**SKPL**-xxx

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Sewa Vendor

untuk:

Gede Agung Ary Wisudiawan

Dipersiapkan oleh:

Irfan Nugraha - 1301174080

Arif Bastanta Sinuhaji - 1301170245

Ghazi Ahmad Fadhullah - 1301174062

Pangki Tanaya Aji – 1301170157

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-xxx* | | 8 |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: <isi tanggal>* |

# 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 |
|  |  |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Perubahan 1](#_Toc123127)

[Daftar Halaman Perubahan 2](#_Toc123128)

[Daftar Isi 3](#_Toc123129)

[1. Pendahuluan 3](#_Toc123130)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 3](#_Toc123131)

[1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen 4](#_Toc123132)

[1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim 4](#_Toc123133)

[1.4 Referensi 4](#_Toc123134)

[2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak 4](#_Toc123135)

[2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak 4](#_Toc123136)

[2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak 4](#_Toc123137)

[2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna 5](#_Toc123138)

[2.4 Lingkungan Operasi 5](#_Toc123139)

[2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem 5](#_Toc123140)

[2.6 Asumsi dan Dependensi 5](#_Toc123141)

[3. Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak 5](#_Toc123142)

[3.1 Deskripsi Kebutuhan 6](#_Toc123143)

[3.1.1 Kebutuhan Fungsional 6](#_Toc123144)

[3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional 6](#_Toc123145)

[3.2 Pemodelan Analisis 6](#_Toc123146)

[3.2.1 Usecase Diagram 6](#_Toc123147)

[3.2.2 Class Diagram: 7](#_Toc123148)

[4. Requirements Antarmuka Eksternal 7](#_Toc123149)

[4.1 Antarmuka Pengguna 7](#_Toc123150)

[4.2 Antarmuka Perangkat Keras 7](#_Toc123151)

[4.3 Antarmuka Perangkat Lunak 8](#_Toc123152)

[4.4 Antarmuka Komunikasi 8](#_Toc123153)

[5. Requirements Lain 8](#_Toc123154)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk sistem Event Organizer untuk menjelaskan system dari perangkat lunak Event Organizer yang kami bangun dan dapat juga dijadikan acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini.

## Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Semua hal yang tercantum didalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang berupa software yang digunakan untuk pengelolaan dalam penyewaan barang , mengelola data barang , mengelola vendor , mengelola data pemesanan dan mengelola user.

## Definisi, Singkatan, dan Akronim

Perangkat Lunak “Event Organizer” ini merupakan sebuah aplikasi yang mana memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi guna untuk penyewaan barang yang mana fungsi dan tujuannya hamper sama dengan e-commerce lainnya. Hanya saja yang membedakan disini yaitu aplikasi ini hanya sebagai jembatan dari pengguna dan para vendor untuk MENYEWAKAN barang saja , sehingga terdapat jangka waktu dan kalkulasi dana berdasarkan barang yang disewakan dan waktu penyewaan dalam aplikasi ini. Tujuan utama dalam aplikasi ini adalah untuk membantu orang-orang yang ingin mengadakan sebuah acara namun tidak tahu bagaimana mereka mendapatkan barang-barang yang dibutuhkan dalam acara(kebutuhan logistic).

## Referensi

1. Template SKPL Analisis Berorientasi Objek

# Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

## Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh vendor untuk memasarkan barang-barangnya. Perangkat lunak ini juga merupakan tempat untuk para pembeli untuk mencari barang yang berkualitas namun memiliki harga yang murah, yang nantinya akan diperlukan untuk event yang akan diselenggarakan. Perangkat lunak ini dapat memberikan informasi mengenai data barang, data vendor, data pembeli, data pesanan pembeli dan data pemesanan vendor.

Dengan adanya perangkat lunak ini diharapkan, dapat mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang berkualitas dengan harga yang terjangkau, dan membantu vendor untuk membuka pelapak dan measarkan barangnya.

## Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Diharapkan dari aplikasi Seven ini dapat membantu pembeli dalam masalah yang dihadapi dan memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah :

### Membantu vendor dalam pemasaran barangnya.

### Membantu pembeli dalam mencari barang yang berkualitas dengan harga terjangkau.

### Vendor mendapatkan fitur untuk view, input, edit dan delete barangnya.

### Terdapat formulir untuk melakukan pemesanan.

### Pembeli dapat menyimpan pemesanan dalam wishlist, sebelum dibayar.

### Pembeli dapat view, edit, delete dan input data pemesanan pada wishlist.

## Profil dan Karakteristik Pengguna

1. * 1. **Admin**

* Dapat memanajemen seluruh system mulai dari melihat transaksi , melihat barang , menghapus barang , melihat info vendor dan pelanggan , menghapus dan mengedit baik itu data barang,vendor.
  + 1. **Vendor**
* Login
* Menginputkan barang
* Menginputkan harga
* Mengedit barang
* Mengedit harga barang
* Menghapus barang
* Logout
  + 1. **Pelanggan**
* Login
* Melakukan transaksi
* Memesan barang
* Mengubah hari peminjaman
* Mengubah pemesanan
* Membatalkan pemesanan
* Melakukan pencarian barang
* Logout

## Lingkungan Operasi

Perangkat lunak ini adalah aplikasi berbasis web, sehingga ada banyak yang dapat mengakses aplikasi ini tanpa harus menginstal aplikasi ini terlebih dahulu. Aplikasi ini dapat diakses oleh pembeli, vendor, maupun admin. Aplikasi ini dapat diakses menggunakan perangkat komputer dengan sistem operasi mulai windows 7 sampai windows 10, dengan bantuan web browser, contohnya Google Chrome, Opera atau yang lainnya. Aplikasi ini juga dapat diakes melalui handphone yang memiliki operation sistem berupa Android atau IoS, dengan bantuan web browses, contohnya UC browser, Chrome atau yang lainnya.

## Batasan Perangkat Lunak / Sistem

* **­**Kebijakan yang dimiliki oleh setiap vendor berbeda-beda.
* Kemungkinan ada biaya tambahan oleh vendor yang tidak dicantumkan pada system.
* Sistem hanya dapat sebagai penghubung saat transaksi antara pelanggan dengan vendor , jadi pada saat pelanggan sudah berinteraksi langsung dengan vendor di dunia nyata maka owner/admin dari aplikasi tidak dapat ikut mengawasi dan juga tidakdapat membantu ketika terjadi kesalahan atau kekeliruan dalam pemesanan.

## Asumsi dan Dependensi

Asumsi :

* Sistem Event Organizer ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet
* Pelanggan dan Vendor harus login untuk menggunakan aplikasi
* Vendor dapat melihat pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan
* Data informasi dapat diakses secara realtime
* Admin dapat mengakses data barang, vendor, pelanggan dan data pemesanan
* Pembayaran dapat dilakukan melalui aplikasi
* Admin tidak perlu login untuk menggunakan aplikasi

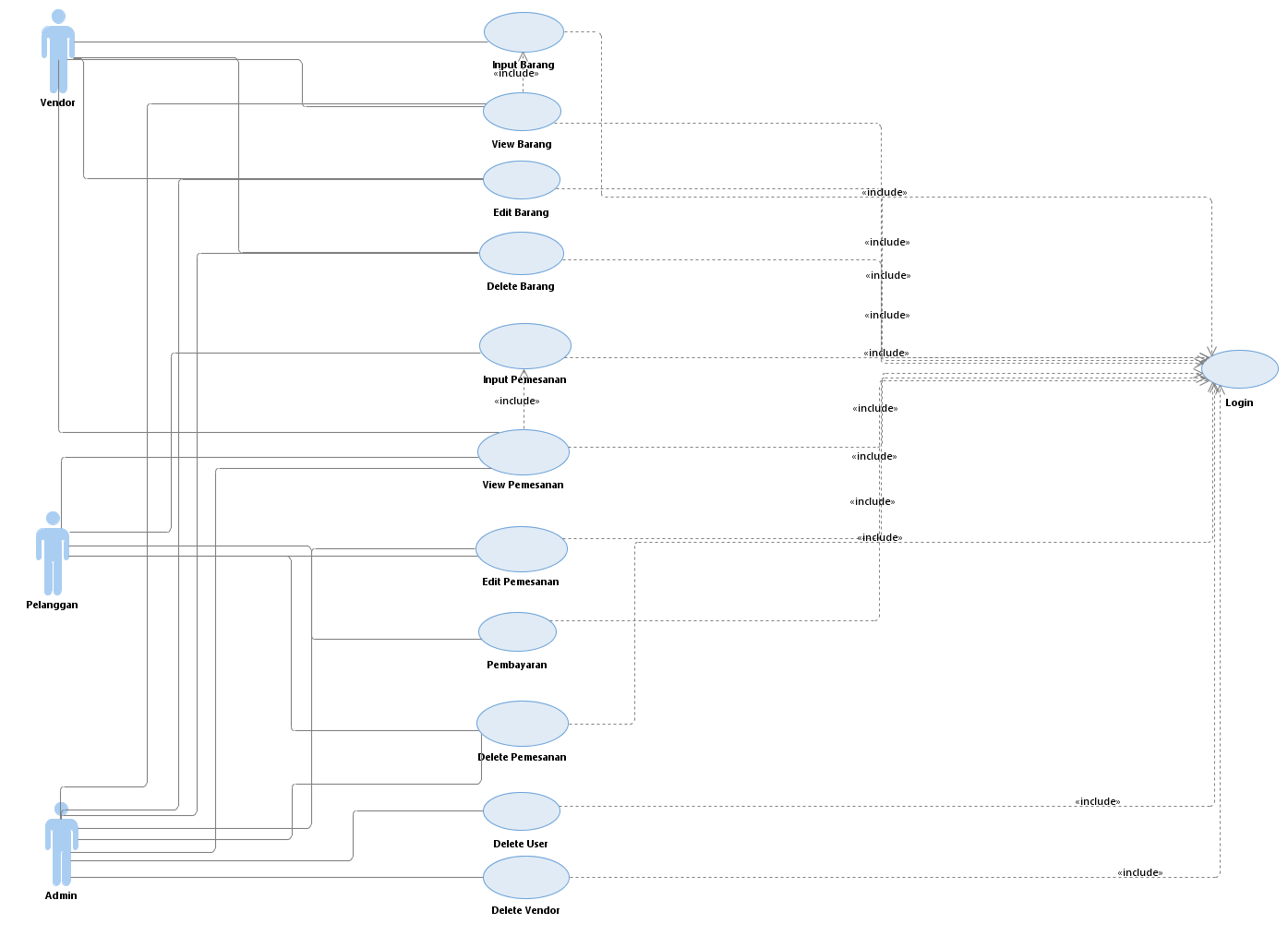
Dependensi:

* Pelanggan dan vendor harus mendaftar jika ingin menggunakan aplikasi.
* Produk dimiliki oleh vendor dan pelanggan hanya berstatus peminjam.
* Pelanggan dapat memesan barang
* Data barang dipengaruhi oleh jumlah barang yang tersedia , jika tidak ada maka system akan menunjukan bahwa barang tersebut tidak dapat dipesan
* Data barang juga dipengaruhi oleh pesanan , jika barang sedang dipesan maka data barang juga akan berubah.

# Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak

## Pemodelan Analisis

### Usecase Diagram



### Usecase Scenario

1. Usecase scenario untuk melakukan login

Nama usecase : Login

Aktor : Pelanggan, Vendor

Pre-condition : aktor ingin melakukan login

Post-condition : actor telah melakukan login dan masuk homepage

Deskripsi : untuk melakukan login dan masuk homepage

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
| 1. menginputkan username dan password |  |
| 2. menekan tombol login |  |
|  | 3. memverifikasi data login yang diinputkan |
|  | 4. Jika data login tidak ada maka kembali ke tahap 1 |
|  | 6. Menampilkan homepage |

1. Usecase scenario untuk memilih barang

Nama usecase : Memilih barang

Aktor : Pelanggan

Pre-condition : aktor ingin memilih barang

Post-condition : actor telah melakukan pemilihan barang dan info barang yang dipilih telah diterima oleh vendor

Deskripsi : untuk menginputkan permintaan barang yang akan diterima oleh vendor

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| 1. Memilih kategori barang |  |
|  | 2. Menampilkan barang sesuai kategori |
| 3. Melakukan pemilihan barang |  |
| 4. Memilih tombol input |  |
|  | 5. Merekam data barang yang diinput oleh pelanggan |
|  | 6. Menampilkan info barang yang telah diinputkan |
| 7. Mengonfirmasi info yang telah diinput |  |
|  | 8. Info Barang dikirim kepada vendor |

1. Usecase scenario untuk menghapus barang

Nama usecase : Delet barang

Aktor : Pelanggan

Pre-condition : aktor ingin menghapus barang

Post-condition : data peminjaman barang pelanggan telah terhapus dari sistem

Deskripsi : untuk menghapus barang yang dipinjam oleh pelanggan

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
|  | 1. menampilkan semua barang yang telah dipilih |
| 2. memilih barang yang ingin dihapus |  |
| 3. menekan tombol hapus |  |
|  | 4. mengonfirmasi penghapusan |
| 5. menekan tombol "oke" |  |
|  | 5. data berhasil terhapus dari list barang |

1. Usecase scenario untuk menghapus user

Nama usecase : Delet user

Aktor : Admin

Pre-condition : aktor ingin menghapus user

Post-condition : data user telah terhapus dari sistem

Deskripsi : untuk menghapus data user yang dipilih

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
|  | 1. menampilkan semua user yang telah dipilih |
| 2. memilih user yang ingin dihapus |  |
| 3. menekan tombol hapus |  |
|  | 4. mengonfirmasi penghapusan |
| 5. menekan tombol "oke" |  |
|  | 5. data berhasil terhapus dari list user |

1. Usecase scenario untuk menghapus vendor

Nama usecase : Delet vendor

Aktor : Admin

Pre-condition : aktor ingin menghapus vendor

Post-condition : data vendor telah terhapus dari sistem

Deskripsi : untuk menghapus data vendor yang dipilih

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
|  | 1. menampilkan semua vendor yang telah dipilih |
| 2. memilih vendor yang ingin dihapus |  |
| 3. menekan tombol hapus |  |
|  | 4. mengonfirmasi penghapusan |
| 5. menekan tombol "oke" |  |
|  | 5. data berhasil terhapus dari list vendor |

1. Usecase scenario untuk melakukan pembayaran

Nama usecase : Pembayaran

Input : -

Output : nama\_barang, harga\_total, jumlah\_pemesanan, id\_pembayaran

Aktor : Pelanggan

Pre-condition : aktor melihat barang yang dipilih, dan harganya

Post-condition : aktor telah melakukan pembayaran

Deskripsi : untuk melakukan pembayaran pada barang yang dipilih

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
|  | 1. Sistem memperlihatkan barang yang dipilih, jumlahnya, dan harga total |
| 2. Menekan tombol bayar |  |
|  | 3. Menampilkan nomor rekening |
|  | 4. Mengirimkan nota pembayaran kepada email pelanggan |

1. Usecase scenario untuk hapus pemesanan

Nama usecase : Delete Pemesanan

Input : id\_pemesanan

Output : info\_pemesanan

Aktor : Pelanggan, Admin

Pre-condition : aktor melihat list pemesanan dari database

Post-condition : aktor telah menghapus pemesanan, pemesanan terhapus dari database

Deskripsi : untuk menghapus pemesanan yang dipilih

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Pelanggan | System |
| 1. Memasukan id\_pemesanan |  |
|  | 2. menampilkan info pemesanan yang telah dipilih |
| 3. menekan tombol hapus |  |
|  | 4. mengonfirmasi penghapusan |
| 5. menekan tombol "oke" |  |
|  | 5. data berhasil terhapus dari database |

1. Usecase scenario untuk mengubah pemesanan

Nama usecase : Edit Pemesanan

Input : id\_pemesanan

Aktor : Pelanggan, admin

Pre-condition : aktor melihat list pemesanan yang diambil dari database

Post-condition : data peminjaman barang pelanggan telah diubah dari sistem

Deskripsi : untuk mengubah data pemesanan

Typical course of event :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | System |
| 1. Memasukan id\_pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan info pemesanan yang telah dipilih |
| 3. Menekan tombol ubah |  |
|  | 4. Menampilkan kolom input untuk mengubah isi data |
| 5. Mengubah isi data |  |
| 6. Menekan tombol ubah |  |
|  | 7. Mengubah data yang ada pada database |

1. *Usecase scenario* untuk melakukan pemesanan

Nama *usecase* : *Input* Pemesanan

*Input* : nama, alamat, kode\_produk dan jumlah

*Output* : info\_pemesanan

Aktor : Pelanggan

*Pre-condition* : aktor melihat barang yang dipilih

*Post*-*condition* : aktor telah melakukan pemesanan

Deskripsi : untuk melakukan pemesanan terkait barang yang dipilih

*Typical course of event* :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | Sistem |
|  | 1. Menampilkan informasi dari barang yang dipilih |
| 1. Mengklik tombol memesan |  |
|  | 1. Menampilkan formulir pemesanan |
| 1. Mengisi data pada formulir pemesanan yang tertera |  |
| 1. Mengklik tombol *submit* |  |
|  | 1. Menerima data pemesanan |
|  | 1. Mengirimkan data pemesanan ke *vendor* |

1. *Usecase scenario* untuk melihat pemesanan

Nama *usecase* : *View* Pemesanan

*Input* : -

*Output* : info\_pemesanan

Aktor : Pelanggan

*Pre-condition* : aktor melihat barang yang dipesan

*Post*-*condition* : aktor melihat detail informasi terkait barang yang dipesan

Deskripsi : untuk melihat informasi dari barang yang telah dipesan

*Typical course of event* :

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | Sistem |
|  | 1. Menampilkan barang yang telah dipesan |
| 1. Mengklik tombol *view* |  |
|  | 1. Menampilkan informasi pemesanan terkait barang yang dipesan |

### Class Diagram:

# Requirements Antarmuka Eksternal

## Antarmuka Pengguna

Perangkat lunak ini merupakan aplikasi yang menggunakan antarmuka berbasis web, dan pelanggan dapat mengaksesnya dari ponsel ataupun laptop yang terhubung dengan jaringan internet. Kebutuhan eksternal dari Sistem perangkat lunak ini mencakup Antarmuka pengguna, Antarmuka perangkat keras, dan Antarmuka komunikasi. Antarmuka dari perangkat lunak ini mencakup formulir *Input* Barang, formulir *View* Barang, formulir *Input* Pemesanan, formulir *View* Pemesanan, formulir Pembayaran, formulir *Delete* *User*, formulir *Delete Vendor* dan formulir *Login Vendor*, Pelanggan serta Admin.

* Formulir *Login Vendor*, Pelanggan dan Admin.

*Vendor*, Pelanggan dan Admin dapat mengakses aplikasi ketika sudah menginputkan *username* dan *password* yang valid.

* Formulir *Input* Barang

Terdapat formulir untuk mengisi data barang dari vendor berupa nama barang, *stock* barang, kode barang dan harga barang.

* Formulir *View* Barang

Terdapat list yang menunjukkan data dari barang terkait. Terdapat ikon *edit* dan *delete* yang ketika di klik maka dapat melakukan perubah pada barang menghapus data barang.

* Formulir *Input* Pemesanan

Terdapat formulir untuk mengisi data dari pelanggan berupa nama, alamat, kode produk dan jumlah. Lalu ada tombol *submit* untuk mengirimkan data yang telah di *input* oleh pelanggan.

* Formulir *View* Pemesanan

Terdapat list yang menunjukkan *detail* dari pemesanan barang terkait. Terdapat ikon *edit* yang ketika di klik maka dapat melakukan perubahan pada pemesanan.

* Formulir Pembayaran

Terdapat formulir untuk mengisi metode pembayaran yang digunakan untuk transaksi beserta harga dari pesanan terkait.

* Formulir *Delete* *User*

Terdapat list dari pelanggan yang terdaftar beserta ikon *delete* untuk menghapus pelanggan terkait.

* Formulir *Delete* *Vendor*

Terdapat list dari *vendor* yang terdaftar beserta ikon *delete* untuk menghapus *vendor* terkait.

## Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat lunak ini berjalan diatas perangkat keras, seperti:

1. Laptop atau Komputer :

• Intel Pentium 4 2,6 GHz, RAM 512MB.

• Harddisk 80 GB.

• Windows 2003 Server Professional, PHPTriad 2.21, Apache 1.3.23. 2.

1. Server database dan server SMS :

• AMD Athlon XP 2600+ 1,92 GHz, RAM 512MB.

• Harddisk 120 GB.

• Windows XP Professional SP 2, Microsoft Visual Studio .NET 2003.

• DBMS Microsoft SQL Server 2000.

## Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini diciptakan untuk mempermudah pelanggan yang berkeinginan untuk mengadakan dengan menyewa berbagai barang sewaan yang ditawarkan dari *vendor*. Perangkat lunak ini akan dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript yang dapat berjalan diberbagai *Web* *Browser*.

## Antarmuka Komunikasi

Sistem pemanfaatan Teknologi perangkat lunak ini untuk penyewaan barang bagi pelanggan merupakan sistem yang terhubung dengan lingkup jaringan internet ataupun tranet yang berbasis protocol *Transmission* *Control* *Protocol*/*Internet* *Protocol* (TCP/IP). Pemesanan dapat dilakukan melalui halam web dengan sarana komputer ataupun ponsel yang terhubung dengan jaringan internet atau intranet. Aplikasi ini juga menggunakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang digunakan untuk pengambilan sumber daya yang saling berhubungan dengan tautan, yang disebut dengan dokumen *Hypertext* yang selanjutnya akan membentuk *World Wide Web* atau sering disebut dengan WWW.

# *Requirements* Nonfungsional Lainnya

## *Requirements* Performa

Sistem ini dapat diakses oleh *Vendor*, pelanggan dan admin selama 24 jam. *Vendor* akan derikan waktu selama 2 hari untuk mengonfirmasi pemrosesan pesanan dari pelanggan.

## *Requirements* Keselamatan

Keselamatan dari Aplikasi ini mencakup keselamatan pengguna maupun data pelanggan dan data vendor, untuk mencegah adanya serangan baik pencurian data maupun yang lainnya maka perangkat lunak ini dilindungi dengan memasang WAF (*Web Application Firewall*).

## Requirements Keamanan

*Vendor*, pelanggan maupun admin akan melakukan *login* untuk memasuki sistem, dan pelanggan maupun *vendor* walupun tidak *login* tetapi data formulir akan aman karena akan dikonfirmasi dan disimpan di *database* dan hanya Admin bisa mengaksesnya.

## Atribut Kualitas Pengguna

5.4.*1 Reliability*, handal dalam operasi

5.4.2 *Availability*, 24 jam sehari selama listrik tersedia

5.4.3 *Security*, keamanan data didalam DBMS terjaga dengan adanya *password*

5.4.4 *Communication*, Bahasa Indonesia

5.4.5 *Readibility*, kemudahan membaca / memahami struktur perangkat lunak

5.4.6 *Portability*, sistem perangkat lunak ini untuk penyewaan barang bagi pelanggan serta *vendo*r yang ingin menyewakan barangnya secara *portable*.

5.4.7 *Maintainbility*, sistem perangkat lunak ini tidak memerlukan perawatan khusus (perawatan data dilakukan oleh Admin).

# Requirements Lain

## *Database*

*Database* digunakan untuk menyimpan data barang, data pemesanan, data pembayaran, data *vendor*, data pelanggan dan data admin. *Database* memainkan peran penting dalam sistem ini karena pelanggan perlu melihat data barang dan *vendor* perlu melihat data dari pemesanan untuk barang terkait

## My SQL

Untuk mengatur *database*, kita menggunakan RDBMS MySQL karena MySQL merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open-source*). Selain itu MySQL memiliki portabilitas yang cukup baik sehingga bisa digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, MacOS, dan Andorid.

## Apache

Kita menggunakan web server apache karena Apache mengikuti standar protokol HTTP dan memiliki beberapa fitur seperti pesan kesalahan yang dapat diatur, autentifikasi berbasis basis data, dan didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI).

# Lampiran A

## Daftar Kata-Kata Sukar

|  |  |
| --- | --- |
| **Istilah, Akronim dan Singkatan** | **Keterangan** |
| SKPL | Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user. |
| IEEE | *Institute of Electrrical and Electronics Engineers* Merupakan standar internasional untuk pengembangan dan rancangan perangkat lunak |
| SRS | *Software Requirement Spesification* Dokumen ini sama dengan SKPL |
| DCD | Data *Context Diagram* Merupakan diagram yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungannya |
| DFD | Data *Flow Diagram* Diagram yang menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi di dalam sistem |
| *Vendor* | Merupakan pihak yang menyediakan barang untuk disewakan |
| Pelanggan | Merupakan pihak yang memesan barang untuk disewa |
| Admin | Merupakan pihak yang mengatur dan merawat perangkat lunak |
| *Use Case Diagram* | *Diagram* yang mendeskripsikan aksi yang bisa di lakukan oleh sistem dari sudut pandang *user* |
| *Use Case* Skenario | Suatu urutan aksi dan interaksi antara aktor dan sistem |
| *Class Diagram* | Merupakan diagram yang menggambarkan kelas-kelas yang berada di sistem dan relasi-relasi yang terjadi diantara kelas tersebut |
| ERD | *Entity Relation Diagram, Diagram* yang merepresentasikan hubungan antara orang, objek, tempat, konsep atau kejadian didalam sebuah sistem dimana dapat membantu mendefiniskan proses bisnis dan dapat digunakan sebagai relasional *database* |
| Barang | Produk yang disewakan oleh vendor dan dapat disewa oleh pelanggan |

# Lampiran B

## Proses Bisnis

Seven atau Sewa Vendor merupakan bisnis yang bergerak di bidang jasa penyewaan. Seven menyewakan barang yang telah disediakan oleh vendor menggunakan sistem *booking*, untuk meminimalisir kerugian dan kesalahan dalam penyewaan. Terdapat tiga proses utama dalam proses bisnis seven yaitu,

1. Proses pemesanan,
2. Proses menghubungi vendor, dan
3. Proses booking

Dalam proses pemesanan, pihak seven akan menerima *email* bahwa pesanan yang dilakukan oleh pelanggan (melalui sistem) kepada vendor tertentu dan tanggal tertentu telah dilakukan. Pada proses menghubungi vendor, pihak seven akan mengirimi pesan melalui fitur pesan pada aplikasi dan juga melalui *email* (melalui sistem) terkait pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan. Proses *booking* dilakukan ketika vendor telah mengkonfirmasi email atau pesan dari pihak seven (tidak melalui sistem). Seven masih terbilang usaha skala kecil yang mana masih banyak kendala didalamnya. Dalam proses pemasaran seven akan dilakukan di media sosial Instagram dan facebook dan juga layanan pesan cepat Line. Pemesanan dapat dilakukan oleh owner melalui aplikasi seven yang dapat di unduh di *Play Store* (Android) dan *App Store* (IOS).

## Flow Map

## Bisnis Rule

* Seorang pelanggan dapat menyewa lebih dari satu vendor
* Vendor dapat menyewakan jasa dan barangnya ke beberapa pelanggan
* Sorang pelanggan harus menyertakan data diri pelanggan (Nama, alamat, telepon) ketika akan memesan
* Pelanggan dapat memesan maksimal H-3 dari tanggal *booking*
* Proses pembayaran dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama proses pembayaran DP ketika booking dan sisanya setelah acara.
* Pelanggan memesan melalui aplikasi yang telah tersedia di *Play Store* (Android) dan *App Store* (IOS).