
Software Requirements Specification

for

<KosKuy>

Version 1.0 approved

Prepared by

<1301174358 – Ilham prayoga ardhi>

<1301174159–Muhammad hafidzh mahendra>

<1301174498 – ardhian fahmi s>

<1301174610– fathul rahman>

<date created>

Table of Contents

1. Pendahuluan 1

- 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 1
- 1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan 1
- 1.3 Batasan Produk 1
- 1.4 Definisi dan Istilah 1
- 1.5 Refrensi 1

2. Deskripsi Keseluruhan	2
2.1 Deskripsi Produk	2
2.2 Fungsi Produk	2
2.3 Penggolongan Karakterik Pengguna	2
2.4 Lingkungan Operasi	2
2.5 Batasan Desain dan Implementasi	2
2.6 Dokumentasi Pengguna	3
3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	4
3.1 User Interfaces	4
3.2 Hardware Interface	4
3.3 Software Interface	4
3.4 Communication Interface	4
4. Functional Requirement	5
4.1 Use Case Diagram	5
4.2 Nama Use Case 1	5
4.3 Nama Use Case 2	5
4.4 Class Diagram	6
5. Non Functional Requirements	7

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Perangkat merupakan sebuah kebutuhan utama pada sebuah komputer. Pada era digital sekarang ini sangat banyak perangkat lunak yang memiliki fungsi dan spesifikasi masing masing dengan fokus & tujuan aplikasi yang berbeda beda untuk menunjang produktivitas penggunanya.

Dalam pembuatan aplikasi ini khususnya pembuatan aplikasi KOSKuy! Dibutuhkan sebuah analisis perancangannya untuk memperjelas spesifikasi dan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga pembuat atau programmer dapat fokus dalam membuat aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan konsumen dan target pasarnya.

Tujuan utama dari penulisan dokumen ini adalah sebagai pegangan untuk programmer dalam pembuatan aplikasi. Selain sebagai pegangan, penulisan dokumen ini juga memuat beberapa spesifikasi program sehingga programmer mempunyai pegangan yang jelas mengenai spesifikasi program yang harus dibuat.selain itu penulisan dokumen ini bertujuan sebagai arsip dari deskripsi dan spesifikasi dasar atas program yang akan di buat.

1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan

Pada program ini audien dan pembaca yang di sarankan adalah para mahasiswa yang mencari kosan dan penyedia kosan yang ingin memasarkan kosanya. Sehingga disini terdapat proses jual beli antara penyedia dan pengguna aplikasi. Tak hanya mahasiswa, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh siapapun yang berminat mencari kos kosan dengan rentan harga dan spesifikasi tertentu yang tentunya dengan berbagai fasilitas kos kosan yang dibutuhkan.

1.3 Batasan Produk

Aplikasi ini hanya mencari dan memasarkan kosan termasuk jasa angkut, bukan untuk apartemen dan hotel. Perangkat lunak yang kita kembangkan ini ditujukan untuk memudahkan orang yang ingin melakukan pencarian dan pemasaran kosan. Dikarenakan terkadang mahasiswa kesulitan dalam mencari kosan dan penyedia kesulitan dalam memasarkan kosannya, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan survey, booking, dan jasa angkut barang.

1.4 Definisi dan Istilah

<tulis istilah dan definisikan jika ada>

- SRS : Software Requirements Specification, atau
Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- IEEE : Institute of Electrical and Electronics Engineering
Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.

1.5 Refrensi

<Tulis daftar dokumen lain atau alamat web yang menjadi acuan SRS ini.>

Aplikasi mamikos.

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1 Deskripsi Produk

Sistem yang akan kita buat ini memungkinkan mahasiswa dalam mencari kosan dan penyedia dalam memasarkan kosannya. Dimana program ini menyediakan jasa kurir untuk memudahkan mahasiswa dalam proses pemindahan barang, pembayaran juga dapat dilakukan dalam bentuk transfer ke rekening atau pembeli dapat melakukan booking, dan juga pembeli dapat menghubungi penyedia lewat nomor hp yang disediakan atau chat di dalam aplikasi.

Harapan dari adanya fitur chat tersebut adalah untuk memudahkan pengguna dalam menghubungi penyedia kosan dimana terkadang seseorang slow respon terhadap pesan singkat atau sms yang masuk di ponselnya. Bias dikarenakan penuh, ataupun sms tersebut tidak terlihat karena tertimpa oleh pesan-pesan lainnya.

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi yang kami buat ini memiliki fungsi antara lain :

- Menampilkan kosan yang disewakan di homepage.
- Melakukan pembayaran dan booking kosan.
- Menjadi sarana untuk penyedia kosan dalam memasarkan kosannya,
- Mensorting kosan yang dipilih berdasarkan lokasi, harga dan rating.
- Mengirim pesan kepada penyedia kosan melalui fitur messaging.

2.3 Penggolongan Karakterik Pengguna

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Penyedia	Memasarkan kosan (produk) ke pencari.	Login, Insert Data, update data, delete data.	Entry Data Transaksi Kosan.
Pencari	Mencari kosan yang dibutuhkan.	Login, searching, booking, payment.	Manupulasi Data Transaksi Penjualan
Admin	Memantau aplikasi dan data	Login, update aplikasi, lihat data	

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak kita akan beroperasi di Android dan web sebagai platform utama. Asalkan di device tersebut terdapat koneksi dan web browser. Karena perangkat lunak ini berbasis web. Sehingga programmer dapat mensetting tampilan aplikasi nya berdasarkan screen resolusi yang terdeteksi. Jika diakses pada web melalui PC maka tampilan akan sesuai dengan resolusi PC, begitu juga dengan tablet & mobile phone. Bvdc cv

2.5 Batasan Desain dan Implementasi

<Jelaskan setiap item atau masalah yang akan membatasi pilihan yang tersedia untuk para pengembang / developer. Ini mungkin termasuk: kebijakan perusahaan atau peraturan; keterbatasan hardware (persyaratan memori); teknologi tertentu, alat, dan database yang akan digunakan; persyaratan bahasa; protokol komunikasi; pertimbangan keamanan; atau standar pemrograman>

- Tidak bisa membooking tempat penginapan.

2.6 Dokumentasi Pengguna

<Daftar komponen dokumentasi pengguna (seperti user manual, on-line help, dan tutorial) yang akan disampaikan bersama dengan perangkat lunak yang akan dikirim>

3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1 User Interfaces

<Describe the logical characteristics of each interface between the software product and the users. This may include sample screen images, any GUI standards or product family style guides that are to be followed, screen layout constraints, standard buttons and functions (e.g., help) that will appear on every screen, keyboard shortcuts, error message display standards, and so on. Define the software components for which a user interface is needed. Details of the user interface design should be documented in a separate user interface specification.>

3.2 Hardware Interface

<Describe the logical and physical characteristics of each interface between the software product and the hardware components of the system. This may include the supported device types, the nature of the data and control interactions between the software and the hardware, and communication protocols to be used.>

3.3 Software Interface

<Describe the connections between this product and other specific software components (name and version), including databases, operating systems, tools, libraries, and integrated commercial components. Identify the data items or messages coming into the system and going out and describe the purpose of each. Describe the services needed and the nature of communications. Refer to documents that describe detailed application programming interface protocols. Identify data that will be shared across software components. If the data sharing mechanism must be implemented in a specific way (for example, use of a global data area in a multitasking operating system), specify this as an implementation constraint.>

3.4 Communication Interface

<Describe the requirements associated with any communications functions required by this product, including e-mail, web browser, network server communications protocols, electronic forms, and so on. Define any pertinent message formatting. Identify any communication standards that will be used, such as FTP or HTTP. Specify any communication security or encryption issues, data transfer rates, and synchronization mechanisms.>

4. Functional Requirement

<Area ini menggambarkan pengorganisasian persyaratan fungsional untuk produk dengan fitur sistem, layanan utama yang disediakan oleh produk>

<Tulis Kebutuhan Fungsional / Functional Requirement disini>

Diawali dengan membuat daftar kebutuhan fungsional P/L, lengkap dengan ID dan penjelasan jika perlu. Bisa dibuat dalam bentuk tabel.

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan

4.1 Use Case Diagram

<Gambar use case diagramnya dari functional requirement yang didapatkan>

4.2 Nama Use Case 1

4.1.1 Deskripsi Use Case

<deskripsikan / jabarkan mengenai use case ini >

4.1.2 Stimulus and Respon

<menyediakan daftar aksi yang dilakukan oleh user dan respon dari sistem.>

Action by user	Response from system
1	
	2
3	
	4 ..

4.1.4 Activity Diagram

4.3 Nama Use Case 2

<Sama seperti di atas, dan seterusnya sesuai jumlah use case yang didapatkan>

4.4 Class Diagram

<identifikasi kelas yang terkait dan hubungannya pada sistem yang dikembangkan>

5. Non Functional Requirements

<Uraikan dengan ringkas kebutuhan non fungsional dalam tabel sebagai berikut. Isilah Kolom Kebutuhan dengan kalimat yang jelas dan kelak dapat dites untuk dipenuhi. ID adalah nomor kebutuhan yang harus ditelusuri pada saat test. Tuliskan N/A bila Not Applicable>

ID	Parameter	Kebutuhan
	Availability	
	Reliability	
	Ergonomy	
	Portability	
	Memory	
	Response time	
	Safety	N/A
	Security	
	Others 1: Bahasa komunikasi	Misalnya : semua tanya jawab harus dalam bahasa Indonesia
		Setiap layar harus mengandung logo PT Pos Indonesia

Catatan :

Availability : ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per haritanpa gagal

Reliability : keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal(atau kegagalan yang ditolerir adalah ...%) sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.

Ergonomy : kenyamanan pakai bagi pengguna

Portability : kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain
Memory : jika perhitungan kapasitas memori internal kritis (misalnya untuk SW yang harus dijadikan CHIPS dan ukurannya harus kecil

Response time : Batasan waktu yang harus dipenuhi. Sangat penting untuk aplikasi Real Time.
Contoh: “Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam 4 detik”, atau “ATM harus menarik kembali kartu yang tidak diambil dalam waktu 3 menit”

Safety: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik

Security : aspek keamanan yang harus dipenuhi