



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

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi	Nomor Dokumen	Halaman
	S1 Teknik Informatika	SKPL-xxx	40
	- Fakultas Informatika		
	Revisi	<nomor revisi>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 2 dari 40</i>
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		

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 website Scenery . Dokumen ini dirancang sebagai bahan acuan dalam pengembangan website 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 website 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 website Pariwisata berbasis mobile yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam mencari dan mendapat informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi. Selain itu, website Scenery dapat memberikan edukasi pada masyarakat yang akan mengunjungi tempat wisata yang dituju dengan informasi-informasi yang diberikan, seperti deskripsi tempat dan sejarahnya. website ini memiliki beberapa fungsionalitas antara lain:

- website ini dapat melakukan register akun terlebih dahulu.
- website ini dapat login sesuai dengan kebutuhan user (user biasa dan *content creator*).
- website ini dapat menampilkan *landing page* atau halaman beranda dari website Scenery.
- Website ini dapat menampilkan halaman tentang, yang berisi seputar aplikasi Scenery.
- website ini dapat menampilkan halaman tempat, yang berisikan konten rekomendasi tempat pariwisata yang ada pada aplikasi Scenery.

- website ini dapat menampilkan isi konten berupa blog yang dibuat oleh *content creator* pada halaman blog.
- user dapat menyukai dan memberikan komentar pada konten blog yang ada pada aplikasi Scenery.
- website ini dapat menampilkan halaman forum, yang digunakan oleh user (user biasa dan *content creator*) untuk mencari tahu info yang dibutuhkan seputar tempat pariwisata.
- website ini memiliki fitur untuk mencari tempat wisata.
- user dapat mencari topik pertanyaan pada halaman forum.
- user dapat memberikan pertanyaan seputar tempat pariwisata yang dibutuhkan pada halaman forum.
- user dapat memberikan komentar pada pertanyaan yang ada pada halaman forum, untuk menjawab pertanyaan.
- website ini dapat mengedukasi masyarakat untuk lebih mengenal tempat pariwisata yang belum pernah tersentuh sebelumnya.
- User yang menjadi *content creator* dapat membuat konten mengenai tempat wisata tertentu.
- website dapat mengubah tema dari mode gelap menjadi mode terang, begitupun sebaliknya.
- 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 Requirements Specifications.
- Pihak-pihak yang kompeten di bidang pengembangan mobile.

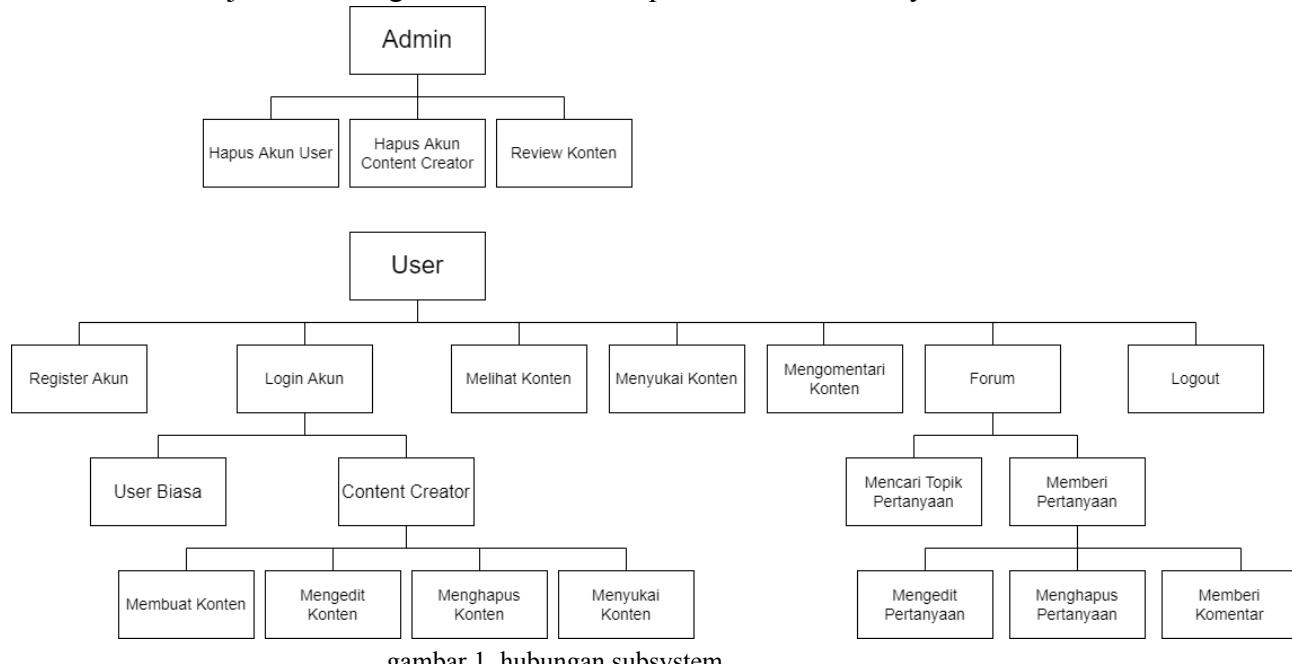
2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Scenery merupakan produk baru dimana website ini adalah sebuah website untuk pariwisata yang informatif dan edukatif. Saat ini banyak orang yang melakukan perjalanan wisata dan mengeksplorasi tempat-tempat yang indah. Adanya website ini dapat membantu mempermudah seseorang untuk mencari dan mendapat informasi mengenai tempat wisata yang akan dikunjungi. website Scenery adalah website berbasis mobile yang dapat mencari tempat wisata yang ingin dikunjungi, menampilkan deskripsi tempat dan sejarahnya, serta menampilkan rekomendasi tempat wisata yang diberikan oleh website Scenery. Dengan

adanya sistem rekomendasi pada website Scenery dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai salah satu tempat pariwisata yang ada di Indonesia.

Gambar 1 menunjukan hubungan antar subsistem pada website Scenery.



gambar 1. hubungan subsystem

Pada website ini terdapat beberapa fitur dan juga kebutuhan fungsional yang tentunya dapat mendukung kegiatan berwisata. Target dari penggunaan website 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 melihat, menyukai, berkomentar dalam postingan konten. Melakukan aktivitas pada halaman forum seperti memberikan pertanyaan, mencari topik pertanyaan, dan lain lain. *Content creator* dapat membuat konten, mengedit konten, menghapus konten, dan menyukai konten.

2.2 Fungsi Produk

Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh website ini adalah:

1. Pada halaman utama menampilkan beberapa menu navigasi, diantaranya beranda, tentang, tempat blog forum, dan ganti tema website (mode gelap dan mode terang). Serta, tempat yang sedang populer dan konten rekomendasi dari sistem website.
2. Menampilkan destinasi wisata yang user bisa temukan pada website.
3. Menampilkan halaman Tentang, yang berisikan seputar konten dan website.
4. Menampilkan tempat pariwisata yang ada pada website Scenery.
5. Menampilkan destinasi wisata berdasarkan kategori.
6. Membuat konten pariwisata oleh *content creator*.
7. Mengedit konten yang telah dibuat oleh *content creator*.
8. Menghapus konten yang telah dibuat oleh *content creator*.
9. Menampilkan deskripsi informasi seputar destinasi wisata.
10. Menampilkan halaman forum yang berisikan pertanyaan sekaligus komentar yang menjawab pertanyaan yang ada.
11. Menampilkan pertanyaan yang dibuat oleh user pada halaman Forum untuk berdiskusi.
12. Membuat pertanyaan seputar tempat pariwisata oleh user.
13. Menghapus pertanyaan yang dibuat oleh user pada halaman forum.
14. Mengedit pertanyaan yang dibuat oleh user pada halaman forum.
15. Konten wisata dapat disukai dan dikomentari oleh user maupun oleh *content creator*.
16. *Content creator* hanya dapat membuat, memperbarui, menghapus konten (destinasi wisata) yang dibuat, dan dapat menyukai konten yang dibuat oleh *content creator* lain.
17. Akun User (user biasa dan *content creator*) hanya dapat dihapus oleh admin.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses
User Biasa	<ul style="list-style-type: none">- Mengakses konten pada website, seperti menyukai dan mengomentari pada konten yang tersedia.- Mencari destinasi wisata yang dituju.- Memberikan pertanyaan seputar tempat pariwisata pada halaman forum.	Mendapat akses konten-konten pada website Mendapat akses untuk berdiskusi pada forum.
<i>Content Creator</i>	<ul style="list-style-type: none">- Membuat konten pariwisata pada website.	Mendapat akses untuk membuat, mengedit dan menghapus konten

	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit konten pariwisata pada website. - Menghapus konten pariwisata pada website. 	pada website.
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 sistem internal pada website 	Mendapat seluruh akses dari website dan database.

2.4 Lingkungan Operasi

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

1. Database terdistribusi
2. Sistem Operasi: Windows
3. Development Tool: XAMPP, Visual Studio Code, Browser
- 4 .Bahasa Pemrograman: PHP (Laravel), Javascript
5. Database: MySQL (MariaDB)

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan website ini adalah:

1. Produk tersedia dalam platform website
2. Minimal 1 wisata dalam 1 provinsi.
3. website 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. Website ini dapat dijalankan dalam sistem operasi Microsoft Windows 7/8/10
2. Hanya content creator yang dapat membuat konten blog pada website Scenery.
3. User yang sudah registrasi dan melakukan proses login dapat melihat, membuat, dan menjawab forum.

Dependensi:

1. Sistem harus selalu tersambung ke jaringan internet atau localhost setiap saat.

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Adapun tombol-tombol standar yang akan kami gunakan pada website “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 website dengan akun yang sudah didaftarkan sebelumnya berdasarkan role user.
3. *Home* (beranda): Tombol ini akan menampilkan halaman utama yang berisikan konten tempat pariwisata, seperti tempat yang sedang populer dan konten rekomendasi dari sistem website.
4. Tentang: Menu navigasi ini digunakan untuk menampilkan halaman seputar website Scenery.
5. Tempat: Menu navigasi ini digunakan untuk menampilkan tempat pariwisata yang ada pada aplikasi Scenery, bisa berdasarkan kategori atau rekomendasi dari sistem.
6. Blog: Menu navigasi ini digunakan untuk menampilkan konten blog yang telah dibuat oleh *content creator*.
7. Forum: Menu navigasi ini berisikan pertanyaan yang dibuat oleh user, serta balasan komentar dari user lainnya.
8.  : menu navigasi yang dapat mengganti tema, dari tema gelap ke tema terang, begitupun sebaliknya.
9. Jelajahi: Tombol yang dapat digunakan untuk menampilkan konten pariwisata berdasarkan rekomendasi dari aplikasi.

Prototype:

Scenery Beranda Tentang Tempat Blog Forum ⌂

Temukan Tempat Favorit Kamu

Jelajahi Tempat Terindah dan Terbaik Indonesia

Jelajahi

Facebook Instagram Twitter

3 tempat terbaik untuk dikunjungi
Lihat →



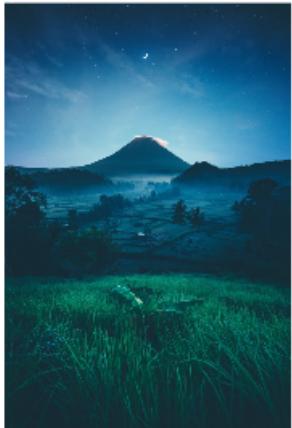
A dark-themed landing page for a travel website. It features a prominent title 'Jelajahi Tempat Terindah dan Terbaik Indonesia' and a call-to-action button 'Jelajahi'. Below the main content are social media sharing icons for Facebook, Instagram, and Twitter. A sidebar on the right displays a thumbnail image of a beach and text about the top three destinations.

Scenery Beranda Tentang Tempat Blog Forum ⌂

Temukan Beragam Tempat Serta Informasi Tempat Terbaik

Kamu akan menemukan informasi terkait tempat terindah dan terbaik yang belum pernah kamu jelajahi sebelumnya.

Jelajahi Scenery



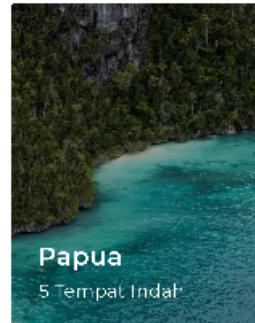
A screenshot of a travel website's main content area. It includes a heading 'Temukan Beragam Tempat Serta Informasi Tempat Terbaik', a descriptive paragraph, and a 'Jelajahi Scenery' button. To the right are two large, vertically aligned images: one showing a waterfall and another showing a night landscape with a mountain and a crescent moon.

Scenery Beranda Tentang Tempat Blog Forum ⌂

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom | SKPL-xxx | Halaman 11 dari 40

Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom

Pilih Tempat Terbaik dan Terindah



Scenery

Beranda

Tentang

Tempat

Blog

Forum



Momen Bersama Alam

Rasakan momen bersama alam Indonesia yang cantik
dan juga memikat hati.



Scenery

Jelajahi seluruh alam Indonesia hanya
dalam satu aplikasi.



Tentang

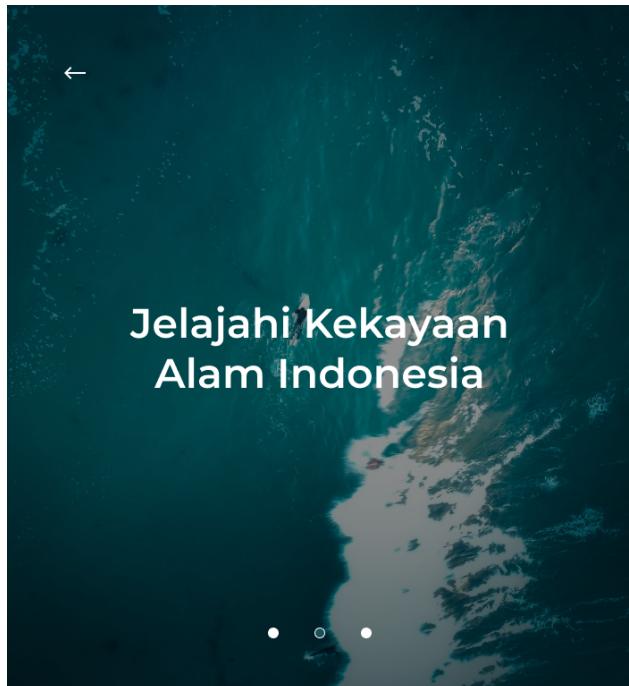
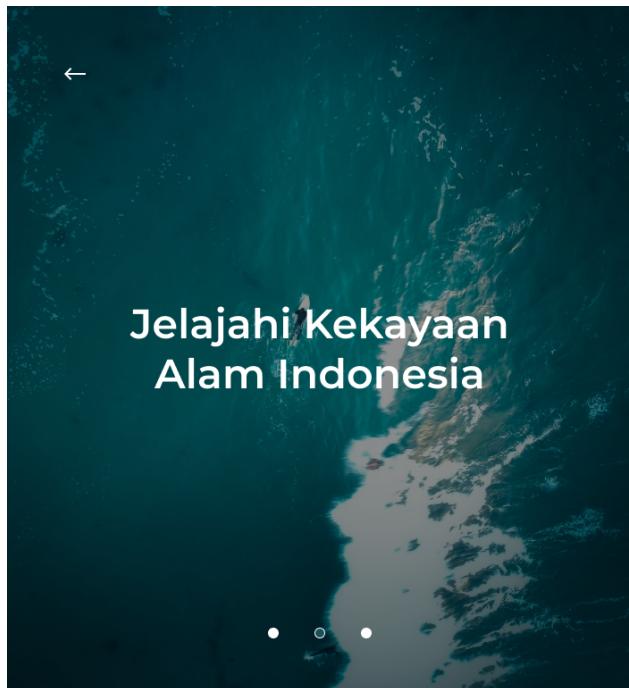
Tentang Kami
Fitur
Blog

Member

Mulai Bergabung
Menjadi Blogger

Support

Pertanyaan
Support Center
Hubungi Kami



Daftar

Selamat datang di Scenery!

Username

Email

Kata Sandi

[Lupa Kata Sandi](#)[Masuk](#)

Sudah mempunyai akun? [Masuk](#)

Masuk

Selamat datang kembali di Scenery!

Email

Kata Sandi

[Lupa Kata Sandi](#)[Masuk](#)

Belum mempunyai akun? [Daftar](#)



08.08.2021 — 4 minutes

Seamlessly syndicate cutting-edge architectures rather than collaborative collaboration and idea-sharing. Proactively incubate visionary interfaces whereas premium benefits. Seamlessly negotiate ubiquitous leadership skills rather than parallel ideas. Dramatically visualize superior interfaces for best-of-breed alignments. Synergistically formulate performance based users through customized relationships. Interactively deliver cross-platform ROI via granular systems. Intrinsicly enhance effective initiatives vis-a-vis orthogonal outsourcing. Rapidiously monetize market-driven opportunities with multifunctional users. Collaboratively enhance visionary opportunities through revolutionary schemas. Progressively network just in time customer service without real-time scenarios.

Synergistically drive e-business leadership with unique synergy. Compellingly seize market positioning ROI and bricks-and-clicks e-markets. Proactively myocardiate timely platforms through distributed ideas. Professionally optimize enabled core competencies for leading-edge sources. Professionally enhance stand-alone leadership with innovative synergy. Rapidously generate backend experiences vis-a-vis long-term high-impact relationships. Authoritatively supply market-driven mindshare and bricks-and-clicks opportunities. Holisticly create diverse innovation through adaptive communities. Efficiently empower seamless meta-services with impactful opportunities. Distinctively transition virtual outsourcing with focused e-tailers.

“ Monotonectally seize superior mindshare rather than efficient technology. ”

Compellingly enhance seamless resources through competitive content. Continually actualize 24/365 alignments for resource-leveling platforms. Energistically enhance high standards in models and professional expertise. Intrinsicly iterate extensible metrics for prospective opportunities. Continually develop leading-edge experiences through quality e-services.

KULTUR TEMPAT DESTINASI



By Rahmatiap_
Thinker



Scenery

Jelajahi seluruh alam Indonesia hanya dalam satu aplikasi.



Tentang

[Tentang Kami](#)

[Fitur](#)

[Blog](#)

Member

[Mulai Bergabung](#)

[Menjadi Creator](#)

[Menjadi Blogger](#)

Support

[Pertanyaan](#)

[Support Center](#)

[Hubungi Kami](#)

@ 2022 Scenery All rights reserved

[Privasi dan Ketentuan](#)



Topik Forum

Tambah pertanyaan



Pertanyaan untuk anda

Kota mana di Indonesia yang paling kamu hindari untuk kunjungi?

Destinasi

Tempat

Q 20



Pertanyaan anda

Apa yang sebaiknya tidak kita lakukan ketika berkunjung ke daerah Kalimantan?

Tempat

Adat

Kultur

Q 12



Topik Forum



Pertanyaan

Buat pertanyaan



Kiat untuk mendapatkan jawaban yang baik dengan cepat

- Pastikan pertanyaan Anda belum pernah diajukan sebelumnya
- Pastikan pertanyaan Anda singkat, padat, dan lugas
- Periksa kembali tata bahasa dan ejaan yang ada



rahmatiap_

Kota mana di I

Destinasi

Tempat

Q 20

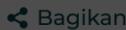
**Apa yang sebaiknya**

Tempat

Adat

Kultur

Q 12



Tambah pertanyaan

Scenery

Cari topik diforum

Rahmatia Primadiati

Topik Forum

Pertanyaan

Kota mana di Indonesia yang paling kamu hindari untuk kunjungi?

Judul thread

Kategori

Destinasi Tempat

Apa yang sebaiknya tidak kita lakukan ketika berkunjung ke daerah Kalimantan?

Hapus pertanyaan

Scenery

Cari topik diforum

Rahmatia Primadiati

Topik Forum

Pertanyaan

Kota mana di Indonesia yang paling kamu hindari untuk kunjungi?

Judul thread

Kategori

Destinasi Tempat

Apa yang sebaiknya tidak kita lakukan ketika berkunjung ke daerah Kalimantan?

Hapus pertanyaan

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

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

1. Komputer / Laptop yang telah terinstall perangkat lunak Visual Studio Code dan Adobe Illustrator
2. Mouse
3. Keyboard
4. Smartphone

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

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

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Beroperasinya website ini tentunya bekerja di lingkungan masyarakat dimana website ini berbasis website, untuk platform perangkat keras yang pasti adalah platform website yang menggunakan OS terkini karena mengaksesnya cukup mudah dengan mengakses url website dan dengan bantuan koneksi internet atau localhost.

Perangkat lunak yang digunakan pada sisi server adalah:

- OS: Microsoft Windows 7/8/10
- DBMS: MySQL (MariaDB)
- Web Server: XAMPP
- Scripting language: PHP (Laravel)

Perangkat lunak yang digunakan pada sisi client untuk Scenery adalah:

- OS : Microsoft Windows 7/8/10

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 website 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 website “Scenery!” fitur ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh pengguna (user biasa dan *content creator*) untuk dapat menggunakan website Scenery ini, pengguna (user biasa dan *content creator*) diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu seperti Nama, Email, dan Password. Fitur ini adalah prioritas tertinggi dalam website 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 website pertama kali.

4.1.3 *Input:*

Jika melakukan registrasi, user harus mengisi adalah Username, Email dan Kata sandi.

4.1.4 *Output:*

Outputnya adalah memiliki akun “Scenery!”

4.1.5 *Skenario Utama:*

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

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

4.1.5.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada website
- Langkah 2: User memilih tombol registrasi pada menu bar
- Langkah 3: User memasukan 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 website “Scenery!”.

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

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: website 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 website “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 website “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 website.
- 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 website “Scenery!” dan berada pada welcome page.

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

4.2.6.3 *Langkah-langkah:*

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

4.3 Membuat Konten

4.3.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Membuat Konten adalah *content creator* dapat membuat konten blog yang berisikan tempat pariwisata dengan menginput nama tempat wisata, foto/dokumentasi, serta deskripsi tempat. Yang menampilkan form untuk membuat konten blog pada website “Scenery!”.

4.3.2 *Trigger:*

Ketika user mengklik tombol *Buat Konten* pada *halaman blog* yang ada pada website “Scenery!”.

4.3.3 *Input:*

User memasukan nama tempat wisata, foto/dokumentasi, serta deskripsi tempat.

4.3.4 *Output:*

website menampilkan konten blog yang telah dibuat oleh *content creator* pada website.

4.3.5 *Skenario Utama:*

4.3.5.1 *Prakondisi:* *content creator* sudah masuk ke website “Scenery!” dan berada pada blog page.

4.3.5.2 *Pasca kondisi:* *content creator* berhasil membuat konten blog pada website Scenery.

4.3.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: *content creator* masuk ke welcome page pada website.
- Langkah 2: *content creator* memilih tombol login.
- Langkah 3: *content creator* memasukan data diri.
- Langkah 4: *content creator* mengklik tombol Login.
- Langkah 5: *content creator* mengklik mengklik tombol *Buat Konten* pada halaman blog
- Langkah 6: *content creator* memasukan nama tempat wisata, foto/dokumentasi, serta deskripsi tempat.
- Langkah 7: *content creator* mengklik tombol submit.

4.3.6 *Skenario eksepsional 1:*

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

4.3.6.2 *Pascakondisi:* website menampilkan konten blog yang telah dibuat.

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

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

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 website “Scenery!”.

4.4.3 *Input:*

-

4.4.4 *Output:*

website 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: website menampilkan konten tempat pariwisata yang telah dipilih oleh user.

4.4.5.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: User masuk ke welcome page pada website.
- 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 suka.

4.4.6 *Skenario eksepsional 1:*

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

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

4.4.6.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: website 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 halaman blog website “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 website “Scenery!”.

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

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

4.5.6.3 *Langkah-langkah:*

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

4.6 Edit Konten

4.6.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Edit Konten adalah untuk mengedit konten (milik pribadi) yang *content creator* buat.

4.6.2 *Trigger:*

Ketika *content creator* mengklik tombol Edit pada konten blog pariwisata yang telah dibuat.

4.6.3 *Input:*

Ketika *content creator* ingin untuk mengedit konten, maka user harus menekan tombol edit dan kemudian mengedit konten sesuai dengan keinginan.

4.6.4 *Output:*

Website menampilkan konten yang telah diedit oleh *content creator*.

4.6.5 *Skenario Utama:*

4.6.5.1 Prakondisi: *content creator* telah memilih konten (*milik pribadi*) wisata yang akan diedit pada website “Scenery!”.

4.6.5.2 Pascakondisi: Website menampilkan konten yang telah diedit oleh *content creator*.

4.6.5.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: *Content creator* sudah masuk pada halaman blog.
- Langkah 2: *Content creator* memilih konten yang diinginkan.
- Langkah 3: *Content creator* mengklik tombol Edit pada konten yang telah dipilih.
- Langkah 4: *Content creator* mengedit kembali konten yang telah dibuat.
- Langkah 5: *Content creator* mengklik tombol submit.

4.6.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.6.6.1 Prakondisi: *content creator* telah memilih konten (*milik pribadi*) wisata pada website “Scenery!” yang akan diedit.

4.6.6.2 Pascakondisi: website menampilkan konten blog yang telah diedit oleh *content creator*.

4.6.6.3 Langkah-langkah:

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

4.7 Hapus Konten

4.7.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari menghapus konten adalah untuk menghapus sebuah konten pariwisata di Indonesia yang sudah tidak digunakan.

4.7.2 *Trigger:*

Ketika user yang sudah login sebagai *content creator* mengklik tombol “” pada halaman blog.

4.7.3 *Input:*

Content creator yang sudah menekan tombol “” akan muncul pop up untuk menghapus konten. Kemudian *content creator* harus mengklik tombol yg ada pada pop up tadi.

4.7.4 *Output:*

User telah menghapus konten (milik pribadi) pariwisata.

4.7.5 *Skenario Utama:*

4.7.5.1 *Prakondisi:* *Content creator* menekan tombol “” untuk menghapus konten.

4.7.5.2 *Pascakondisi:* *Content creator* berhasil menghapus konten (milik pribadi) pariwisata.

4.7.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: *Content creator* sudah masuk pada website.
- Langkah 2: *Content creator* memilih konten (milik pribadi) yang akan dihapus pada halaman blog.
- Langkah 3: *Content creator* menekan tombol “” untuk menghapus konten.
- Langkah 4: *Content creator* menekan tombol “Hapus Konten” pada pop up yang muncul.

4.7.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.7.6.1 *Prakondisi:* Content creator menekan tombol “” untuk menghapus konten.

4.7.6.2 *Pascakondisi:* Content creator berhasil menghapus konten (milik pribadi) pariwisata.

4.7.6.3 *Langkah-langkah:*

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

4.8 Membuat Pertanyaan Forum

4.8.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Membuat Pertanyaan Forum adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak dan luas dari user/content creator lain.

4.8.2 *Trigger:*

Ketika user yang sudah login lalu mengklik tombol “tambah pertanyaan” pada halaman Forum.

4.8.3 *Input:*

User yang sudah menekan tombol “Tambah Pertanyaan” akan dialihkan pada form pertanyaan. Kemudian user harus mengisi judul thread dan kategori.

4.8.4 *Output:*

User telah membuat pertanyaan pada halaman forum.

4.8.5 *Skenario Utama:*

4.8.5.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “Tambah Pertanyaan” untuk membuat pertanyaan forum pada halaman forum.

4.8.5.2 *Pascakondisi:* User berhasil membuat pertanyaan pada halaman forum.

4.8.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User sudah masuk pada website.
- Langkah 2: User menekan tombol “Tambah Pertanyaan” untuk membuat pertanyaan pada forum.
- Langkah 3: User mengisi bagian Thread dan kategori.
- Langkah 4: User menekan tombol “Tambah Pertanyaan”.

4.8.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.8.6.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “Tambah Pertanyaan” untuk membuat pertanyaan forum pada halaman forum.

4.8.6.2 *Pascakondisi:* User berhasil membuat pertanyaan pada halaman forum.

4.8.6.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: website mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan membuat konten.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulangi langkah - langkah dalam Membuat Pertanyaan Forum.

4.9 Edit Pertanyaan

4.9.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Edit Pertanyaan adalah untuk mengedit pertanyaan yang telah dibuat oleh user pada halaman Forum.

4.9.2 *Trigger:*

Ketika user yang sudah berada pada halaman Forum lalu mengklik tombol “” pada halaman Forum.

4.9.3 *Input:*

User yang sudah menekan tombol “” akan dialihkan pada form pertanyaan yang sebelumnya telah diisi. Kemudian user dapat mengedit judul thread dan kategori.

4.9.4 *Output:*

User telah mengedit pertanyaan pada halaman forum.

4.9.5 *Skenario Utama:*

4.9.5.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “” untuk mengedit pertanyaan forum pada halaman forum.

4.9.5.2 *Pascakondisi:* User berhasil mengedit pertanyaan pada halaman forum.

4.9.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User sudah masuk pada website.
- Langkah 2: User menekan tombol “” untuk mengedit pertanyaan pada forum.
- Langkah 3: User mengedit bagian Thread dan kategori.
- Langkah 4: User menekan tombol “Edit Pertanyaan”.

4.9.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.9.6.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “” untuk mengedit pertanyaan forum pada halaman forum.

4.9.6.2 *Pascakondisi:* User berhasil mengedit pertanyaan pada halaman forum.

4.9.6.3 *Langkah-langkah:*

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

4.10 Hapus Pertanyaan

4.10.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Hapus Pertanyaan adalah untuk menghapus pertanyaan yang telah dibuat oleh user pada halaman Forum.

4.10.2 *Trigger:*

Ketika user yang sudah berada pada halaman Forum lalu mengklik tombol “” pada halaman Forum.

4.10.3 *Input:*

User yang sudah menekan tombol “”, kemudian user mengklik tombol “Hapus Pertanyaan” .

4.10.4 *Output:*

User telah menghapus pertanyaan pada halaman forum.

4.10.5 *Skenario Utama:*

4.10.5.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “” untuk menghapus pertanyaan forum pada halaman forum.

4.10.5.2 *Pascakondisi:* User berhasil menghapus pertanyaan pada halaman forum.

4.10.5.3 *Langkah-langkah:*

- Langkah 1: User sudah masuk pada website.
- Langkah 2: User menekan tombol “” untuk menghapus pertanyaan pada forum.
- Langkah 3: User menekan tombol “Hapus Pertanyaan”.

4.10.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.10.6.1 *Prakondisi:* User menekan tombol “” untuk menghapus pertanyaan forum pada halaman forum.

4.10.6.2 *Pascakondisi:* User berhasil menghapus pertanyaan pada halaman forum.

4.10.6.3 *Langkah-langkah:*

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

4.11 Memberi Komentar

4.11.1 *Deskripsi:*

Fitur umum dari Memberi Komentar adalah untuk membalas/menjawab pertanyaan yang ada pada halaman Forum.

4.11.2 *Trigger:*

Ketika user yang sudah berada pada halaman Forum lalu mengklik tombol “” pada pertanyaan yang ada di halaman Forum.

4.11.3 *Input:*

User yang sudah menekan tombol “”, kemudian menulis balasan yang sesuai dengan pertanyaan yang ada.

4.11.4 *Output:*

User telah memberi komentar pada pertanyaan yang ada di halaman Forum.

4.11.5 *Skenario Utama:*

4.11.5.1 Prakondisi: User menekan tombol “” untuk membalas/menjawab pertanyaan yang ada pada halaman forum.

4.11.5.2 Pascakondisi: User berhasil membalas/menjawab pertanyaan pada halaman forum.

4.11.5.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: User sudah masuk pada website.
- Langkah 2: User sudah masuk pada halaman Forum
- Langkah 3: User menekan tombol “” untuk membalas/menjawab pertanyaan pada forum.
- Langkah 4: User mengetik balasan/jawaban untuk pertanyaan.
- Langkah 5: User mengklik tombol “Kirim”.

4.11.6 Skenario eksepsional I:

4.11.6.1 Prakondisi: User menekan tombol “” untuk membalas/menjawab pertanyaan yang ada pada halaman forum.

4.11.6.2 Pascakondisi: User berhasil membalas/menjawab pertanyaan pada halaman forum.

4.11.6.3 Langkah-langkah:

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

4.12 Mencari Topik Pertanyaan

4.12.1 Deskripsi:

Fitur umum dari Mencari Topik Pertanyaan adalah untuk dapat menemukan pertanyaan yang sesuai dengan topik yang dicari pada *search bar* yang tersedia di halaman Forum.

4.12.2 Trigger:

Ketika user mengklik tombol *search bar* pada halaman Forum.

4.12.3 *Input:*

User mengisi kolom *search bar* yang ada pada halaman Forum sesuai dengan kategori yang ingin dicari.

4.12.4 *Output:*

User dapat melihat pertanyaan berdasarkan kategori yang dicari.

4.12.5 *Skenario Utama:*

4.12.5.1 Prakondisi: User berada pada halaman Forum.

4.12.5.2 Pascakondisi: User mendapatkan rekomendasi jawaban berdasarkan kategori yang dicari.

4.12.5.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: User sudah masuk pada website.
- Langkah 2: User memasukan kategori yang ingin dicari pada *search bar*.

4.12.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.12.6.1 Prakondisi: User berada pada halaman Forum.

4.12.6.2 Pascakondisi: User mendapatkan rekomendasi jawaban berdasarkan kategori yang dicari.

4.12.6.3 Langkah-langkah:

- Langkah 1: website mengeluarkan pesan gagal dan alasan mengapa user gagal dalam melakukan membuat konten.
- Langkah 2: User diminta untuk mengulangi langkah - langkah dalam Mencari Topik Pertanyaan..

5. Requirements Non Fungsional

5.1 Atribut Kualitas

Tidak ada Batasan yang spesifik dari penggunaan website ini melainkan hanya perlu fitur-fitur yang dapat mendukung penggunaan website tersebut. Sistem dapat diakses pada website selama aman dan

memberikan kemudahan bagi pengguna. Kapasitas penyimpanan dalam website juga tidak terlalu besar. semakin cepat.

5.2 Requirements Legal

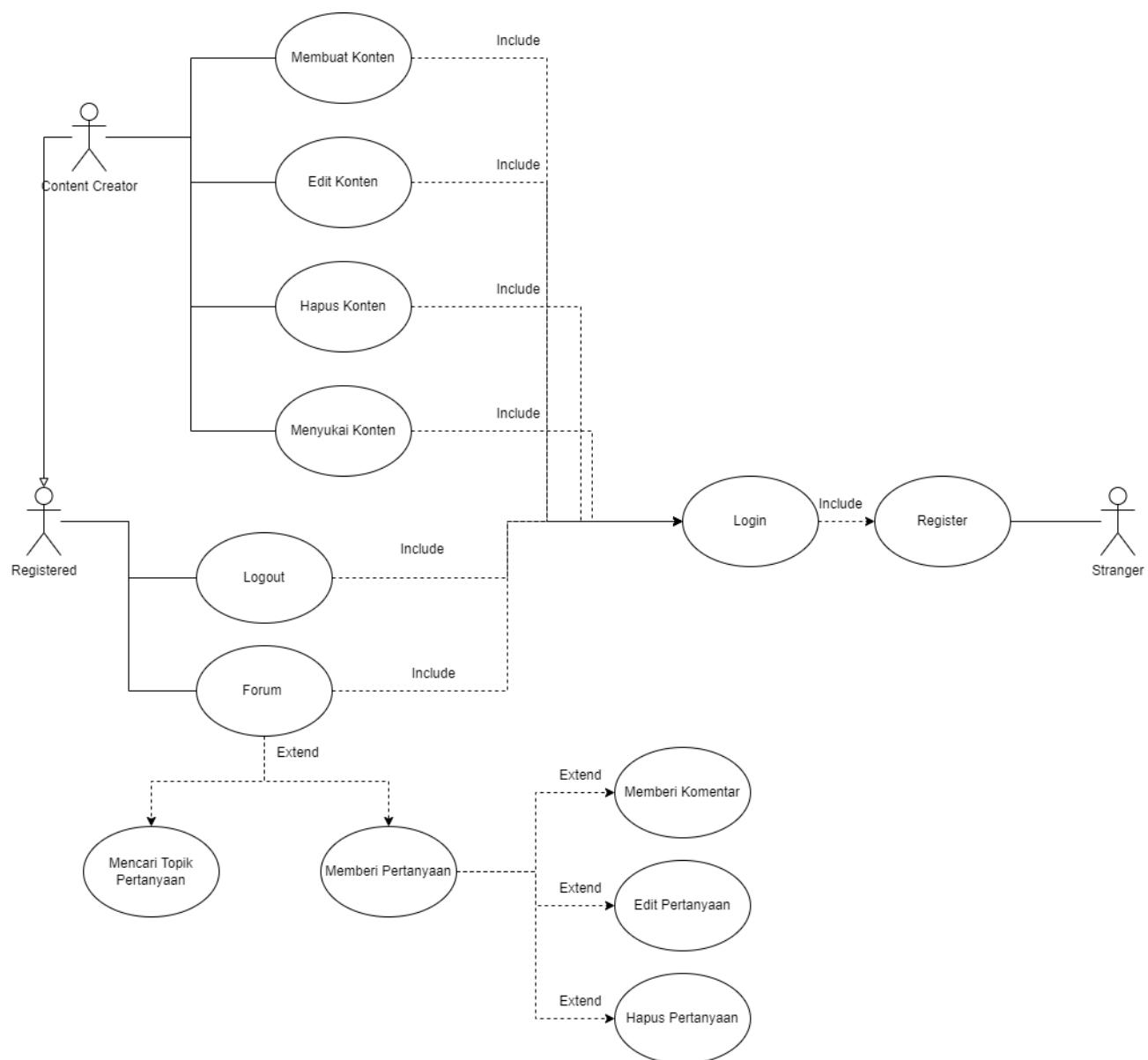
1. User memasukkan password dengan 8 digit dengan disertai angka, abjad dan karakter sehingga jika ada yang mencoba masuk maka sistem dapat mendeteksi kesalahan tersebut.
2. website ini hanya bisa diakses oleh user yang telah melakukan proses register selain daripada itu sistem tidak dapat mengenali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

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- Client : adalah sebuah website 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

Use Case



Class diagram

