

**SKPL-007**

# **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

## **Sistem Informasi Pembuatan Pesawat Terbang**

untuk:

Pabrik Pembuat Pesawat

Dipersiapkan oleh:

Fatahillah Karomy – 1301164346

Hamad Fauzi Jessar – 1301160321

M Hafiz Zamrudin – 1301164259


Anang Rahman – 1301154163

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>Program Studi S1 Teknik Informatika -</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	<b><i>SKPL-007</i></b>		<b>24</b>
	<b>Revisi</b>	2	<i>Tgl: 11-05-2018</i>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
Halaman 9	UI tidak dimasukkan di SKPL, cukup keterangan saja		
Halaman 24	Penambahan ERD		
Halaman 7	Perspektif Produk		
Halaman 8	Kelas dan Karakteristik pengguna		

# Daftar Isi

<b>Daftar Perubahan.....</b>	<b>1</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan .....</b>	<b>2</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Pendahuluan .....</b>	<b>6</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen .....	6
1.2 Konvensi Dokumen.....	6
a. Font : Times New Roman .....	6
b. Nama Bab perbagian akan ditulis menggunakan format Heading 1 dengan font size 18.....	6
c. Nama Sub-Bab ditulis menggunakan format Heading 2 dengan font size 14. ....	6
d. Istilah asing yang dalam dokumen ini ditulis miring. ....	6
1.3 Cakupan Produk .....	6
1.4 Referensi .....	7
<b>2. Overall Description .....</b>	<b>7</b>
2.1 Perspektif Produk .....	7
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.....	9
Dokumentasi pengguna yang disediakan perangkat lunak ini meliputi : .....	9
2.7 Asumsi dan Dependensi .....	9
Asumsi dan Dependensi dalam sistem ini adalah : .....	9
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal .....</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna .....	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	9
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	10
3.4 Antarmuka Komunikasi .....	10
<b>4. Model Domain .....</b>	<b>10</b>
<b>5. Fitur Sistem (Use Cases) .....</b>	<b>11</b>
5.1 Use Case 1 .....	12
5.1.1 Nama Use Case: Login .....	12
5.1.2 Tujuan: untuk bisa menggunakan sistem.....	12
5.1.3 Input: username dan password.....	12
5.1.4 Output: User masuk ke sistem .....	12
5.1.5 Skenario Utama: User menginputkan username dan password .....	12
5.1.6 Prakondisi: User sudah mempunyai akun.....	12
5.1.7 Langkah-langkah: .....	12
5.1.8 Pascakondisi : User sudah masuk kedalam sistem .....	12
5.1.9 Skenario eksepsional 1 jika username atau password salah maka muncul coba lagi .....	12
5.1.10 Contoh.....	12
5.2 Use Case 2.....	12
5.2.1 Nama Use Case: Pemesanan Baru .....	12
5.2.2 Tujuan: untuk bisa memesan model pesawat.....	13
5.2.3 Input: Katalog .....	13
5.2.4 Output: Data Pesanan.....	13

5.2.5	Skenario Utama: user memilih katalog.....	13
5.2.6	Prakondisi: User sudah login dan memilih menu pesan .....	13
5.2.7	Langkah-langkah: .....	13
5.2.8	Pascakondisi : User sudah memesan dan mendapat kode transaksi .....	13
5.2.9	Skenario eksepsional 1 jika stock pesanan habis maka ada pesan pilih lagi atau tetap memesan tapi akan memakan waktu lama untuk supplier melakukan restock .....	13
5.2.10	Contoh.....	13
5.3	Use Case 3.....	13
5.3.1	Nama Use Case: Info pembuatan.....	13
5.3.2	Tujuan: untuk bisa melihat proses pembuatan .....	13
5.3.3	Input: kode transaksi.....	13
5.3.4	Output: progress pembuatan .....	13
5.3.5	Skenario Utama: input kode transaksi .....	13
5.3.6	Prakondisi: User sudah login dan memilih menu lihat pesanan dan sudah punya kode transaksi .....	13
5.3.7	Langkah-langkah: .....	14
5.3.8	Pascakondisi : User sudah melihat progress pemesanannya.....	14
5.3.9	Skenario eksepsional 1 jika kode transaksi salah maka coba lagi .....	14
5.3.10	Contoh.....	14
5.4	Use Case 4.....	14
5.4.1	Nama Use Case: lihat data pesanan .....	14
5.4.2	Tujuan: untuk bisa melihat pesanan mempunyai stock atau tidak.....	14
5.4.3	Input: kode katalog / kode pesanan.....	14
5.4.4	Output: Data stock pesanan .....	14
5.4.5	Skenario Utama: input kode katalog/ pesanan.....	14
5.4.6	Prakondisi: Supplier sudah login .....	14
5.4.7	Langkah-langkah: .....	14
5.4.8	Pascakondisi : supplier melihat stock berdasarkan kode yg diinputkan .....	14
5.4.9	Skenario eksepsional 1.....	14
5.4.10	Contoh.....	14
5.5	Use Case 5.....	15
5.5.1	Nama Use Case: Input Data Pembuatan .....	15
5.5.2	Tujuan: Sebagai pendataan pesawat apa saja yang pernah dibuat .....	15
5.5.3	Input: Kode Pesanan/Data Transaksi .....	15
5.5.4	Output: Masuk Ke database.....	15
5.5.5	Skenario Utama: input kode pesanan.....	15
5.5.6	Prakondisi: Teknisi/Pembuat sudah login.....	15
5.5.7	Langkah-langkah: .....	15
5.5.8	Pascakondisi : Data pembuatan masuk ke database.....	15
5.5.9	Skenario eksepsional 1.....	15
5.5.10	Contoh.....	15
5.6	Use Case 6.....	15
5.6.1	Nama Use Case: Verifikasi Pesawat.....	15
5.6.2	Tujuan: untuk customer bisa melihat progress pembuatan .....	15
5.6.3	Input: Kode Pesanan/Data Transaksi .....	15
5.6.4	Output: progress pembuatan .....	15
5.6.5	Skenario Utama: input kode pesanan.....	15
5.6.6	Prakondisi: pembuat sudah login dan sudah input data pembuatan.....	16
5.6.7	Langkah-langkah: .....	16
5.6.8	Pascakondisi : Progress sudah terupdate.....	16
5.6.9	Skenario eksepsional 1.....	16
5.6.10	Contoh.....	16

5.7	Use Case 7.....	16
5.7.1	Nama Use Case: Transaksi .....	16
5.7.2	Tujuan: Pesanan customer bisa dibayar .....	16
5.7.3	Input: Kode Pesanan/kode Transaksi.....	16
5.7.4	Output: nota .....	16
5.7.5	Skenario Utama: input kode pesanan.....	16
5.7.6	Prakondisi: pembuat sudah login dan sudah memesan.....	16
5.7.7	Langkah-langkah: .....	16
5.7.8	Pascakondisi : Transaksi Lunas .....	16
5.7.9	Skenario eksepsional 1.....	17
5.7.10	Contoh.....	17
5.8	Use Case 8.....	17
5.8.1	Nama Use Case: Membuat Laporan .....	17
5.8.2	Tujuan: Transaksi tercatat dan dilaporkan .....	17
5.8.3	Input: Kode Pesanan/kode Transaksi.....	17
5.8.4	Output: berkas.....	17
5.8.5	Skenario Utama: input kode pesanan.....	17
5.8.6	Prakondisi: admin sudah login dan sudah ada sebuah transaksi .....	17
5.8.7	Langkah-langkah: .....	17
5.8.8	Pascakondisi : berkas siap cetak .....	17
5.8.9	Skenario eksepsional 1.....	17
5.8.10	Contoh.....	17
<b>6.</b>	<b>Requirements Nonfungsional Lainnya.....</b>	<b>18</b>
6.1	Requirements Performa.....	18
6.2	Requirements Keselamatan .....	19
6.3	Requirements Keamanan .....	19
6.4	Atribut Kualitas Perangkat Lunak.....	19
<b>7.</b>	<b>Requirements Lain .....</b>	<b>20</b>

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini ditulis bertujuan untuk memberikan penjelasan pemakaian dan penulisan tentang Spesifikasi Kebutuhan Perangkat lunak (SKPL) dan ditunjukkan kepada pemilik atau *Human Resource* pabrik pembuatan pesawat. SKPL itu sendiri merupakan hasil dari suatu proses analisis yang dilakukan untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Di dalam dokumen ini terdapat spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya. Selain itu di dalam dokumen ini digambarkan semua pelaporan, ruang lingkup maupun kebutuhan pemakai yang akan dikembangkan dengan berdasarkan pada kesepakatan bersama dalam membangun perangkat lunak ini.

## 1.2 Konvensi Dokumen

Adapun konvensi pengetikan yang digunakan dalam SKPL ini adalah :

- a. *Font* : Times New Roman
- b. Nama Bab perbagian akan ditulis menggunakan format *Heading 1* dengan *font size* 18.
- c. Nama Sub-Bab ditulis menggunakan format *Heading 2* dengan *font size* 14.
- d. Istilah asing yang dalam dokumen ini ditulis miring.

## 1.3 Cakupan Produk

Tujuan perangkat lunak ini adalah untuk mempermudah dalam hal proses pembuatan pesawat yang dimana perangkat lunak ini sama hal nya dengan perangkat lunak pemesanan

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-007	Halaman 6 dari 23
<b>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</b>		

barang atau semacamnya, hanya saja perangkat lunak ini digunakan untuk memesan sebuah model pesawat.

Perangkat lunak ini dibuat dengan tujuan bisnis karena dengan membuat perangkat lunak ini maka banyak terutama pihak pembuat pesawat itu sendiri akan memakai perangkat lunak ini.

## 1.4 Referensi

<https://amahrizal.wordpress.com/2011/10/20/7-langkah-membangun-sistem-informasi/>

# 2. Overall Description

## 2.1 Perspektif Produk

Sistem Informasi Pembuatan Pesawat Terbang adalah perangkat lunak yang mencakup tentang sistem informasi pembuatan pesawat terbang terutama dalam hal pemesanan sebuah model pesawat yang diinginkan oleh *customer*, dimana terdapat seorang *customer* yang akan memilih sebuah model pesawat yang akan dipesan, jika pesanan pesawat tersebut tersedia maka akan langsung dipesan dan info pemesanan akan tersimpan di sistem dan bisa dilihat oleh admin dan pembuat, jika sebuah model pesawat kehabisan stock sparepart maka supplier yang bertugas untuk melakukan restock. Sistem ini juga bergantung pada DBMS MySQL yang dimana untuk mengatur *database*.

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi utama produk ini adalah dimana customer dapat memilih dan memesan model pesawat yang ingin dibuat yang terkoordinasi dengan admin. Program akan terintegrasi melalui sistem informasi pelayanan berupa data yang akan terupdate secara real time dan diatur oleh pihak admin.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-007	Halaman 7 dari 23
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		



## 2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Aktivitas	Kemampuan/Pendidikan
Customer	Melakukan <i>input request</i> model pesawat, mengecek progress pembuatan	Mampu mengoperasikan sistem operasi windows
Admin	Melakukan data monitor, serta melakukan rekapitulasi.	Memahami pengoperasian sistem database, mampu mengoperasikan sistem operasi windows
Supplier	Melihat <i>request</i> Customer tersedia apa tidak	mampu mengoperasikan sistem operasi windows
Teknisi	Melakukan <i>Update</i> proses pembuatan pesawat	mampu mengoperasikan sistem operasi windows

## 2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini akan beroperasi pada PC atau Laptop untuk saat ini hanya bisa dijalankan pada sistem operasinya Windows 7,8, dan 10 dengan kapasitas minimal RAM 2 GB

## 2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Software ini di design sesuai dengan organisasi yang bersangkutan, kebijakan dan keamanan tergantung dari organisasi yang bersangkutan, Bahasa yang digunakan berbasis java, untuk maintenance perangkat lunak yang bertanggung jawab adalah oragnisasi yang bersangkutan.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-007	Halaman 8 dari 23
<b>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</b>		

## 2.6 Dokumentasi Pengguna

Dokumentasi pengguna yang disediakan perangkat lunak ini meliputi :

- a. Manual pengguna, menjelaskan bagaimana perangkat lunak ini bekerja dan bagaimana menggunakannya
- b. Panduan aplikasi, menjelaskan langkah demi langkah penggunaan aplikasi

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

Asumsi dan Dependensi dalam sistem ini adalah :

- Koneksi Internet Lancar

# 3. Requirements Antarmuka Eksternal

## 3.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna akan dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak berbasis desktop , pengguna melakukan interaksi dengan perangkat lunak melalui menu bearanda, Buat pesanan, cek pesanan, admin dapat melihat proses pemesanan, record data pesanan, record transaksi, untuk *supplier* dapat melakukan pengecekan stock , tambah stock, untuk teknisi/pembuat dapat melakukan input data pembuatan.

## 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Berikut spesifikasi minimal perangkat keras yang dibutuhkan oleh Aplikasi Pembuatan Bangunan :

- a. Personal Komputer lengkap dengan input/output standar :
  - 1) Monitor

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-007	Halaman 9 dari 23
<b>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</b>		

- 2) Keyboard
- 3) Mouse
- 4) CPU

### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi ini menggunakan sebuah server menyimpan database yang diperlukan untuk perangkat lunak seperti Database Management System (DBMS), dan operating system.

Jenis Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak	Versi
DBMS	MySQL	5.7.16
Desktop Software	NetBeans	8.2
Operating System	Windows	7,8,10

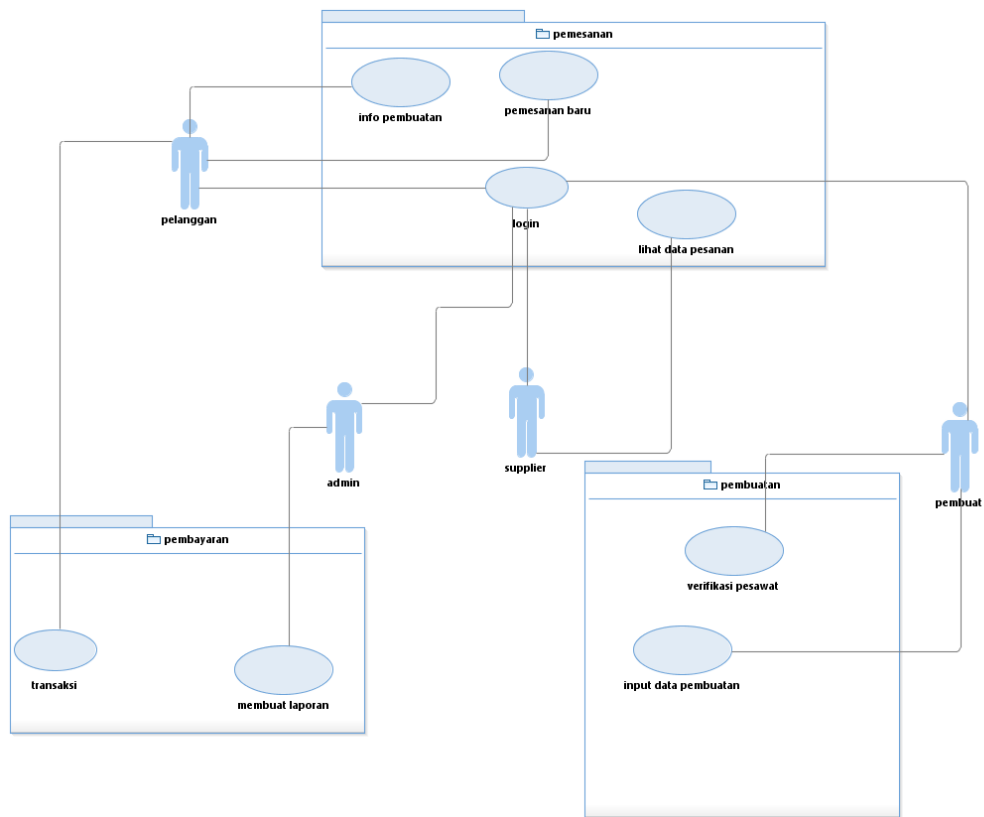
### 3.4 Antarmuka Komunikasi

Jaringan ini Lokal dimana menggunakan FTP, untuk Keamanan itu sendiri tergantung dari pihak organisasi yang bersangkutan

## 4. Model Domain

<Opsional. >

## 5. Fitur Sistem (Use Cases)



Gambar 1 Use Case Diagram

## 5.1 Use Case 1

5.1.1 *Nama Use Case: Login*

5.1.2 *Tujuan: untuk bisa menggunakan sistem*

5.1.3 *Input: username dan password*

5.1.4 *Output: User masuk ke sistem*

5.1.5 *Skenario Utama: User menginputkan username dan password*

5.1.6 *Prakondisi: User sudah mempunyai akun*

5.1.7 *Langkah-langkah:*

5.1.7.1 *Langkah 1: Buka Aplikasi*

5.1.7.2 *Langkah 2: Masukkan Username*

5.1.7.3 *Langkah 3: Masukkan Password*

5.1.7.4 *Langkah 4: Tekan Login*

5.1.8 *Pascakondisi : User sudah masuk kedalam sistem*

5.1.9 *Skenario eksepsional 1 jika username atau password salah maka muncul coba lagi*

5.1.10 *Contoh*

## 5.2 Use Case 2

5.2.1 *Nama Use Case: Pemesanan Baru*

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-007</i>	<i>Halaman 12 dari 23</i>
<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</i>		

5.2.2 *Tujuan: untuk bisa memesan model pesawat*

5.2.3 *Input: Katalog*

5.2.4 *Output: Data Pesanan*

5.2.5 *Skenario Utama: user memilih katalog*

5.2.6 *Prakondisi: User sudah login dan memilih menu pesan*

5.2.7 *Langkah-langkah:*

5.2.7.1 *Langkah 1: pilih katalog*

5.2.7.2 *Langkah 2: Tekan pesan*

5.2.8 *Pascakondisi : User sudah memesan dan mendapat kode transaksi*

5.2.9 *Skenario eksepsional 1 jika stock pesanan habis maka ada pesan pilih lagi s*

5.2.10 *Contoh*

### **5.3 Use Case 3**

5.3.1 *Nama Use Case: Info pembuatan*

5.3.2 *Tujuan: untuk bisa melihat proses pembuatan*

5.3.3 *Input: kode transaksi*

5.3.4 *Output: progress pembuatan*

5.3.5 *Skenario Utama: input kode transaksi*

5.3.6 *Prakondisi: User sudah login dan memilih menu lihat pesanan dan sudah punya kode transaksi*

### **5.3.7 Langkah-langkah:**

*5.3.7.1 Langkah 1: input kode transaksi*

**5.3.8 Pascakondisi :** *User sudah melihat progress pemesanannya*

**5.3.9 Skenario eksepsional 1** *jika kode transaksi salah maka coba lagi*

**5.3.10 Contoh**

## **5.4 Use Case 4**

**5.4.1 Nama Use Case:** *lihat data pesanan*

**5.4.2 Tujuan:** *untuk bisa melihat pesanan mempunyai stock atau tidak*

**5.4.3 Input:** *kode katalog / kode pesanan*

**5.4.4 Output:** *Data stock pesanan*

**5.4.5 Skenario Utama:** *input kode katalog/ pesanan*

**5.4.6 Prakondisi:** *Supplier sudah login*

### **5.4.7 Langkah-langkah:**

*5.4.7.1 Langkah 1: input kode katalog/pesanan*

**5.4.8 Pascakondisi :** *supplier melihat stock berdasarkan kode yg diinputkan*

**5.4.9 Skenario eksepsional 1**

**5.4.10 Contoh**

## **5.5 Use Case 5**

**5.5.1 Nama Use Case:** *Input Data Pembuatan*

**5.5.2 Tujuan:** *Sebagai pendataan pesawat apa saja yang pernah dibuat*

**5.5.3 Input:** *Kode Pesanan/Data Transaksi*

**5.5.4 Output:** *Masuk Ke database*

**5.5.5 Skenario Utama:** *input kode pesanan*

**5.5.6 Prakondisi:** *Teknisi/Pembuat sudah login*

**5.5.7 Langkah-langkah:**

5.5.7.1 *Langkah 1: Masukkan Kode pesanan*

5.5.7.2 *Langkah 2: lalu simpan*

**5.5.8 Pascakondisi :** *Data pembuatan masuk ke database*

**5.5.9 Skenario eksepsional 1**

**5.5.10 Contoh**

## **5.6 Use Case 6**

**5.6.1 Nama Use Case:** *Verifikasi Pesawat*

**5.6.2 Tujuan:** *untuk customer bisa melihat progress pembuatan*

**5.6.3 Input:** *Kode Pesanan/Data Transaksi*

**5.6.4 Output:** *progress pembuatan*

**5.6.5 Skenario Utama:** *input kode pesanan*

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-007</i>	<i>Halaman 15 dari 23</i>
<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</i>		



**5.6.6 Prakondisi: pembuat sudah login dan sudah input data pembuatan**

**5.6.7 Langkah-langkah:**

**5.6.7.1 Langkah 1: input kode pesanan/transaksi**

**5.6.7.2 Langkah 2: input perubahan progress saat ini**

**5.6.8 Pascakondisi : Progress sudah terupdate**

**5.6.9 Skenario eksepsional 1**

**5.6.10 Contoh**

## **5.7 Use Case 7**

**5.7.1 Nama Use Case: Transaksi**

**5.7.2 Tujuan: Pesanan customer bisa dibayar**

**5.7.3 Input: Kode Pesanan/kode Transaksi**

**5.7.4 Output: nota**

**5.7.5 Skenario Utama: input kode pesanan**

**5.7.6 Prakondisi: pembuat sudah login dan sudah memesan**

**5.7.7 Langkah-langkah:**

**5.7.7.1 Langkah 1: input kode pesanan/transaksi**

**5.7.7.2 Langkah 2: Bayar**

**5.7.8 Pascakondisi : Transaksi Lunas**

#### **5.7.9 Skenario eksepsional 1**

#### **5.7.10 Contoh**

### **5.8 Use Case 8**

#### **5.8.1 Nama Use Case: Membuat Laporan**

#### **5.8.2 Tujuan: Transaksi tercatat dan dilaporkan**

#### **5.8.3 Input: Kode Pesanan/kode Transaksi**

#### **5.8.4 Output: berkas**

#### **5.8.5 Skenario Utama: input kode pesanan**

#### **5.8.6 Prakondisi: admin sudah login dan sudah ada sebuah transaksi**

#### **5.8.7 Langkah-langkah:**

##### **5.8.7.1 Langkah 1: input kode pesanan/transaksi**

##### **5.8.7.2 Langkah 2: lalu rekap semua data**

#### **5.8.8 Pascakondisi : berkas siap cetak**

#### **5.8.9 Skenario eksepsional 1**

#### **5.8.10 Contoh**

## 6. Requirements Nonfungsional Lainnya

### 6.1 Requirements Performa

Kebutuhan	Tuntutan
Ketersediaan pelayanan	Pelayanan harus tersedia selama sesuai jam kerja kecuali untuk admin bisa mengakses 7x24 jam
Kecepatan pelayanan	Bisa diakses maksimal sebanyak 10 user secara bersamaan
Kecepatan pelayanan	Proses pelayanan pesawat sudah diterima customer
Bahasa pembangun program	,JAVA

## 6.2 Requirements Keselamatan

Kebutuhan	Tuntutan
Keselamatan data	Dilakukan backup data setiap transaksi secara otomatis
Power Supply	Disediakan UPS dan Generator untuk pencegahan hilang sumber daya listrik

## 6.3 Requirements Keamanan

Kebutuhan	Tuntutan
Alur Data aman	Data ketika dikirim akan terenkripsi agar tidak mudah diambil
Keselamatan Data	Dilakukan backup data setiap transaksi secara otomatis

## 6.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Kriteria Kualitas	Tuntutan Kualitas
Reliability	Sistem dapat diakses selama jam kerja kecuali untuk seorang admin bisa mengakses 7x24 jam
Availability	<i>Customer</i> akan mengirim data pesanan yang diinginkan setelah itu dilanjutkan oleh supplier mengecek ketersediaan dari pilihan tersebut jika ada langsung dikonfirmasi ke <i>customer</i> dan ke teknisi lalu membuat pesawat dan setelah pesawat selesai maka <i>customer</i> akan di konfirmasi

System Security	Dari segi penyimpanan data database akan di backup setiap kali ada transaksi secara otomatis.
Maintainability	Perawatan tidak perlu dilakukan oleh user, semua perawatan dilakukan oleh administrator/pihak oragnisasi tersebut

## 7. Requirements Lain

### Requirement Customer

Customer haruslah seorang yang berwenang yang mempunyai hak untuk bisa memesan pesawat, seperti pihak TNI AU, Airlines, atau pihak yang mendapat hak istimewa dari pemerintah.

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Suatu dokumen yang menyatakan kebutuhan perangkat lunak sebagai hasil dari proses analisis yang dilakukan dalam konteks pengembangan perangkat lunak.
Login	Proses sebelum pengguna dapat menggunakan aplikasi. Berupa mengisi username dan password pengguna
Database	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi dengan suatu program aplikasi tertentu untuk mendapatkan suatu informasi
Customer	Pelanggan yang nantinya akan menggunakan aplikasi tersebut
Request	Suatu sistem yang akan memproses permintaan pelanggan
Admin	Orang yang akan melakukan perencanaan, pengendalian dan pengorganisasian data
Supplier	Orang yang mengirim sebuah sparepart pesawat

Sparepart	Bahan atau barang yang digunakan untuk membuat pesawat
Teknisi	Oranf yang membuat pesawat

## Lampiran B: Analysis Models

