). *Pengembangan Aplikasi Mobile Konsultasi Desain Rumah Dan Interior Untuk Menghubungkan Kebutuhan Masyarakat Dengan Tenaga Arsitek Profesional*. Indramayu.

## 1.5 Overview

Penulisan dokumen SRS ini dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

**Bab 1** berisi pendahuluan, menjelaskan mengenai tujuan pembuatan dokumen SRS, lingkup, definisi (akronim, atau singkatan), referensi, dan Overview.

**Bab 2** menjelaskan keseluruhan deskripsi dari project Sistem Manajemen Proyek RPL. Deskripsi umum tersebut memberikan gambaran lengkap mengenai semua fungsi yang akan dilakukan oleh sistem.

**Bab 3** berisi penjelasan detail dari masing-masing kebutuhan lain yang spesifik.

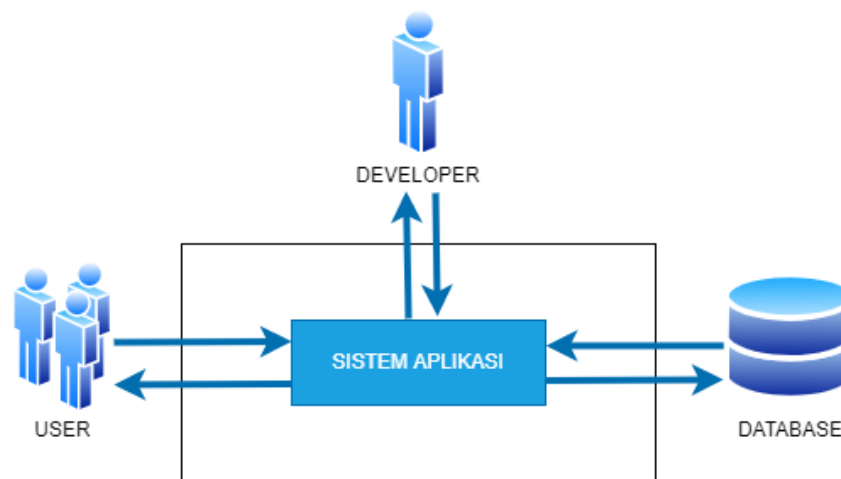
**Bab 4** berisikan tentang uraian mengenai informasi pendukung dalam pembuatan proyek ini.

## BAB II GAMBARAN UMUM

### 2.1 Perspektif Produk

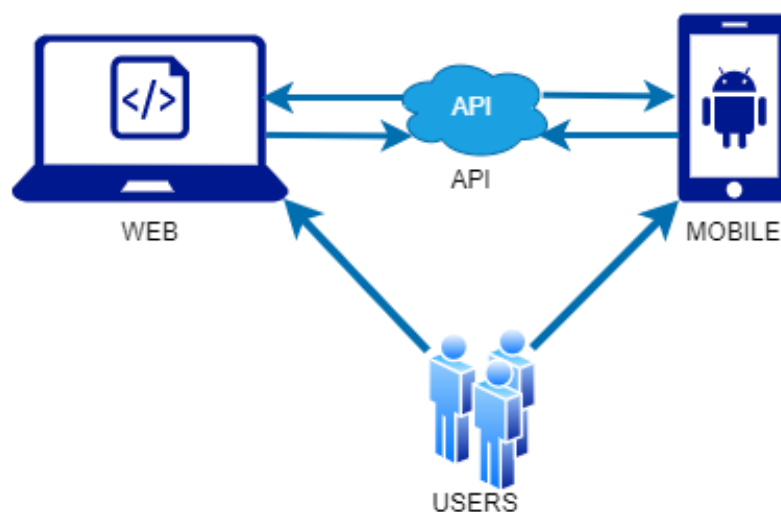
Pendefinisian Aplikasi Pengembangan Konsultan Desain Rumah dan Interior ini yaitu sebuah sistem melakukan konsultasi terhadap desain rumah yang akan dibuat. Kemudahan yang ditawarkan menciptakan individu yang haus akan teknologi. Tentu hal ini mendorong kami untuk membuat aplikasi yang dapat menghubungkan masyarakat dengan arsitek profesional. Dari sistem yang akan dibuat diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi terkait desain rumah dan interior serta memudahkan arsitek profesional dalam memasarkan jasanya.

#### 2.1.1 Antarmuka Sistem



*Gambar 1 Sistem Aplikasi*

#### 2.1.2 Antarmuka Pengguna



*Gambar 2 Antarmuka Pengguna*

### 2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras



*Gambar 3 Antarmuka Perangkat Keras*

- a. Laptop/PC  
Laptop/PC dapat mengakses aplikasi melalui web
- b. Smartphone  
Smartphone dapat mengakses aplikasi mobile dan web
- c. Tablet  
Tablet dapat mengakses aplikasi mobile dan web

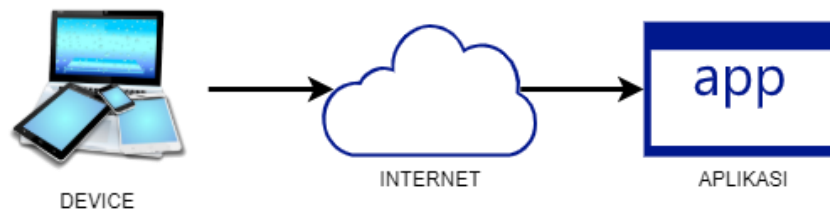
### 2.1.4 Antarmuka Perangkat Lunak

*Tabel 1 Antarmuka Perangkat Lunak*

No.	Jenis Software	Kebutuhan Software
1	Sistem Operasi	Windows 7 atau lebih tinggi
2	Android OS	Android 6.0 atau lebih tinggi
3	Bahasa Pemrograman	PHP, Dart, Javascript, dan CSS
4	Software Pengolah	Visual Studio Code
5	Database Engine	Xampp
6	Framework	Laravel, Flutter



### 2.1.5 Antarmuka Komunikasi



*Gambar 4 Antarmuka Komunikasi*

### 2.1.6 Batasan-batasan Memori

RAM dan storage yang kami gunakan sebagai berikut.

*Tabel 2 Batasan-batasan Memori*

No.	Device	RAM	Storage
1	Laptop Asus	4 GB	256 GB
2	Laptop Lenovo	4 GB	256 GB
3	Hp Vivo	8 GB	128 GB

### 2.1.7 Operasi-operasi

Perangkat lunak dapat dijalankan di Smartphone, tablet, gawai dan dapat diakses melalui web.

### 2.1.8 Kebutuhan-kebutuhan Dalam Tahapan Adaptasi

Kebutuhan adaptasi yang diperlukan pada saat pengembangan aplikasi dengan menggunakan fungsi update data agar memudahkan admin dalam memperbaiki pengetikan yang salah.

## 2.2 Fungsi-fungsi Produk

Fungsi dari Aplikasi Pengembangan Konsultan Desain Rumah dan Interior berdasarkan pengguna sistem ini adalah sebagai berikut:

- Membantu user dalam mencari informasi terkait desain rumah dan interior serta memudahkan arsitek profesional dalam memasarkan jasanya
- Memudahkan pengaksesan setiap data yang diperlukan dalam aplikasi ini.

## 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dari perangkat lunak ini adalah pengguna langsung berinteraksi dengan sistem tanpa harus dihubungkan dengan hak akses dan level autentifikasi.

## **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan yang kami temukan dalam pengembangan aplikasi ini:

- a. Perangkat lunak berjalan maksimal pada android versi 6.0 keatas
- b. Waktu pengembangan perangkat lunak yang singkat membuat adanya kemungkinan tidak semua fungsi yang ada dapat dilaksanakan
- c. Pengembangan perangkat lunak tidak akan merubah file-file ataupun database yang ada.

## **2.5 Asumsi-asumsi dan Ketergantungan/Keterkaitan**

Asumsi-asumsi yang ada pada Aplikasi Pengembangan Konsultan Desain Rumah dan Interior pada mobile dan web meliputi:

- a. Proses transaksi akan melalui konfirmasi dari pihak admin
- b. Semua user dapat menggunakan seluruh menu di aplikasi mobile
- c. Semua proses transaksi dapat di lakukan kapan saja
- d. Hanya admin yang dapat mengelola di aplikasi web
- e. Apabila terjadi hal yang tidak diinginkan maka pihak developer akan melakukan maintenance atau perbaikan.

## **2.6 Kebutuhan-kebutuhan Penyeimbang**

Kebutuhan-kebutuhan penyeimbang guna memaksimalkan aplikasi yang kami buat.

- a. Customer Requirement

Customer requirement adalah analisis yang dilakukan terhadap pembelian agar dapat mengetahui kebutuhan pengguna sehingga pengembang dapat membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- b. Detail Requirement

Detail requirement adalah suatu analisis yang terdiri dari property dan fungsional spesifik yang diekspresikan dalam bentuk yang detail.

## **BAB III KEBUTUHAN SPESIFIK**

### **3.1 Performa**

Performa penggunaan aplikasi yang kami analisis sebagai berikut:

- a. Dapat dijalankan diberbagai gawai dan dapat diakses melalui web
- b. Performance sistem tidak mempengaruhi pada besarnya RAM device
- c. Aplikasi berjalan lancar ketika internet cukup kuat.

### **3.2 Keamanan Aplikasi**

Keamanan aplikasi yang kami prioritaskan untuk aplikasi ini:

- a. Aplikasi dinaungi pihak ketiga sebagai sebagai monitoring aplikasi secara berkala.
- b. Validasi alamat email harus sesuai sehingga tidak terjadi kesalahan saat pengiriman file/aplikasi tersebut.
- c. Akun menggunakan High Level Password yaitu password yang memiliki minimal 8 digit dan setidaknya ada satu angka, satu huruf kecil dan besar serta satu kata kunci yang unik.

### **3.3 Keamanan Data**

Keamanan data dalam penggunaan aplikasi yang bertujuan untuk memberikan privasi dan kenyamanan pada pengguna:

1. Data pengguna akan dilakukan enkripsi
2. Password pengguna hanya pengguna yang mengetahui
3. Verifikasi dilakukan untuk memastikan keamanan data aman
4. Memberikan pernyataan informasi pada pengguna, bahwa sistem menjamin data akan aman.

## BAB IV INFORMASI PENDUKUNG

### 4.1 Spesifikasi Pendukung Hardware

Spesifikasi pendukung hardware yang kami gunakan dalam merancang aplikasi ini sebagai berikut.

*Tabel 3 Spesifikasi Pendukung Hardware*

No.	Device	RAM	Storage	Processor
1	Laptop Asus	4GB	256GB	Core i3
2	Laptop Lenovo	4GB	256GB	AMD A9
3	Hp Vivo	8GB	128GB	Qualcomm Snapdragon 665

### 4.2 Spesifikasi Pendukung Software

Spesifikasi pendukung software yang kami gunakan dalam merancang aplikasi ini sebagai berikut.

*Tabel 4 Spesifikasi Pendukung Software*

No.	Aplikasi Pendukung Software		Sistem Operasi
	Web	Mobile	
1	Visual Studio Code	Visual Studio Code	Windows 10 dan 11
2	Xampp	Android Studio	
3	Chrome	Postman	

## DAFTAR PUSTAKA

- Fernanda, A. (2021). *Pengembangan Aplikasi Mobile Konsultasi Desain Rumah Dan Interior Untuk Menghubungkan Kebutuhan Masyarakat Dengan Tenaga Arsitek Profesional*. Indramayu.
- Napitu, Cornelius. (2020). *ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE JASA KONSULTAN ARSITEK BERBASIS ANDROID*. S1-Sarjana thesis, Universitas Mercu Buana Jatisampurna.
- Putri, T. A., Hernawati, E., & Wijaya, D. R. (2020). Aplikasi Konsultasi Dan Pemesanan Desain Interior Rumah Pada Artprototo Desain Interior Bandung. *eProceedings of Applied Science*, 6(2).