



SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

SCENERY

untuk:

Masyarakat

Dipersiapkan oleh:

Farah Azzahra (1301190312)

Indra Deva Aji Zakaria (1301190320)

Rahmatia Primadiati (1301194091)


Zakia Syarini (1301194108)

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	SKPL-xxx		26
	Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	4
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	4
1.2 Konvensi Dokumen	4
1.3 Cakupan Produk	4
1.4 Referensi	5
2. Overall Description	5
2.1 Perspektif Produk	6
2.2 Fungsi Produk	7
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	8
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	8
2.6 Dokumentasi Pengguna	8
2.7 Asumsi dan Dependensi	8
3. Requirements Antarmuka Eksternal	9
3.1 Antarmuka Pengguna	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	9
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	9
3.4 Antarmuka Komunikasi	10
4. Fitur Sistem	10
4.1 Registrasi	10
4.1.1 Deskripsi:	10
4.1.2 Trigger:	10
4.1.3 Input:	11
4.1.4 Output:	11
4.1.5 Skenario Utama:	11
4.1.6 Skenario eksepsional 1:	11
4.2 Login	12
4.2.1 Deskripsi:	12
4.2.2 Trigger:	12
4.2.3 Input:	12
4.2.4 Output:	12
4.2.5 Skenario Utama:	12
4.2.6 Skenario eksepsional 1:	12
4.3 View Riwayat Event	13
4.3.1 Deskripsi:	13

4.3.2	Trigger:	13
4.3.3	Input:	13
4.3.4	Output:	13
4.3.5	Skenario Utama:	13
4.3.6	Skenario eksepsional 1:	14
4.4	Input Event	14
4.4.1	Deskripsi:	14
4.4.2	Trigger:	14
4.4.3	Input:	14
4.4.4	Output:	15
4.4.5	Skenario Utama:	15
4.4.6	Skenario eksepsional 1:	15
4.5	Input Donasi	15
4.5.1	Deskripsi:	16
4.5.2	Trigger:	16
4.5.3	Input:	16
4.5.4	Output:	16
4.5.5	Skenario Utama:	16
4.5.6	Skenario eksepsional 1:	16
4.6	Cari Event	17
4.4.1	Deskripsi:	17
4.4.2	Trigger:	17
4.4.3	Input:	17
4.4.4	Output:	17
4.4.5	Skenario Utama:	17
4.4.6	Skenario eksepsional 1:	18
5.	Requirements Non Fungsional	19
5.1	Atribut Kualitas	19
5.2	Requirements Legal	19

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk sistem aplikasi Scenery . Dokumen ini dirancang sebagai bahan acuan dalam pengembangan aplikasi Pariwisata. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk memberi edukasi yang informatif mengenai tempat pariwisata yang ada di Indonesia. Karena masih banyak tempat-tempat pariwisata yang belum terekspose dan terkenal, sehingga masih banyak masyarakat yang belum tahu. Oleh sebab itu dengan adanya aplikasi Scenery diharapkan agar masyarakat dapat mengenal dan bangga dengan pariwisata yang ada di Indonesia.

1.2 Konvensi Dokumen

Pada dokumen ini menggunakan konvensi sebagai berikut.

DFD	Data Flow Diagram
DB	Database

1.3 Cakupan Produk

Scenery merupakan sebuah aplikasi Pariwisata berbasis mobile yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam mencari dan mendapat informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi. Selain itu, aplikasi Scenery dapat memberikan edukasi pada masyarakat yang akan mengunjungi tempat wisata yang dituju dengan informasi-informasi yang diberikan, seperti deskripsi tempat dan sejarahnya. Aplikasi ini memiliki beberapa fungsionalitas antara lain:

- Aplikasi ini dapat register akun terlebih dahulu.
- Aplikasi ini dapat login sesuai dengan kebutuhan user (user biasa dan *content creator*).
- Aplikasi ini memiliki fitur untuk mencari tempat wisata.
- Aplikasi ini dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih mengenal tempat pariwisata yang belum pernah tersentuh sebelumnya
- Aplikasi dapat memberikan rekomendasi tempat wisata kepada user berdasarkan data history pencarian.

- User yang menjadi *content creator* dapat membuat konten mengenai tempat wisata tertentu.
- User biasa dapat memberi komentar dan menyukai konten wisata yang telah dibuat oleh *content creator*.
- Setiap user harus melakukan login terlebih dahulu sebelum membuka halaman utama.

1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada pengguna tentang kebutuhan yang diperlukannya, dan penulisan dokumen berdasarkan pada :

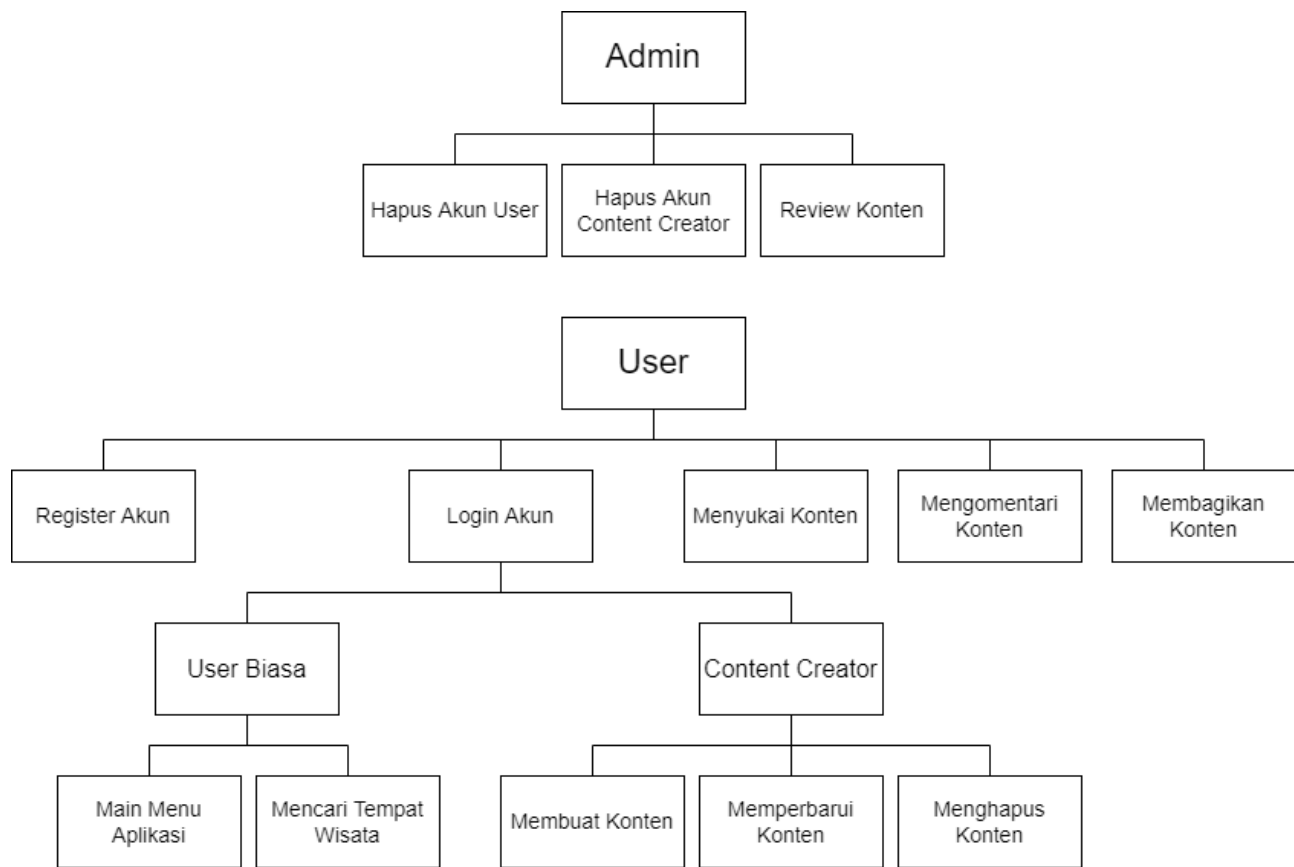
- IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
- Pihak-pihak yang kompeten di bidang pengembangan mobile.

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Scenery merupakan produk baru dimana aplikasi ini adalah sebuah aplikasi untuk pariwisata yang informatif dan edukatif. Saat ini banyak orang yang melakukan perjalanan wisata dan mengeksplorasi tempat-tempat yang indah. Adanya aplikasi ini dapat membantu mempermudah seseorang untuk mencari dan mendapat informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi. Aplikasi Scenery adalah aplikasi berbasis mobile yang dapat mencari tempat wisata yang ingin dikunjungi, menampilkan deskripsi tempat dan sejarahnya, serta menampilkan rekomendasi tempat wisata yang diberikan oleh aplikasi Scenery. Dengan adanya sistem rekomendasi pada aplikasi Scenery dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai salah satu tempat pariwisata yang ada di Indonesia.

Gambar 1 menunjukkan hubungan antar subsistem pada aplikasi Scenery.



gambar 1. hubungan subsystem

Pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur dan juga kebutuhan fungsional yang tentunya dapat mendukung kegiatan berwisata. Target dari penggunaan aplikasi ini terbilang luas, mencakup masyarakat Indonesia.

Sistem database Scenery menyimpan informasi sebagai berikut:

1. Nama tempat wisata
Ini merupakan rincian nama tempat wisata yang ada di masing-masing provinsi atau kota berdasarkan yang telah dibuat oleh *content creator*.
2. Lokasi, detail tempat wisata.
Ini termasuk rincian dari lokasi tempat wisata yang telah dibuat oleh *content creator*.
3. Data User
Ini termasuk detail dari data user seperti, alamat email, *password*, nama lengkap, lokasi (latitude dan longitude).
4. Aktivitas user.
Ini termasuk data dari menyukai, membagikan, dan atau berkomentar dalam postingan konten.

2.2 Fungsi Produk

Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah:

1. Pada halaman utama menampilkan destinasi wisata yang ada di Indonesia
2. Menampilkan destinasi wisata yang user biasa cari pada aplikasi.
3. Menampilkan deskripsi informasi seputar destinasi wisata.
4. Menampilkan destinasi wisata yang direkomendasikan oleh sistem aplikasi berdasarkan *history* pencarian.
5. Menampilkan destinasi wisata berdasarkan kategori.
6. Membuat konten pariwisata oleh *content creator*.
7. Pada menu explore menampilkan konten wisata berdasarkan rekomendasi setiap harinya.
8. Konten wisata dapat di *menyukai*, *comment* dan *share* oleh user.
9. Pada menu profil, aplikasi akan menampilkan profil akun dari user.
10. Akun User (user biasa dan *content creator*) hanya dapat dihapus oleh admin.
11. *Content creator* hanya dapat membuat, memperbaharui dan menghapus konten (destinasi wisata) yang dibuat.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses
User Biasa	<ul style="list-style-type: none">- Mengakses konten pada aplikasi, seperti <i>menyukai</i>, <i>comment</i>, dan <i>share</i> pada konten yang tersedia.- Mencari destinasi wisata yang dituju.	Mendapat akses konten-konten pada aplikasi
<i>Content Creator</i>	<ul style="list-style-type: none">- Membuat konten pariwisata pada aplikasi.- Mengedit konten pariwisata pada aplikasi.- Menghapus konten pariwisata pada aplikasi.	Mendapat akses untuk membuat, mengedit dan menghapus konten pada aplikasi.
Admin	<ul style="list-style-type: none">- Menghapus data atau akun user biasa.- Menghapus data atau akun <i>Content Creator</i>.- Mereview konten yang telah dibuat oleh <i>Content Creator</i>.- Memperbaiki dan memodifikasi	Mendapat seluruh akses dari aplikasi dan database.

	sistem internal pada aplikasi	
--	-------------------------------	--

2.4 Lingkungan Operasi

Lingkungan pengoperasian untuk aplikasi Scenery seperti yang tercantum di bawah ini.

1. Database terdistribusi
2. Sistem Operasi: Android
3. Database: MongoDB
4. Bahasa Pemrograman: Flutter, NodeJS

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Produk tersedia dalam platform mobile
2. Minimal 1 wisata dalam 1 provinsi.
3. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua user yang terhubung koneksi internet.

2.6 Dokumentasi Pengguna

Hotline - 082321421185

Web Service - <https://www.scenery.co.id/>

Whatsapp - 082321421185

Instagram - Scenery.id

2.7 Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan dalam sistem operasi IOS
2. Donatur hanya dapat berdonasi namun tidak untuk menggalang dana
3. Penggalang dana hanya dapat menggalang dana namun tidak dapat berdonasi
4. Sistem pembayaran menggunakan payment gateway lain seperti paypal dan atau visa

Dependensi:

1. Sistem harus selalu tersambung ke jaringan internet setiap saat
2. penggalang dana harus memiliki KTP untuk memulai event galang dana
3. dibutuhkan nomor rekening bagi penggalang dana untuk proses pencairan dana dari hasil event penggalangan dana

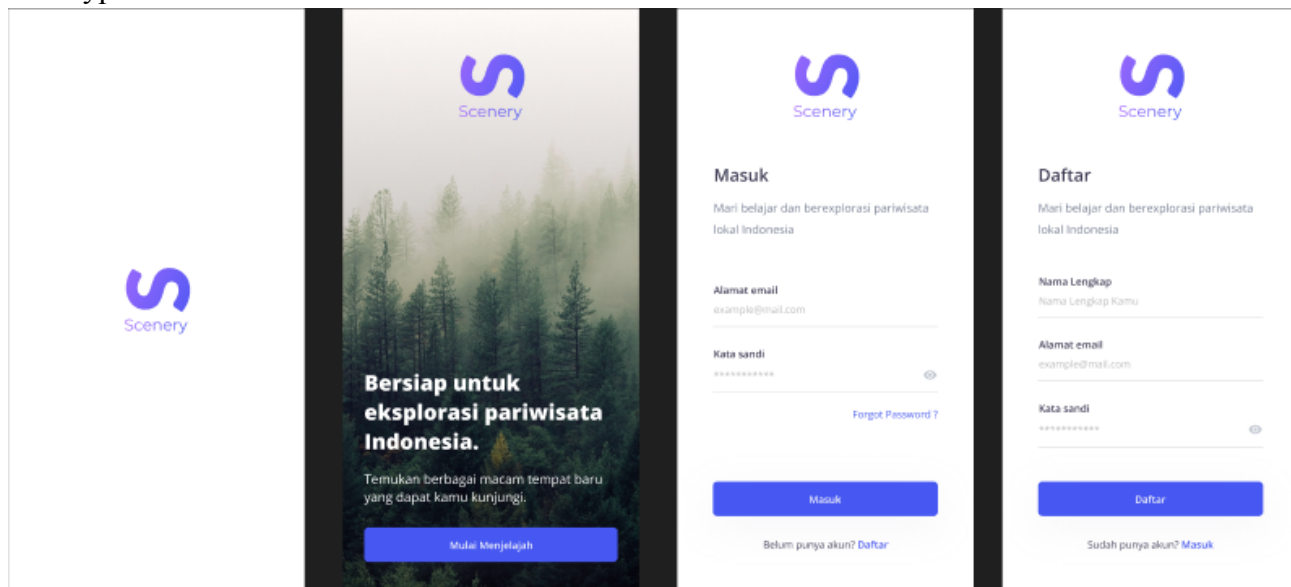
3. Requirements Antarmuka Eksternal

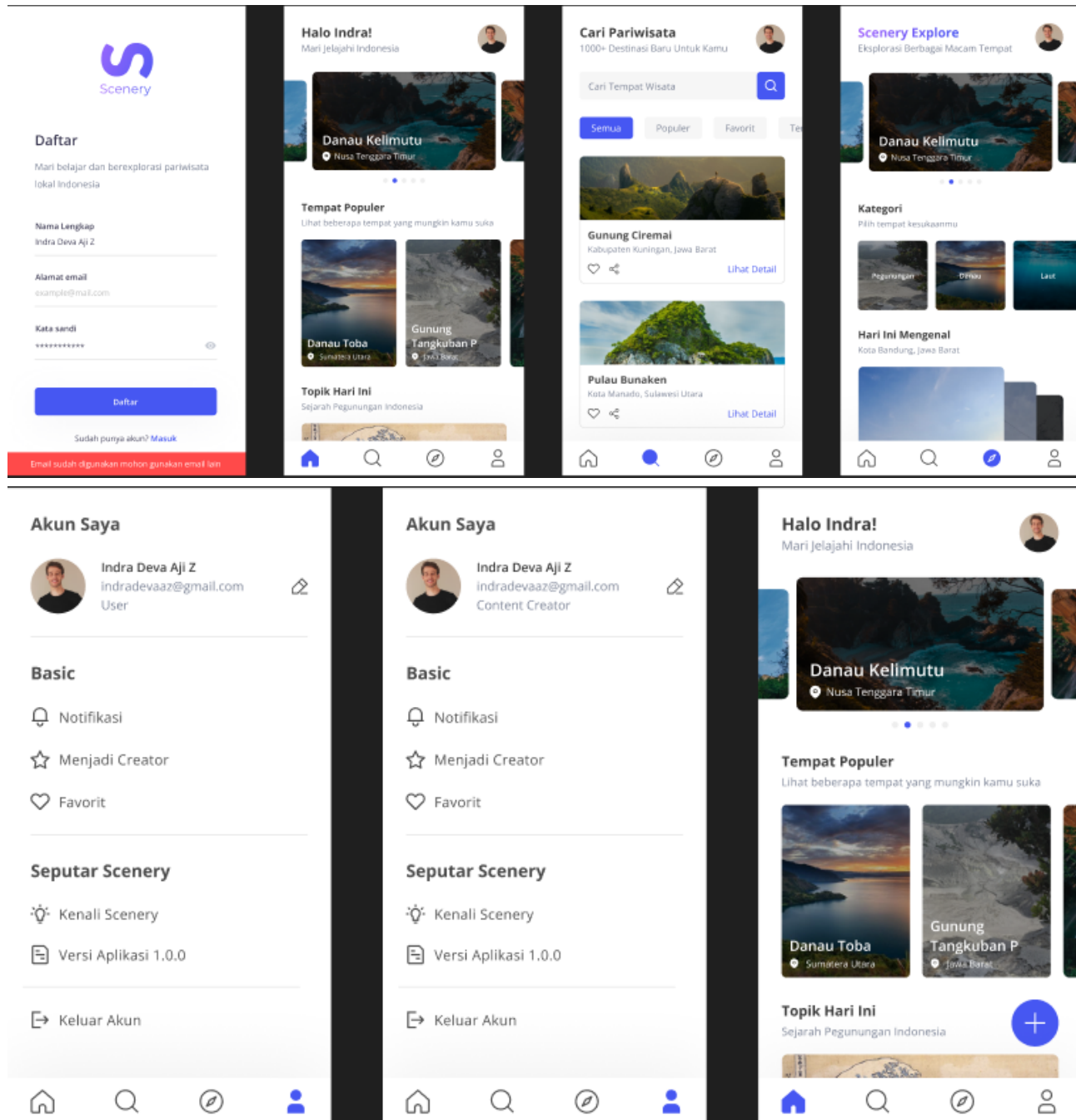
3.1 Antarmuka Pengguna

Adapun tombol-tombol standar yang akan kami gunakan pada aplikasi “Scenery” yaitu :

1. Daftar (registrasi): Tombol ini digunakan oleh *user* untuk mendaftarkan diri sebagai pengguna
2. Masuk (login): Tombol ini digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi dengan akun yang sudah didaftarkan sebelumnya berdasarkan role user.
3. Reset Kata Sandi: Tombol ini digunakan untuk mengubah kata sandi lama menjadi baru, dengan mengirimkan link akses melalui email.
4. *Home* (beranda): Tombol ini akan menampilkan halaman utama yang berisikan konten tempat pariwisata, seperti tempat yang sedang populer dan konten rekomendasi dari sistem aplikasi.
5. *Search*: Tombol digunakan oleh user untuk mencari konten tempat pariwisata yang diinginkan serta menampilkan konten wisata secara random.
6. *Eksplore*: Tombol ini digunakan untuk menampilkan konten secara random, ada juga yang berdasarkan kategori (seperti pegunungan, danau, laut, dan lain-lain).
7. Profil akun: Tombol ini akan menampilkan profil user (user biasa dan *content creator*) yang terdiri dari nama, alamat email, serta menampilkan menu lainnya.

Prototype





3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Untuk merancang aplikasi ini, kebutuhan perangkat keras yang digunakan oleh Scenery adalah :

1. Komputer / Laptop yang telah terinstall perangkat lunak Visual Studio Code dan Adobe Illustrator

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 11 dari 26
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		

2. Mouse
3. Keyboard
4. Smartphone

Untuk mengakses Scenery, kebutuhan perangkat keras yang dapat digunakan adalah :

1. Laptop / Smartphone yang terhubung dengan internet dan telah terinstall aplikasi Scenery

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Beroperasinya aplikasi ini tentunya bekerja di lingkungan masyarakat dimana aplikasi ini berbasis android dan iOS, untuk platform perangkat keras yang pasti adalah platform mobile yang menggunakan OS terkini karena mengaksesnya cukup mudah dengan menginstall aplikasi dan dengan bantuan koneksi internet.

Perangkat lunak yang digunakan pada sisi server adalah:

- OS: Microsoft Windows 7/8/10
- DBMS: MongoDB
- Web Server: Microsoft Personal Web Server (PWS)
- Scripting language: Microsoft Active Pager (APS)

Perangkat lunak yang digunakan pada sisi client untuk Scenery adalah:

- OS : Android (versi Marshmallow keatas)

3.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan dalam “Scenery” ini merupakan antarmuka untuk melakukan koneksi dalam jaringan internet yaitu:

- Komunikasi dari pihak *Client*

Dari pihak client hal yang dapat dilakukan yaitu meminta akses aplikasi pada server. Maka antarmuka yang dibutuhkan dari pihak client yaitu perangkat komunikasi yang dapat menghubungkan komputer client dengan jaringan internet.

- Komunikasi dari pihak *Server*

Pada pihak *server* akan melayani permintaan yang dikirimkan oleh client melalui API. Maka dari itu pihak server membutuhkan adanya sebuah server yang terhubung dalam jaringan internet. Server tersebut wajib memiliki domain dan alamat IP yang dapat dikenal oleh jaringan internet.

4. Fitur Sistem

4.1 Registrasi

4.1.1 Deskripsi:

Fitur umum dari Registrasi adalah agar user dapat mendaftarkan diri ke aplikasi “Scenery!” fitur ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh pengguna (user biasa dan *content creator*) untuk dapat menggunakan aplikasi Scenery ini, pengguna (user biasa dan *content creator*) diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu seperti Nama, Email, dan Password. Fitur ini adalah prioritas tertinggi dalam aplikasi ini. setelah melakukan registrasi, selanjutnya pengguna (user biasa dan *content creator*) baru dapat melakukan login.

4.1.2 Trigger:

Fitur Registrasi akan mengeksekusi ketika user telah masuk ke aplikasi pertama kali.

4.1.3 Input:

Jika yang melakukan registrasi adalah donatur maka yang harus diisi adalah Nama, Email dan Password.

4.1.4 Output:

Outputnya adalah memiliki akun “Scenery!”

4.1.5 Skenario Utama:

4.1.5.1 *Prakondisi:* User sudah masuk ke aplikasi “Scenery!” dan berada pada welcome page

4.1.5.2 *Pascakondisi:* User berhasil melakukan registrasi akun, pada aplikasi “Scenery!”.

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada aplikasi
- Langkah 2: User memilih tombol registrasi pada menu bar
- Langkah 3: User memasukkan data diri
- Langkah 4: User mengklik tombol verifikasi

4.1.6 Skenario eksepsional 1:

4.1.6.1 *Prakondisi:* User sudah berada pada welcome page aplikasi “Scenery!”.

4.1.6.2 *Pascakondisi:* User berhasil melakukan registrasi akun, pada aplikasi “Scenery!”.

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan registrasi
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang flow registrasi

4.2 Login

4.2.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Login adalah agar user dapat masuk ke akun pribadi pada aplikasi “Scenery!” dengan memasukan data pribadi yang sudah terdaftar.

4.2.2 *Trigger:*

Ketika user memasukan data diri dan mengklik tombol login.

4.2.3 *Input:*

User menginput Nama, email dan password.

4.2.4 *Output:*

User telah melakukan login dengan akun pribadi

4.2.5 *Skenario Utama:*

4.2.5.1 *Prakondisi:* user sudah masuk ke aplikasi “Scenery!” dan berada pada welcome page

4.2.5.2 *Pascakondisi:* user sudah berhasil masuk ke akun pribadi “Scenery!”

4.2.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada aplikasi.
- Langkah 2: User mengklik tombol login pada menu bar.
- Langkah 3: User memasukan data diri.
- Langkah 4: User mengklik tombol Login.

4.2.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.2.6.1 *Prakondisi:* user sudah masuk ke aplikasi “Scenery!” dan berada pada welcome page.

4.2.6.2 *Pasca kondisi:* User berhasil masuk ke akun pribadi pada aplikasi “Scenery!”.

4.2.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan registrasi.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang flow login.

4.3 Search

4.3.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari *Search* adalah user dapat mencari nama atau tempat wisata. Yang menampilkan tempat yang dicari pada aplikasi “Scenery!”.

4.3.2 *Trigger:*

Ketika user mengklik tombol *Search* pada *bottom navigation bar* yang ada pada aplikasi “Scenery!”.

4.3.3 *Input:*

User memasukan nama atau tempat wisata yang dicari pada tombol *Search*.

4.3.4 *Output:*

Aplikasi menampilkan konten (tempat wisata yang dicari oleh user) yang tersedia pada aplikasi.

4.3.5 *Skenario Utama:*

4.3.5.1 *Prakondisi*: user sudah masuk ke aplikasi “Scenery!” dan berada pada welcome page.

4.3.5.2 *Pasca kondisi*: user dapat melihat konten (tempat wisata yang dicari oleh user) yang ada pada aplikasi Scenery.

4.3.5.3 *Langkah-langkah*:

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada aplikasi.
- Langkah 2: User memilih tombol login.
- Langkah 3: User memasukan data diri.
- Langkah 4: User mengklik tombol Login.
- Langkah 5: User mengklik mengklik tombol *Search* pada *bottom navigation bar*.
- Langkah 6: User memasukan nama atau tempat wisata yang akan dicari.

4.3.6 ***Skenario eksepsional 1:***

4.3.6.1 *Prakondisi*: User sudah masuk ke aplikasi “Scenery!” dan berada pada welcome page.

4.3.6.2 *Pascakondisi*: Aplikasi menampilkan *Search*.

4.3.6.3 *Langkah-langkah*:

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan *Search* .
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang flow *Search*.

4.4 Menyukai Konten

4.4.1 ***Deskripsi:***

Fungsi umum dari *menyukai* Konten digunakan oleh user untuk menyukai konten yang disukainya.

4.4.2 ***Trigger:***

Ketika user mengklik tombol sukai pada konten yang ada di aplikasi “Scenery!”.

4.4.3 ***Input:***

-

4.4.4 ***Output:***

Aplikasi menampilkan konten yang telah disukai oleh user, dengan menampilkan simbol atau ♥.

4.4.5 **Skenario Utama:**

4.4.5.1 *Prakondisi: User sedang melihat konten tempat pariwisata*

4.4.5.2 *Pascakondisi: Aplikasi menampilkan konten tempat pariwisata yang telah dipilih oleh user.*

4.4.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada aplikasi.
- Langkah 2: User memilih tombol login.
- Langkah 3: User memasukan data diri.
- Langkah 4: User mengklik tombol Login.
- Langkah 5: User memilih konten yang akan disukai
- Langkah 6: User mengklik tombol sukai.

4.4.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.4.6.1 *Prakondisi: User telah memilih konten wisata pada aplikasi “Scenery!”.*

4.4.6.2 *Pasca kondisi: User berhasil menyukai konten pada aplikasi “Scenery!”.*

4.4.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan menyukai konten.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang flow menyukai konten.

4.5 **Mengomentari Konten**

4.5.1 **Deskripsi:**

Fitur ini digunakan oleh user untuk mengomentari konten yang diinginkan.

4.5.2 **Trigger:**

Ketika user mengklik tombol Komentar pada aplikasi “Scenery!”.

4.5.3 **Input:**

Jika user ingin memberikan komentarnya pada konten tempat wisata, maka memasukan/mengetik kalimat atau komentar yang diinginkan pada kolom komentar..

4.5.4 **Output:**

Outputnya adalah komentar akan tampil pada bagian bawah konten sesuai dengan apa yang diinputkan oleh user.

4.5.5 **Skenario Utama:**

4.5.5.1 *Prakondisi:* User telah memilih konten wisata pada aplikasi “Scenery!”.

4.5.5.2 *Pascakondisi:* User telah berhasil memberikan komentar pada aplikasi “Scenery!”.

4.5.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User memilih konten pariwisata yang diinginkan.
- Langkah 2: User mengklik tombol Komentar.
- Langkah 3: User menuliskan komentar pada kolom komentar konten.
- Langkah 4: User memilih tombol Kirim.

4.5.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.5.6.1 *Prakondisi:* User telah memilih konten wisata pada aplikasi “Scenery!”.

4.5.6.2 *Pascakondisi:* User telah berhasil memberikan komentar pada aplikasi “Scenery!”.

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan Mengomentari konten
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang flow Mengomentari konten.

4.6 **Membagikan Konten**

4.6.1 **Deskripsi:**

Fitur umum dari Membagikan Konten adalah untuk membagikan konten yang user inginkan.

4.6.2 **Trigger:**

Ketika user mengklik tombol Bagikan pada konten pariwisata.

4.6.3 **Input:**

Ketika user ingin untuk membagikan konten, maka user harus menekan tombol bagikan dan kemudian membagikannya diluar aplikasi Scenery

4.6.4 **Output:**

User membagikan konten yang ingin untuk dibagi.

4.6.5 **Skenario Utama:**

4.6.5.1 *Prakondisi: User telah memilih konten wisata pada aplikasi “Scenery!”.*

4.6.5.2 *Pascakondisi: user dapat membagikan konten wisata yang dipilih.*

4.6.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User sudah masuk pada aplikasi.
- Langkah 2: User memilih konten yang diinginkan.
- Langkah 3: User mengklik tombol Bagikan pada konten yang telah dipilih.

4.6.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.6.6.1 *Prakondisi: User telah memilih konten wisata pada aplikasi “Scenery!”.*

4.6.6.2 *Pascakondisi: user dapat membagikan konten wisata yang dipilih.*

4.6.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan Membagikan Konten.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulang Membagikan Konten.

4.7 **Membuat Konten**

4.7.1 **Deskripsi:**

Fitur umum dari membuat konten adalah untuk dapat membuat sebuah konten mengenai parawisata di Indonesia yang belum pernah terekspos ke masyarakat, konten tersebut memiliki nama tempat, lokasi, deskripsi, dan juga foto tempat parawisata.

4.7.2 **Trigger:**

Ketika user yang sudah menjadi role *content creator* mengklik tombol “+” pada menu home.

4.7.3 **Input:**

User yang sudah menekan tombol “+” akan dialihkan pada halaman input konten. Kemudian user harus mengisi beberapa data seperti nama tempat, lokasi, deskripsi dan juga foto tempat parawisata.

4.7.4 **Output:**

User telah membuat konten baru mengenai parawisata.

4.7.5 **Skenario Utama:**

4.7.5.1 *Prakondisi: User dengan role content creator menekan tombol “+” untuk membuat konten.*

4.7.5.2 *Pascakondisi: User dengan role content creator dapat membuat konten parawisata.*

4.7.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User sudah masuk pada aplikasi.
- Langkah 2: User menekan tombol “+” untuk membuat konten.
- Langkah 3: User mengisi data - data konten yang akan dirilis.
- Langkah 4: User menekan tombol “bagikan konten”

4.7.6 **Skenario eksepsional 1:**

4.7.6.1 *Prakondisi: User dengan role content creator menekan tombol “+” untuk membuat konten.*

4.7.6.2 *Pascakondisi: User dengan role content creator dapat membuat konten parawisata.*

4.7.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: Aplikasi mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan membuat konten.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulangi langkah - langkah dalam membagikan konten.

5. Requirements Nonfungsional

5.1 Atribut Kualitas

Tidak ada Batasan yang spesifik dari penggunaan aplikasi ini melainkan hanya perlu fitur-fitur yang dapat mendukung penggunaan aplikasi tersebut. Sistem dapat diakses pada aplikasi selama aman dan memberikan kemudahan bagi pengguna. Kapasitas penyimpanan dalam aplikasi juga tidak terlalu besar. semakin cepat.

5.2 Requirements Legal

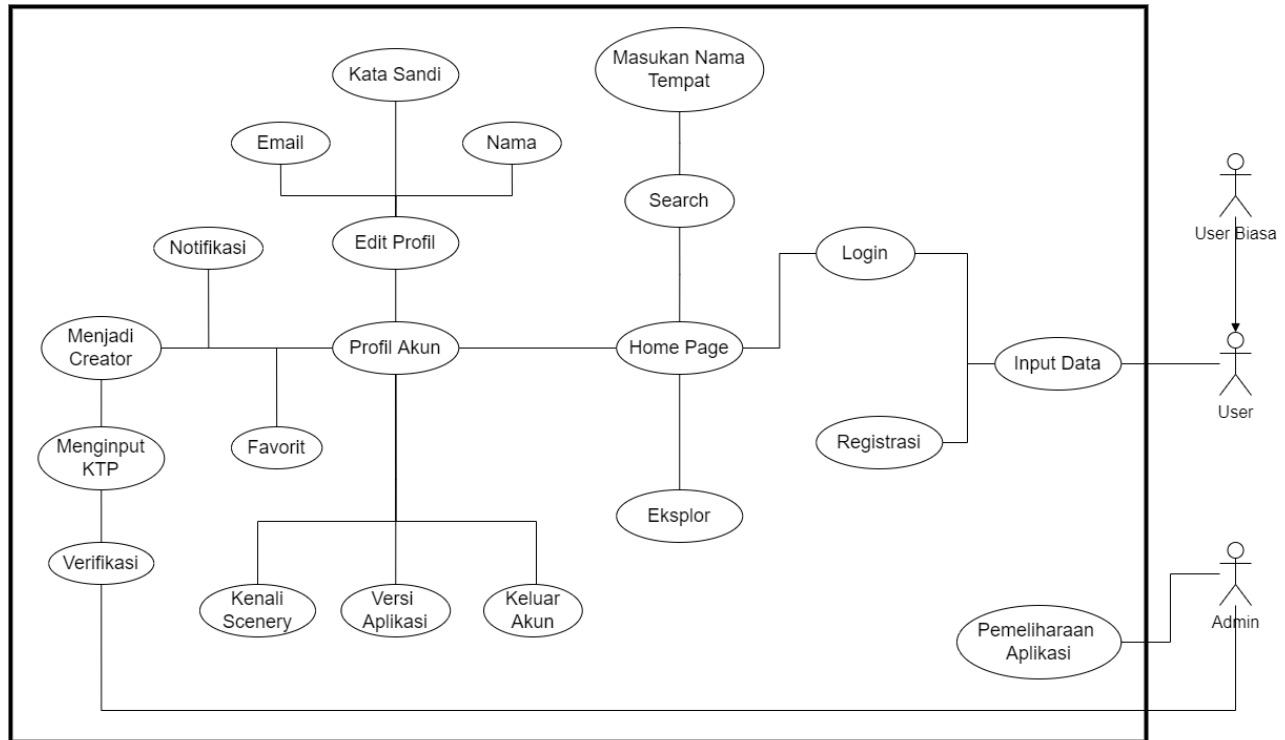
1. User memasukkan password dengan 8 digit dengan disertai angka, abjad dan karakter sehingga jika ada yang mencoba masuk maka sistem dapat mendeteksi kesalahan tersebut.
2. Aplikasi ini hanya bisa diakses oleh user yang telah melakukan proses register selain daripada itu sistem tidak dapat mengenali penggunaanya

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

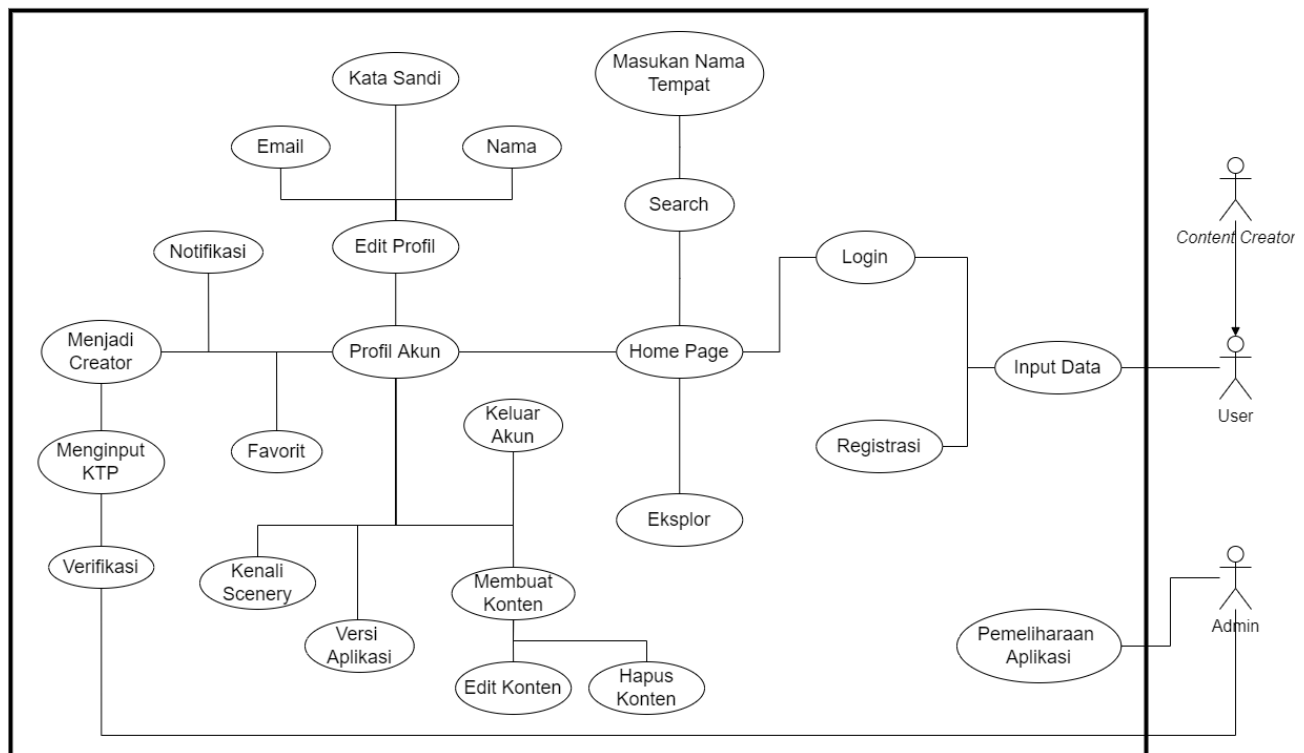
- Client : adalah sebuah aplikasi atau sistem yang mengakses sebuah sistem layanan yang berada di sistem atau komputer lain yang dikenal dengan server melalui jaringan komputer.
- API : *application programming interface*, adalah penerjemah komunikasi antara klien dengan server untuk menyederhanakan implementasi dan perbaikan *software*.

Lampiran B: Analysis Models

Usecase User sebagai User Biasa



Usecase User sebagai *Content Creator*



Class diagram

