

SKPL-Z_ṽta

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

<Aplikasi E-commerce “Z_ṽta”>

untuk:

<Pebisnis & Pembeli>

Dipersiapkan oleh:


<1301194192> Rizki Nabil Aufa
<1301194062> Rezi Ichsannur Arsyi
<1301190323> Irfan Ahmad Asqolani
<1301194415> Dindin Inas Candra Wiguna

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-Z_ṽta</i>		41
	Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: 28 Desember 2020</i>

--	--	--	--

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Perubahan	3
Daftar Halaman Perubahan	4
Daftar Isi	5
Daftar Tabel	12
Daftar Gambar	13
1. Pendahuluan	14
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	14
1.2 Konvensi Dokumen	14
1.3 Cakupan Produk	14
1.4 Referensi	14
2. Overall Description	15
2.1 Perspektif Produk	15
2.2 Fungsi Produk	16
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	16
2.4 Arsitektur Perangkat Lunak	16
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	17
2.6 Dokumentasi Pengguna	17
3. Requirements Antarmuka Eksternal	18
3.1 Antarmuka Pengguna	18
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	20
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	20
3.4 Antarmuka Komunikasi	20
4. Fitur Sistem (Use Cases)	21
4.1 Use Case 1	22
4.1.1 Nama Use Case:	22
4.1.2 Tujuan:	22
4.1.3 Input:	22
4.1.4 Output:	22
4.1.5 Skenario Utama:	22
4.1.6 Prakondisi:	22

4.1.7	Langkah-langkah:	22
4.1.7.1	Langkah 1	22
4.1.7.2	Langkah 2	22
4.1.7.3	Langkah 3	22
4.1.7.4	Langkah 4	22
4.1.7.5	Langkah 5	22
4.1.7.6	Langkah 6	22
4.1.7.7	Langkah 7	22
4.1.7.8	Langkah 8	23
4.1.7.9	Langkah 9	23
4.1.8	Pascakondisi	23
4.1.9	Skenario eksepsional 1	23
4.2	Use Case 2	23
4.2.1.	Nama Use Case:	23
4.2.2.	Tujuan:	23
4.2.3.	Input:	23
4.2.4.	Output:	23
4.2.5.	Skenario Utama:	23
4.2.6.	Prakondisi:	23
4.2.7.	Langkah-langkah:	24
4.2.7.1.	Langkah 1	24
4.2.7.2.	Langkah 2	24
4.2.7.3.	Langkah 3	24
4.2.7.4.	Langkah 4	24
4.2.7.5.	Langkah 5	24
4.2.7.6.	Langkah 6	24
4.2.7.7.	Langkah 7	24
4.2.7.8.	Langkah 8	24
4.2.8.	Pascakondisi	24
4.2.9.	Skenario eksepsional 1	24
4.3	Use Case 3	24
4.3.1.	Nama Use Case:	24
4.3.2.	Tujuan:	24
4.3.3.	Input:	24

4.3.4.	Output:	24
4.3.5.	Skenario Utama:	25
4.3.6.	Prakondisi:	25
4.3.7.	Langkah-langkah:	25
4.3.7.1.	Langkah 1	25
4.3.7.2.	Langkah 2	25
4.3.7.3.	Langkah 3	25
4.3.7.4.	Langkah 4	25
4.3.7.5.	Langkah 5	25
4.3.7.6.	Langkah 6	25
4.3.7.7.	Langkah 7	25
4.3.7.8.	Langkah 8	25
4.3.8.	Pascakondisi	25
4.3.9.	Skenario eksepsional 1	25
4.4	Use Case 4	25
4.4.1.	Nama Use Case:	25
4.4.2.	Tujuan:	26
4.4.3.	Input:	26
4.4.4.	Output:	26
4.4.5.	Skenario Utama:	26
4.4.6.	Prakondisi:	26
4.4.7.	Langkah-langkah:	26
4.4.7.1.	Langkah 1	26
4.4.7.2.	Langkah 2	26
4.4.7.3.	Langkah 3	26
4.4.7.4.	Langkah 4	26
4.4.8.	Pascakondisi	26
4.4.9.	Skenario eksepsional 1	26
4.5	Use Case 5	27
4.5.1.	Nama Use Case:	27
4.5.2.	Tujuan:	27
4.5.3.	Input:	27
4.5.4.	Output:	27
4.5.5.	Skenario Utama:	27
4.5.6.	Prakondisi:	27

4.5.7.	Langkah-langkah:	27
4.5.7.1.	Langkah 1	27
4.5.7.2.	Langkah 2	27
4.5.7.3.	Langkah 3	27
4.5.7.4.	Langkah 4	27
4.5.8.	Pascakondisi	27
4.5.9.	Skenario eksepsional 1	28
4.6	Use Case 6	28
4.6.1.	Nama Use Case:	28
4.6.2.	Tujuan:	28
4.6.3.	Input:	28
4.6.4.	Output:	28
4.6.5.	Skenario Utama:	28
4.6.6.	Prakondisi:	28
4.6.7.	Langkah-langkah:	28
4.6.7.1.	Langkah 1	28
4.6.7.2.	Langkah 2	28
4.6.7.3.	Langkah 3	28
4.6.7.4.	Langkah 4	29
4.6.7.5.	Langkah 5	29
4.6.8.	Pascakondisi	29
4.6.9.	Skenario eksepsional 1	29
4.7	Use Case 7	29
4.7.1.	Nama Use Case:	29
4.7.2.	Tujuan:	29
4.7.3.	Input:	29
4.7.4.	Output:	29
4.7.5.	Skenario Utama:	29
4.7.6.	Prakondisi:	29
4.7.7.	Langkah-langkah:	30
4.7.7.1.	Langkah 1	30
4.7.7.2.	Langkah 2	30
4.7.7.3.	Langkah 3	30
4.7.7.4.	Langkah 4	30

4.7.7.5.	Langkah 5	30
4.7.7.6.	Langkah 6	30
4.7.7.7.	Langkah 7	30
4.7.8.	Pascakondisi	30
4.7.9.	Skenario eksepsional 1	30
4.8	Use Case 8	30
4.8.1.	Nama Use Case:	30
4.8.2.	Tujuan:	30
4.8.3.	Input:	30
4.8.4.	Output:	30
4.8.5.	Skenario Utama:	31
4.8.6.	Prakondisi:	31
4.8.7.	Langkah-langkah:	31
4.8.7.1.	Langkah 1	31
4.8.7.2.	Langkah 2	31
4.8.7.3.	Langkah 3	31
4.8.7.4.	Langkah 4	31
4.8.7.5.	Langkah 5	31
4.8.7.6.	Langkah 6	31
4.8.7.7.	Langkah 7	31
4.8.7.8.	Langkah 8	31
4.8.8.	Pascakondisi	31
4.8.9.	Skenario eksepsional 1	31
4.9	Use Case 9	32
4.9.1.	Nama Use Case:	32
4.9.2.	Tujuan:	32
4.9.3.	Input:	32
4.9.4.	Output:	32
4.9.5.	Skenario Utama:	32
4.9.6.	Prakondisi:	32
4.9.7.	Langkah-langkah:	32
4.9.7.1.	Langkah 1	32
4.9.7.2.	Langkah 2	32
4.9.7.3.	Langkah 3	32

4.9.7.4.	Langkah 4	32
4.9.7.5.	Langkah 5	32
4.9.8.	Pascakondisi	32
4.9.9.	Skenario eksepsional 1	33
4.10	Use Case 10	33
4.10.1.	Nama Use Case:	33
4.10.2.	Tujuan:	33
4.10.3.	Input:	33
4.10.4.	Output:	33
4.10.5.	Skenario Utama:	33
4.10.6.	Prakondisi:	33
4.10.7.	Langkah-langkah:	33
4.10.7.1.	Langkah 1	33
4.10.7.2.	Langkah 2	33
4.10.7.3.	Langkah 3	33
4.10.7.4.	Langkah 4	34
4.10.7.5.	Langkah 5	34
4.10.8.	Pascakondisi	34
4.10.9.	Skenario eksepsional 1	34
4.11	Use Case 11	34
4.11.1.	Nama Use Case:	34
4.11.2.	Tujuan:	34
4.11.3.	Input:	34
4.11.4.	Output:	34
4.11.5.	Skenario Utama:	34
4.11.6.	Prakondisi:	34
4.11.7.	Langkah-langkah:	35
4.11.7.1.	Langkah 1	35
4.11.7.2.	Langkah 2	35
4.11.7.3.	Langkah 3	35
4.11.7.4.	Langkah 4	35
4.11.7.5.	Langkah 5	35
4.11.8.	Pascakondisi	35
4.11.9.	Skenario eksepsional 1	35

4.12	Use Case 12	35
4.12.1.	Nama Use Case:	35
4.12.2.	Tujuan:	35
4.12.3.	Input:	35
4.12.4.	Output:	35
4.12.5.	Skenario Utama:	35
4.12.6.	Prakondisi:	36
4.12.7.	Langkah-langkah:	36
4.12.7.1.	Langkah 1	36
4.12.7.2.	Langkah 2	36
4.12.7.3.	Langkah 3	36
4.12.7.4.	Langkah 4	36
4.12.7.5.	Langkah 5	36
4.12.8.	Pascakondisi	36
4.12.9.	Skenario eksepsional 1	36
5.	Requirements Nonfungsional Lainnya	37
5.1	Atribut Kualitas Perangkat Lunak	37

Daftar Tabel

Tabel 1 Karakteristik Pengguna	16
Tabel 2 Atribut Kualitas Perangkat Lunak	36

Daftar Gambar

Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak	17
Gambar 2 Homepage Zuta	18
Gambar 3 Halaman Best Seller Zuta	18
Gambar 4 Halaman Promo Zuta	19
Gambar 5 Halaman Shop By Category Zuta	19
Gambar 6 Use Case Diagram	21
Gambar 7 Lampiran Goals	39
Gambar 8 Lampiran Use Case Diagram	40
Gambar 9 Lampiran Class Diagram	41

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk aplikasi *e-commerce* 'Zuta'. Tujuan dari penulisan dokumen ini yaitu untuk memaparkan penjelasan mengenai rancangan perangkat lunak dalam aplikasi *e-commerce* ini. Penjelasan yang disampaikan dalam dokumen ini, berisi penjelasan umum, spesifikasi produk, fungsi, use case, dan sebagainya. Selain itu, dokumen ini akan digunakan sebagai *guidelines* untuk pengembangan perangkat lunak dan juga sebagai bahan evaluasi dalam proses pengembangan sampai jadinya produk tersebut. Dengan adanya dokumen ini, diharapkan pengembangan perangkat lunak bisa jadi lebih terstruktur dan terarah, sehingga dapat menghasilkan perangkat lunak yang lebih baik.

1.2 Konvensi Dokumen

Penulisan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) aplikasi *e-commerce* Zuta memiliki konvensi penulisan sebagai berikut :

1. Penulisan nama Bab ditulis dengan menggunakan *Heading 1* dengan *font* Times New Roman dan *font size* 18
2. Penulisan nama Sub-Bab ditulis dengan menggunakan *Heading 2* dengan *font* Times New Roman dan *font size* 14
3. Penulisan isi dokumen ditulis dengan menggunakan *font* Times New Roman dan *font size* 12
4. Penulisan istilah asing ditulis dengan cetak miring

1.3 Cakupan Produk

Aplikasi E-commerce Zuta merupakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan transaksi jual beli jarak jauh yang dilakukan secara elektronik, prosesnya pun mudah hanya berbelanja di dalam aplikasi, lalu transaksi selesai dan kemudian barang sampai di depan pintu rumah. tujuan dibuatnya aplikasi Zuta yaitu Menjadikan portal *e-commerce* / *e-shop* tidak sekedar portal belanja, tetapi menjadi tempat berkumpulnya komunitas dengan membangun basis komunitas, membangun konsep pasar bukan sekedar tempat jual beli tetapi juga sebagai pusat informasi (*release*, *product review*, konsultasi, dll). aplikasi ini juga dapat memudahkan user dalam melakukan transaksi jarak jauh tanpa harus keluar rumah, serta dapat menghemat waktu dan mengurangi biaya operasional. Sasaran dibuatnya aplikasi ini ditujukan terutama untuk para pebisnis, dengan aplikasi ini para pebisnis dapat dengan mudah memasarkan barang atau jasa yang dijual, serta memudahkan *customer* yang sedang mencari barang atau jasa yang dibutuhkan

1.4 Referensi

Dokumen-dokumen yang dijadikan referensi dalam pembuatan dokumen SKPL ini adalah sebagai berikut :

1. IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zuta	Halaman 14 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

2. IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI)
3. Dokumen “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO” - JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 3 tahun 2013 oleh Simaremare Yosua, Pribadi Apol dan Prasetyanto Radityo
4. Dokumen “APLIKASI PENJUALAN UNGGAS ONLINE (APUNGSO)”, Akademi Komunitas Negeri Lamongan tahun 2014 oleh Nurul Janah
5. Dokumen “SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK SISAC (Sistem Informasi SAC)” Institut Teknologi Sepuluh 10 nopember tahun 2014 oleh Fahmy Thoriquil Haq dan Hafidh Azmi

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Zūta merupakan sebuah wadah *e-commerce* yang mampu mengendalikan setiap pemasaran produk serta membantu anda dalam melakukan transaksi. Aplikasi ini juga dapat berguna sebagai media pemasaran produk yang anda miliki, Zūta juga dapat memudahkan anda untuk mencari barang atau jasa yang anda butuhkan. Aplikasi Zūta ini berjalan pada platform website pengguna dapat mengaksesnya dengan perangkat komputer, laptop dan ponsel. perangkat tersebut harus tersambung internet (*online*). Aplikasi Zūta ini hadir sebagai produk baru di antara produk *e-commerce* lainnya yang terlebih dahulu ada, kelebihan yang ditawarkan aplikasi ini pun beragam diantaranya yaitu aplikasi ini memberikan pelayanan yang memudahkan pengguna seperti *voucher* gratis ongkir ataupun *cashback*, dan apabila barang yang ingin tidak sesuai pembeli dapat mengajukan pengembalian barang dan menukarnya, selain itu akan terdapat juga event promo di setiap minggunya dalam aplikasi ini. Pengguna Zuta terbagi menjadi tiga yaitu admin, pembeli dan penjual. Seluruh pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui GUI (*Graphical User Interface*). Untuk mengelola data, membantu proses transaksi jika ada kendala, serta dapat menerima laporan jika ada ketidaksesuaian. Pembeli akan melakukan kegiatan transaksi jual beli, begitu juga dengan penjual memasarkan produk yang mereka miliki dan bertransaksi dengan pembeli.

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi *e-commerce* Zūta ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. Pencarian Barang

Fungsi ini dapat digunakan pengguna (Pembeli) untuk mencari barang yang ingin dibeli

2. Pemesanan Barang

Fungsi ini dapat digunakan pengguna (Pembeli) untuk memesan barang yang ingin dibeli

3. Pembelian Barang

Fungsi ini dapat digunakan pengguna (Pembeli) untuk membeli barang yang telah

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zūta	Halaman 15 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

dipesan

4. Menjual Barang

Fungsi ini dapat digunakan pengguna (Penjual) untuk menjual / memasarkan produk yang dimilikinya

5. Pengiklanan Barang

Fungsi ini digunakan untuk memasarkan produk anda agar berada di halaman awal aplikasi Zuta dan berada di top list rekomendasi

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

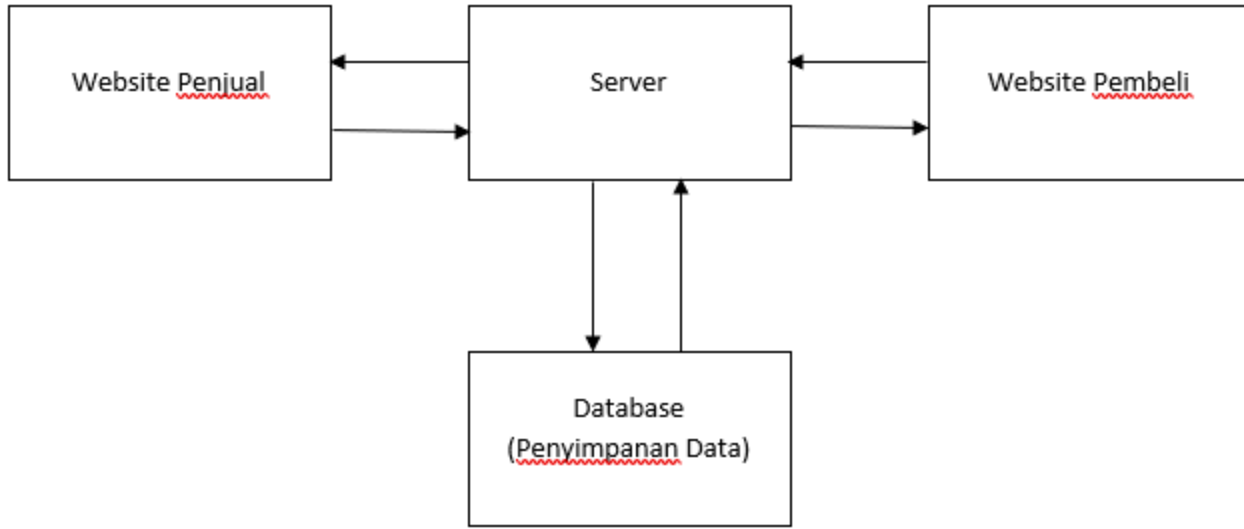
Tabel 1 Karakteristik Pengguna

No	Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses Aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
1.	Pembeli	Melihat dan memesan barang serta melakukan pembayaran terhadap barang yang dibeli	Hak Akses sebagai pembeli	<ul style="list-style-type: none">• Bisa mengoperasikan Komputer• Bisa melakukan Pembayaran baik dalam tunai maupun elektronik
2.	Penjual	Memposting barang yang mereka jual dan memproses pesanan dari pembeli	Hak Akses sebagai penjual	<ul style="list-style-type: none">• Bisa mengoperasikan Komputer• Bisa Mengupload sebuah file ke sebuah website
3.	Admin	Mengelola sistem dan memberikan pelayanan kepada pengguna aplikasi	Hak Akses sebagai admin	<ul style="list-style-type: none">• Bisa mengoperasikan Komputer• Menguasai Ilmu tentang Web Programming, database dan Jaringan

2.4 Arsitektur Perangkat Lunak

Zuta adalah sebuah perangkat lunak yang membantu dalam hal kebutuhan manusia dalam berbelanja yang berbasis online. Zuta adalah perangkat lunak penyempurna sistem layanan *e-commerce* yang sudah ada. Zuta akan memberikan promo-promo yang menarik setiap harinya. Dalam hal pembayaran juga akan disediakan pilihan via *cash*, *mobile banking*, ataupun *pay later*. Zuta juga akan menyimpan *history* dari barang yang sudah dibeli untuk memudahkan melihat data maupun untuk dijadikan acuan untuk membeli barang selanjutnya. Zuta adalah perangkat lunak yang bisa diakses dengan *platform website* oleh user dengan menggunakan *e-mail* dan *password* yang telah

terdaftar sebelumnya.



Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Pengembangan aplikasi e-commerce Zuta memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya beroperasi dalam bentuk website
2. Antarmuka dari website ini hanya tampilan menu sederhana
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, dengan *framework Codeigniter* dan *Javascript*.
4. Pembeli tidak dapat melakukan pemesanan barang apabila belum melakukan login pada aplikasi
5. Penjual tidak dapat menjual barang apabila belum melakukan login pada aplikasi

2.6 Dokumentasi Pengguna

Berikut beberapa penjelasan dari *manual for user* :

1. Homepage website
Halaman ini merupakan halaman awal dari aplikasi ini, di *Homepage* tersedia beberapa informasi seperti tampilan produk yang dijual *top of the list*, *login/sign up*, dst.
2. Sign up
Untuk mengakses website lebih leluasa, pengguna harus membuat akun dulu di halaman Sign up.
3. Login
Setelah membuat akun, pengguna bisa masuk ke aplikasi dengan melakukan login menggunakan akun yang sudah dibuat. apabila informasi login tidak sesuai dengan akun yang dituju, maka sistem akan menampilkan informasi login gagal.
4. Layout Aplikasi

layout aplikasi ‘Zuta’ terdiri dari beberapa menu, diantaranya :

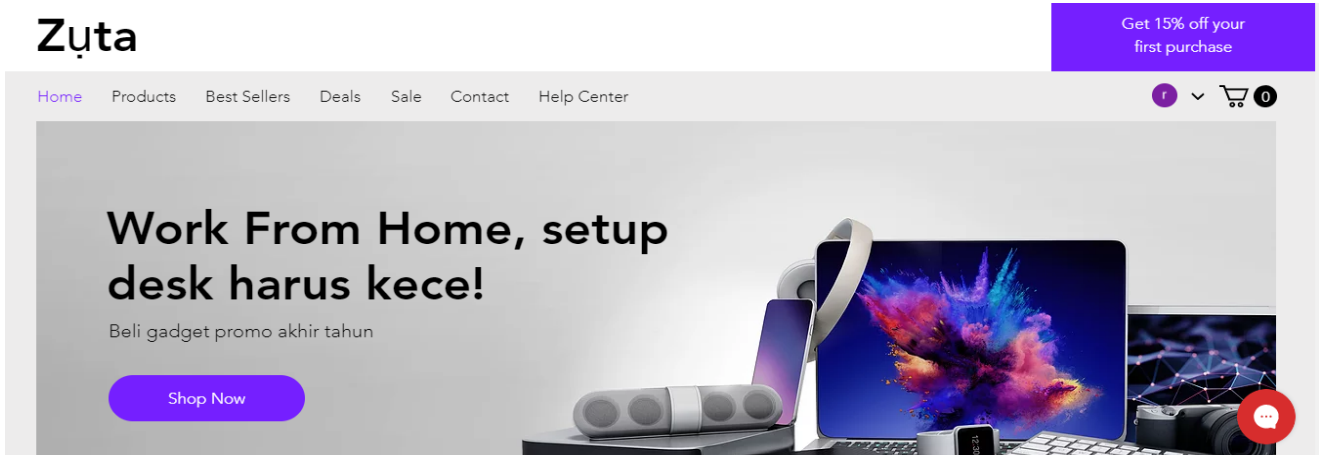
- *Top bar menu* : pada menu ini ada banyak pilihan fungsi seperti pencarian, list kategori produk, informasi discount atau voucher,dsb
- *right bar menu* : pada menu ini terdapat pilihan *settings account* yang menunjang kebutuhan pengaturan akun pengguna, lalu ada pilihan menu pesan dan notifikasi

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

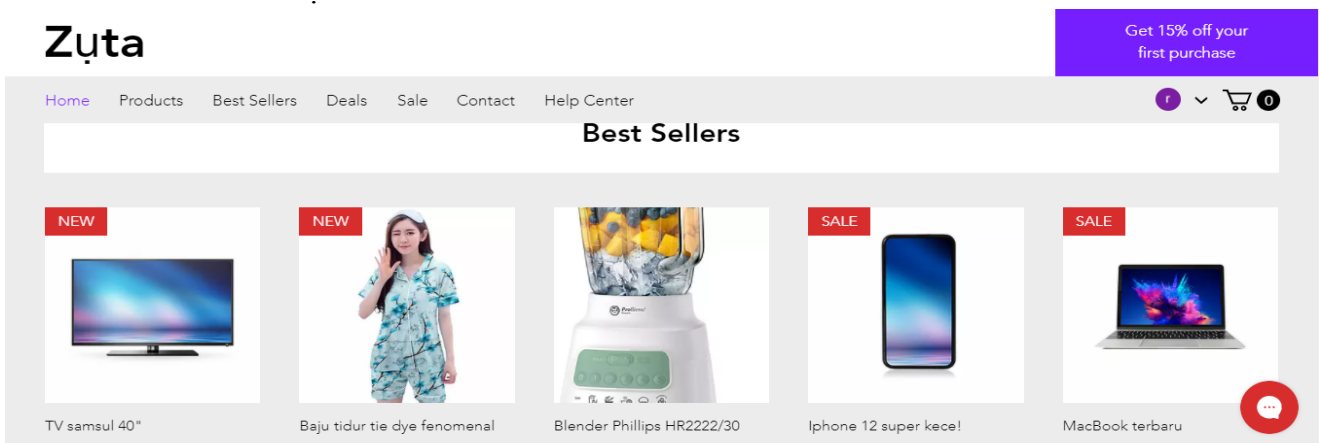
Aplikasi Zuta ini menggunakan antarmuka grafis (GUI) untuk berinteraksi dengan pengguna. Pengguna dapat menginputkan data melalui *keyboard* dan *mouse*, serta dapat menggunakannya di dalam aplikasi *web browser*. Selain itu, Zuta juga dapat diakses di web browser manapun. Berikut Ini merupakan beberapa bentuk tampilan *user interface* dari aplikasi Zuta

Homepage Zuta



Gambar 2 Homepage Zuta

Halaman Best Seller Zuta









Gambar 3 Halaman Best Seller Zuta

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zuta	Halaman 18 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

Halaman Promo Zұta

Promo Panasss

<div>NEW</div>  <p>TV samsul 40" Rp7.820.000,00</p> <p>Add to Cart</p>	<div>NEW</div>  <p>Baju tidur tie dye fenomenal Rp95.000,00</p> <p>Add to Cart</p>	 <p>Blender Phillips HR2222/30 Rp300.000,00 Rp285.000,00</p> <p>Add to Cart</p>	<div>SALE</div>  <p>Iphone 12 super kece! Rp85,00 Rp70,00</p> <p>Add to Cart</p>	<div>SALE</div>  <p>MacBook terbaru Rp24.000.000,00 Rp23.999.985,00</p> <p>Add to Cart</p>	<div>SALE</div>  <p>GoProh action camera Rp3.000.000,00 Rp2.999.985,00</p> <p>Add to Cart</p>
---	---	--	---	---	--




Load More

Gambar 4 Halaman Promo Zұta

Halaman Shop By Category Zұta

Get 15% off your first purchase

[Home](#)
[Products](#)
[Best Sellers](#)
[Deals](#)
[Sale](#)
[Contact](#)
[Help Center](#)





0

Shop by Category

Computers & Tablets

Most popular brands with the best prices


Shop



Mobile

Discover Incredible discounts on Smartphones


Shop



Headphones & Speakers

Free yourself from cables with bluetooth audio


Shop



Drone & Cameras

Come fly with us and save a bunch

Shop



Gambar 5 Halaman Shop By Category Zұta

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Aplikasi Zuta ini tidak memerlukan perangkat keras yang banyak pengguna hanya memerlukan komputer dan beberapa perangkat yang tersambung langsung dengan komputer. Beberapa perangkat keras yang digunakan dalam aplikasi Zuta ini adalah sebagai berikut :

1. Komputer atau Laptop
2. Ponsel
3. Keyboard
4. Mouse
5. Modem atau LAN Card

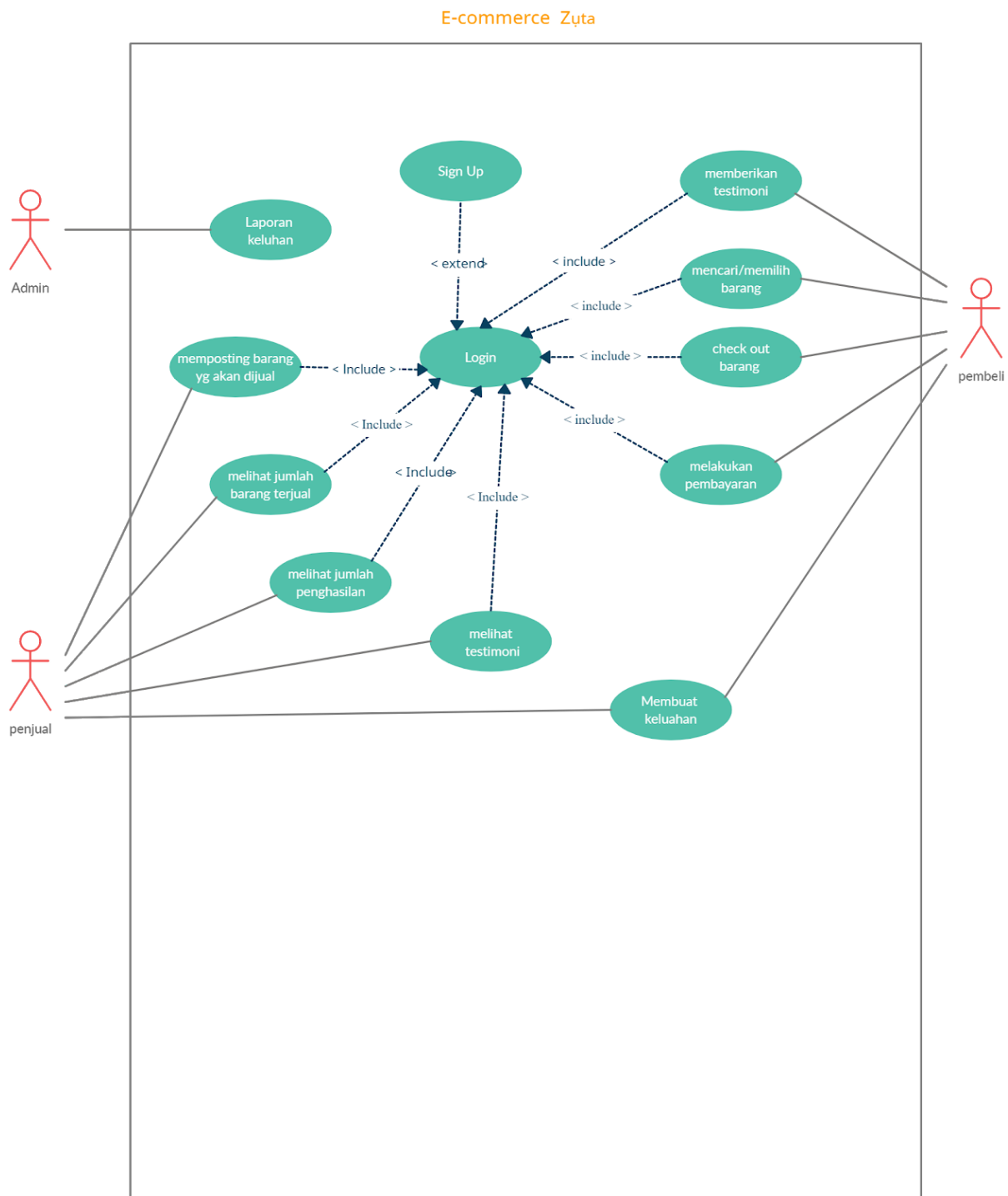
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi Zuta ini merupakan aplikasi yang dapat berjalan di desktop berbasis GUI. untuk mengakses aplikasi, pengguna dapat menggunakan jenis sistem operasi Windows dan web browser yang dimiliki oleh pengguna.

3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi Zuta ini merupakan aplikasi yang terhubung dengan internet, sehingga aplikasi ini membutuhkan protokol internet dalam menghubungkan pengguna dengan data di server. Protokol jaringan yang digunakan adalah protokol TCP/IP.

4. Fitur Sistem (Use Cases)



Gambar 6 Use Case Diagram

4.1 Use Case 1

4.1.1 Nama Use Case:

Mencari /memilih barang

4.1.2 Tujuan:

Mencari / memilih barang yang akan dibeli

4.1.3 Input:

Nama barang yang akan dicari

4.1.4 Output:

Daftar barang yang dicari

4.1.5 Skenario Utama:

Use case dimulai saat pembeli masuk ke dalam aplikasi, pembeli memasukan nama barang yang ingin dicari, lalu sistem akan menampilkan barang yang dicari, jika barang yang dicari dapat ditemukan maka pembeli dapat langsung memasukan jumlah barang yang akan dibeli, jika barang tidak ditemukan maka alternative-1 barang tidak ditemukan dieksekusi. Setelah memasukan jumlah barang yang ingin dibeli, sistem akan menyimpan jumlah barang tersebut, jika tidak alternative-2 barang kosong atau persediaan kurang dieksekusi. Kemudian pembeli memasukan barang yang ingin dibeli ke dalam menu keranjang, lalu sistem akan menambahkan barang ke dalam keranjang dan memberikan notifikasi kepada penjual barang yang ingin dibeli, jika tidak maka alternative-3 gagal menambah barang ke dalam keranjang dieksekusi

4.1.6 Prakondisi:

- Pembeli sudah melakukan login pada aplikasi
- Aplikasi sudah dapat menampilkan barang-barang yang dijual oleh penjual

4.1.7 Langkah-langkah:

4.1.7.1 Langkah 1 : Pembeli masuk ke dalam aplikasi

4.1.7.2 Langkah 2 : Pembeli masuk ke halaman pencarian

4.1.7.3 Langkah 3 : Pembeli memasukan nama barang yang ingin dicari

4.1.7.4 Langkah 4 : Sistem menampilkan barang yang dicari pembeli

4.1.7.5 Langkah 5 : Pembeli memasukan jumlah barang yang ingin dibeli

4.1.7.6 Langkah 6 : Sistem menyimpan data jumlah barang

4.1.7.7 Langkah 7 : Pembeli memasukan barang ke dalam keranjang

4.1.7.8 Langkah 8 : Sistem menambahkan barang ke dalam menu keranjang

4.1.7.9 Langkah 9 : Sistem memberikan notifikasi kepada penjual

4.1.8 *Pascakondisi*

- Barang yang dipilih oleh pembeli tersimpan di menu keranjang
- Penjual mendapatkan informasi bahwa barang yang ia jual dimasukan ke dalam keranjang pembeli

4.1.9 *Skenario eksepsional 1*

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat ”Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi”.
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat ”Sistem mengalami error, silahkan coba lagi”.

4.2 Use Case 2

4.2.1 *Nama Use Case:*

Memberikan Testimoni

4.2.2 *Tujuan:*

Memberikan ulasan atau testimoni terhadap barang yang sudah dibeli kepada penjual dan pembeli lainnya

4.2.3 *Input:*

Ulasan yang diberikan pembeli atas barang yang sudah dibeli

4.2.4 *Output:*

Daftar ulasan dari berbagai pembeli atas barang tersebut

4.2.5 *Skenario Utama:*

Use case dimulai saat pembeli masuk ke dalam aplikasi, pembeli memasukan nama barang yang ingin diberi ulasan, lalu sistem akan menampilkan barang yang dicari, jika barang yang dicari dapat ditemukan maka pembeli dapat langsung memberikan ulasan terhadap barang yang dicari, jika barang tidak ditemukan maka alternative-1 barang tidak ditemukan dieksekusi. Setelah pembeli memberikan ulasan sistem akan meyimpan ulasan tersebut dan memberikan notifikasi kepada penjual barang tersebut jika tidak, alternative-2 gagal menyimpan ulasan dieksekusi

4.2.6 *Prakondisi:*

- Pembeli sudah melakukan login pada aplikasi

- Pembeli sudah melakukan pembelian terhadap barang yang akan diberikan testimoniya

4.2.7 Langkah-langkah:

4.2.7.1 Langkah 1 : Pembeli masuk ke dalam aplikasi

4.2.7.2 Langkah 2 : Pembeli masuk ke halaman semua transaksi

4.2.7.3 Langkah 3 : Pembeli memasukan nama barang yang ingin diberi testimoni (barang sudah pernah dibeli)

4.2.7.4 Langkah 4 : Sistem menampilkan barang tersebut

4.2.7.5 Langkah 5 : Pembeli memasukan ulasan mereka terhadap barang tersebut

4.2.7.6 Langkah 6 : Sistem menyimpan ulasan tersebut

4.2.7.7 Langkah 7 : Sistem menampilkan ulasan pembeli pada laman barang tersebut

4.2.7.8 Langkah 8 : Sistem memberikan notifikasi kepada penjual barang

4.2.8 Pascakondisi

- Testimoni barang bertambah dan ditampilkan pada laman barang tersebut

4.2.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.3 Use Case 3

4.3.1 Nama Use Case:

Melihat Testimoni

4.3.2 Tujuan:

Melihat ulasan atau testimoni yang diberikan oleh pembeli terhadap barang yang telah dijual

4.3.3 Input:

Nama barang yang akan dilihat testimoni atau ulasannya

4.3.4 Output:

Daftar testimoni / ulasan terhadap barang yang dicari dan respon penjual terhadap testimoni atau ulasan dari pembeli

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 24 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

4.3.5 Skenario Utama:

Use case dimulai saat penjual masuk ke dalam aplikasi, penjual memasukan nama barang yang ingin dilihat ulasannya, lalu sistem akan menampilkan barang yang dicari, jika barang yang dicari dapat ditemukan maka penjual dapat langsung memberikan respon atas ulasan tersebut, jika barang tidak ditemukan maka alternative-1 barang tidak ditemukan dieksekusi. Setelah penjual memberikan respon sistem akan menyimpan respon tersebut dan memberikan notifikasi kepada pembeli yang memberi ulasan, jika tidak, alternative-2 gagal menyimpan respon dieksekusi.

4.3.6 Prakondisi:

- Penjual sudah melakukan login pada aplikasi
- Terdapatnya barang penjual yang sudah terjual

4.3.7 Langkah-langkah:

4.3.7.1 Langkah 1 : Penjual masuk ke dalam aplikasi

4.3.7.2 Langkah 2 : Penjual masuk ke halaman semua transaksi

4.3.7.3 Langkah 3 : Penjual memasukan nama barang yang ingin dilihat ulasannya

4.3.7.4 Langkah 4 : Sistem menampilkan barang yang dicari.

4.3.7.5 Langkah 5 : Penjual memberikan respon terkait ulasan

4.3.7.6 Langkah 6 : Sistem menyimpan respon penjual

4.3.7.7 Langkah 7 : Sistem menampilkan respon penjual pada laman barang tersebut

4.3.7.8 Langkah 8 : Sistem memberikan notifikasi kepada pembeli yang mendapatkan respon penjual atas ulasannya

4.3.8 Pascakondisi

- Respon penjual terhadap testimoni tersebut muncul pada laman tersebut

4.3.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.4 Use Case 4

4.4.1 Nama Use Case:

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 25 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

Melihat Jumlah Barang Terjual

4.4.2 Tujuan:

Untuk melihat jumlah barang yang sudah terjual

4.4.3 Input:

Nama barang yang ingin dilihat jumlah terjualnya

4.4.4 Output:

Total jumlah terjualnya barang yang diinputkan namanya

4.4.5 Skenario Utama:

Pada use case ini, Ketika penjual ingin mengetahui seberapa banyak barang terjual, penjual bisa memeriksa seberapa banyak barang yang telah berhasil dijual di icon penjualan yang telah disediakan oleh aplikasi, disitu penjual dapat melihat seberapa banyak barang terjual, apa saja yang sudah terjual, dan hasil pendapatan dari penjualan.

4.4.6 Prakondisi:

- Penjual telah login pada aplikasi
- Sudah terdapat setidaknya 1 barang yang sudah terjual, apabila belum ada yang terjual maka tidak ada laporan barang yang terjual

4.4.7 Langkah-langkah:

4.4.7.1 Langkah 1 : Penjual masuk ke dalam aplikasi

4.4.7.2 Langkah 2 : Penjual meng klik icon penjualan

4.4.7.3 Langkah 3 : Sistem menampilkan laman dari icon penjualan dan menampilkan jumlah barang yang terjual

4.4.7.4 Langkah 4 : Penjual sudah dapat melihat data penjualan barang

4.4.8 Pasca kondisi

- Penjual dapat melihat berapa dan barang apa saja yang sudah terjual

4.4.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.5 Use Case 5

4.5.1 Nama Use Case:

Melihat laporan penghasilan

4.5.2 Tujuan:

Untuk melihat jumlah laporan penghasilan dari barang yang sudah terjual

4.5.3 Input:

Nama barang yang ingin dilihat pendapatannya

4.5.4 Output:

Total penghasilan dari barang yang diinputkan namanya

4.5.5 Skenario Utama:

Pada use case ini, Ketika penjual ingin mengetahui hasil laporan penjualan, penjual bisa memeriksa seberapa banyak pendapatan yang telah berhasil didapat di icon penjualan yang telah disediakan oleh aplikasi, disitu penjual dapat melihat seberapa banyak pendapatan, barang terjual dan apa saja yang sudah terjual.

4.5.6 Prakondisi:

- Penjual telah login pada aplikasi
- Sudah terdapat setidaknya 1 barang yang sudah terjual, apabila belum ada yang terjual maka tidak ada penghasilan yang masuk.

4.5.7 Langkah-langkah:

4.5.7.1 Langkah 1 :Penjual masuk ke dalam aplikasi

4.5.7.2 Langkah 2 : Penjual meng klik icon penjualan

4.5.7.3 Langkah 3 : Sistem menampilkan laman dari icon penjualan dan menampilkan jumlah penghasilan yang didapatkan oleh penjual

4.5.7.4 Langkah 4 : Penjual sudah dapat melihat data penjualan barang

4.5.8 Pasca kondisi

- Penjual dapat melihat berapa penghasilan yang didapatkan dari penjualan barang.

4.5.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.6 Use Case 6

4.6.1 Nama Use Case:

Membuat Keluhan

4.6.2 Tujuan:

Untuk memberikan keluhan kepada customer service atau admin mengenai kejadian jual beli barang dalam aplikasi tersebut

4.6.3 Input:

Keluhan mengenai permasalahan yang dihadapi oleh pengguna(Pembeli / Penjual)

4.6.4 Output:

Daftar keluhan yang dilaporkan oleh pengguna (Pembeli / Penjual)

4.6.5 Skenario Utama:

Pada use case ini, Ketika penjual maupun pembeli mempunyai keluhan/kritik/saran kepada customer service ataupun admin, penjual/pembeli dapat menggunakan layanan membuat keluhan yang disediakan aplikasi, pada layanan tersebut penjual/pembeli dapat membuat laporan keluhan atas layanan ataupun barang yang tidak sesuai ataupun cacat, dan juga sebaliknya.

4.6.6 Prakondisi:

- Penjual/Pembeli telah login pada aplikasi
- Penjual/Pembeli meng-Klik layanan keluhan pada aplikasi

4.6.7 Langkah-langkah:

4.6.7.1 Langkah 1 : Penjual/Pembeli masuk ke dalam aplikasi

4.6.7.2 Langkah 2 : Penjual meng klik layanan keluhan

4.6.7.3 Langkah 3 : Sistem menampilkan laman dari layanan keluhan dan memberikan gambaran untuk mengisi layanan keluhan

4.6.7.4 Langkah 4 : Penjual/Pembeli mengisi layanan keluhan

4.6.7.5 Langkah 5 : Sistem mengirim keluhan dari penjual atau pembeli kepada admin / *customer service*

4.6.8 *Pasca kondisi*

- Penjual/Pembeli telah mengirimkan keluhan/kritik/saran kepada customer service/admin

4.6.9 *Skenario eksepsional 1*

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.7 Use Case 7

4.7.1 *Nama Use Case:*

Laporan Keluhan

4.7.2 *Tujuan:*

Memberikan solusi atas permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna (Pembeli atau penjual)

4.7.3 *Input:*

Data keluhan yang berasal dari pengguna (pembeli / penjual)

4.7.4 *Output:*

Solusi yang diberikan oleh admin / Customer Service untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

4.7.5 *Skenario Utama:*

Kasus penggunaan dilakukan saat pembeli atau penjual mengalami kesulitan atau terjadi kendala saat mau melakukan transaksi yang terjadi ataupun setelah transaksi kemudian divalidasi laporan tersebut, validasi laporan berhasil jika ada ketidaksesuaian Kesepakatan antara pembeli dan penjual

4.7.6 *Prakondisi:*

- Peninjauan Kendala

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 29 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

- Dokumen
- Keterangan kejadian Kendala
- Bentuk penawaran

4.7.7 Langkah-langkah:

- 4.7.7.1 Langkah 1 : Menerima Laporan dari Penjual maupun Pembeli
- 4.7.7.2 Langkah 2 : Menyampaikan Keterangan Laporan dan Dokumen-Dokumen
- 4.7.7.3 Langkah 3 : Meninjau Laporan Kembali
- 4.7.7.4 Langkah 4 : Mengecek Kembali Dokumen-Dokumen Pendukung Laporan
- 4.7.7.5 Langkah 5 : Memvalidasi Hasil Dari Laporan
- 4.7.7.6 Langkah 6 : Memberikan Hasil Tinjauan dan Solusi
- 4.7.7.7 Langkah 7 : Menyampaikan Hasil dan Solusi

4.7.8 Pascakondisi

- Validasi hasil laporan
- Memberikan Beberapa Solusi
- Menjelaskan hasil dari laporan

4.7.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.8 Use Case 8

4.8.1 Nama Use Case:

Sign Up

4.8.2 Tujuan:

Membuat akun agar dapat menggunakan aplikasi dan bisa membeli maupun menjual produk atau jasa

4.8.3 Input:

Biodata diri pengguna

4.8.4 Output:

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 30 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

Akun pengguna yang sudah terverifikasi

4.8.5 Skenario Utama:

Kasus Membuat akaun akan terjadi apabila Penjual atau pembeli belum melakukan registrasi untuk melakukan transaksi jual beli barang ataupun jasa, jika sudah melakukan registrasi atau membuat akun maka user dapat memposting barang atau jasa, serta user juga dapat membeli sebuah produk atau jasa

4.8.6 Prakondisi:

- Hanya dapat melihat produk
- Belum bisa melakukan transaksi produk
- Belum dapat bertanya ketersediaan produk

4.8.7 Langkah-langkah:

4.8.7.1 Langkah 1 : Ketika ingin melanjutkan transaksi

4.8.7.2 Langkah 2 : Sistem akan mengarahkan pengguna untuk melakukan registrasi terlebih dahulu

4.8.7.3 Langkah 3 : Sistem akan menampilkan beberapa pertanyaan untuk diisi oleh pengguna seperti Nama lengkap, tanggal lahir dan sebagainya

4.8.7.4 Langkah 4 : Pengguna disuruh mengisi pertanyaan di form yang sudah disediakan oleh sistem

4.8.7.5 Langkah 5 : Jika ada pertanyaan yang belum dijawab system akan memberitahu bahwa "Harus di isi"

4.8.7.6 Langkah 6 : Pengguna Mengisi email dan password

4.8.7.7 Langkah 7 : Memasukan foto profil serta identitas lainnya yang diperlukan untuk registrasi

4.8.7.8 Langkah 8 : Jika sudah selesai terisi sistem akan membuat pengguna berada di halaman login

4.8.8 Pascakondisi

- Dapat melakukan transaksi
- Dapat memantau proses barang
- Pembeli dapat melakukan negosiasi dengan penjual

4.8.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.9 Use Case 9

4.9.1 Nama Use Case:

Memposting Barang Yang Akan Dijual

4.9.2 Tujuan:

Untuk memudahkan Pembeli agar tau bentuk tampilan seta kualitas dari barang yang diposting oleh penjual

4.9.3 Input:

Data deskripsi dan spesifikasi barang yang akan dijual

4.9.4 Output:

tampilan data barang dalam menu

4.9.5 Skenario Utama:

Ketika Pembeli mencari suatu barang atau jasa, maka system akan menampilkan beberapa barang atau jasa yang sesuai dengan pencarian pembeli , serta pembeli juga dapat melihat kualitas barang atau jasa yang dijual oleh penjual melalui rating dan ulasan dari beberapa orang yang telah mencoba produk tersebut

4.9.6 Prakondisi:

- Produk tidak dapat dilihat oleh pembeli
- Toko belum mendapat rating bagus

4.9.7 Langkah-langkah:

4.9.7.1 Langkah 1 : Sistem akan merekomendasikan kepada penjual untuk memposting barangnya

4.9.7.2 Langkah 2 : Sistem akan menyediakan form yang berisi foto dari produk,nama produk,harga produk dan lain lain

4.9.7.3 Langkah 3 : Penjual mulai mengisi form yang telah disediakan oleh sistem

4.9.7.4 Langkah 4 : Penjual kemudian menunggu dan memastikan kondisi dan ketersediaan dari produk yang dijual

4.9.7.5 Langkah 5 : System akan memberikan notifikasi jika ada pembeli yang ingin membeli produk tersebut

4.9.8 Pascakondisi

- Dapat melakukan transaksi dengan pembeli

- Dapat melihat rating yang diberikan oleh pembeli

4.9.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.10 Use Case 10

4.10.1 Nama Use Case:

Login

4.10.2 Tujuan:

Agar pengguna dapat menggunakan seluruh fitur aplikasi secara maksimal

4.10.3 Input:

Username dan Password pengguna yang sudah terverifikasi

4.10.4 Output:

Data tampilan menu home

4.10.5 Skenario Utama:

Use case dimulai saat pengguna masuk ke dalam aplikasi dan masuk ke halaman login, pengguna memasukkan username dan password akun yang sudah didaftarkan, lalu sistem akan memvalidasi username dan password tersebut, jika username dan password tersebut benar dan sesuai dengan akun yang terdaftar maka sistem akan menampilkan halaman utama (Home) aplikasi, jika username atau password salah atau tidak sesuai maka alternative-1 Username atau password yang dimasukan tidak sesuai dieksekusi.

4.10.6 Prakondisi:

- Pengguna (Pembeli / Penjual) sudah membuat akun pada aplikasi
- Sistem sudah memverifikasi akun pengguna (Pembeli / Penjual) yang didaftarkan ke aplikasi

4.10.7 Langkah-langkah:

4.10.7.1 Langkah 1 : Pengguna masuk ke dalam aplikasi

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zuta	Halaman 33 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

4.10.7.2 Langkah 2 : Pengguna masuk ke halaman login

4.10.7.3 Langkah 3 : Pengguna memasukkan username dan password akun yang sudah didaftarkan

4.10.7.4 Langkah 4 : Sistem memvalidasi username dan password yang dimasukkan oleh pengguna

4.10.7.5 Langkah 5 : Sistem menampilkan halam utama aplikasi

4.10.8 Pascakondisi

- Pengguna (Pembeli / Penjual) dapat mengatur profil
- Pengguna (Pembeli / Penjual) dapat melakukan transaksi jual beli

4.10.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat ”Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi”.
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat ”Sistem mengalami error, silahkan coba lagi”.

4.11 Use Case 11

4.11.1 Nama Use Case:

Checkout Barang

4.11.2 Tujuan:

Untuk melakukan proses konfirmasi pembelian barang sebelum pembayaran

4.11.3 Input:

Data pembeli berupa (data diri pembeli, alamat, barang yang ingin dibeli, jasa pengiriman)

4.11.4 Output:

Informasi kode pembayaran barang yang ingin dibeli

4.11.5 Skenario Utama:

Pada use case ini, dimulai Ketika pembeli sudah memilih barang yang ingin dibeli, lalu pembeli meng-klik check out barang. Dalam tahapan check out, pembeli mengisi informasi-informasi terkait pengiriman dan pembayaran. Seperti pembeli mengisi alamat pengirimannya, menggunakan jasa kirim apa, berapa banyak barang yang dipesan, mengaktifkan kode promo dan terakhir memilih metode pembayarannya

4.11.6 Prakondisi:

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 34 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

- Pembeli sudah memilih barang yang ingin dibeli.
- Sistem menampilkan barang-barang yang sudah masuk ke keranjang beli.

4.11.7 Langkah-langkah:

4.11.7.1 Langkah 1 : Pembeli meng-klik check out atau beli pada laman barang yang ingin dibeli

4.11.7.2 Langkah 2 : Sistem menuju dan menampilkan laman check out

4.11.7.3 Langkah 3 : Pembeli mengisi data-data yang diperlukan pada bagian checkout untuk proses pengiriman dan pembayaran

4.11.7.4 Langkah 4 : Sistem menampilkan informasi kode pembayarannya

4.11.7.5 Langkah 5 : Pembeli melakukan proses pembayaran

4.11.8 Pascakondisi

- Sistem menampilkan informasi terkait pembayaran, seperti Langkah-langkah yang harus dilakukan pembeli untuk membayar barang tersebut dengan metode pembayaran yang sudah dipilih.
- Sistem menampilkan kode pembayaran.
- Pembeli melakukan proses pembayaran.

4.11.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

4.12 Use Case 12

4.12.1 Nama Use Case:

Melakukan Pembayaran

4.12.2 Tujuan:

Untuk membayar barang yg sudah dipesan

4.12.3 Input:

Data barang yang sudah dilakukan Checkout barang

4.12.4 Output:

Informasi kode pembayaran

Prodi S1 Informatika - Universitas Telkom	SKPL-Zyta	Halaman 35 dari 41
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Informatika, Universitas Telkom		

4.12.5 Skenario Utama:

Pada use case ini, dimulai Ketika pembeli sudah memilih metode pembayaran pada tahap check out barang. Dari proses tersebut system akan menampilkan kode pembayaran, lalu pembeli menggunakan kode bayar tsb untuk melakukan pembayaran sesuai dengan metode yang sudah dipilih.

4.12.6 Prakondisi:

- Pembeli sudah melakukan check out barang
- Pembeli memilih metode pembayaran
- Sistem menampilkan kode pembayarannya

4.12.7 Langkah-langkah:

- 4.12.7.1 Langkah 1 : Pembeli masuk ke tahap pembayaran
- 4.12.7.2 Langkah 2 : Sistem menampilkan kode pembayaran
- 4.12.7.3 Langkah 3 : Pembeli menyalin/menggunakan kode pembayaran tersebut untuk proses pembayaran
- 4.12.7.4 Langkah 4 : Pembeli melakukan pembayaran sesuai harga yg tertera
- 4.12.7.5 Langkah 5 : Barang yang sudah dibayar masuk ke tahap verifikasi pembayaran
- 4.12.7.6 Langkah 6 : Sistem menampilkan informasi bahwa barang yg dipesan sudah dibayar

4.12.8 Pascakondisi

- Barang yang sudah dipesan oleh pembeli, masuk ke tahap verifikasi dan penjual melakukan pemrosesan barang
- Sistem menampilkan informasi bahwa barang yang dipesan sudah dibayar.

4.12.9 Skenario eksepsional 1

- Terjadinya kesalahan koneksi, maka sistem akan menampilkan kalimat "Terjadi kesalahan koneksi, silakan coba lagi".
- aplikasi mengalami bug / error, maka sistem akan menampilkan kalimat "Sistem mengalami error, silahkan coba lagi".

5. Requirements Nonfungsional Lainnya

5.1 Atribut Kualitas Perangkat Lunak

Tabel 2 Atribut Kualitas Perangkat Lunak

No.	Kualitas Perangkat Lunak	Tuntutan Kualitas
1.	Ketersediaan	Sistem aplikasi Zuta harus bisa menjamin ketersediaan data untuk checkpoint / recovery dan restart
2.	Ketepatan	Sistem aplikasi Zuta harus bisa tepat menampilkan data pengguna sesuai akun yang didaftar oleh pengguna tersebut
3.	Fleksibilitas	<i>User interface</i> dari Sistem aplikasi Zuta harus bisa menyesuaikan tampilan bergantung pada penggunaan perangkat keras pengguna baik itu komputer maupun ponsel
4.	Interoperabilitas	Sistem aplikasi Zuta dibuat dengan bahasa pemrograman yang dapat bekerja di berbagai arsitektur komputer
5.	Maintainability	Sistem aplikasi Zuta harus melakukan perbaikan dan perawatan sistem setiap saat
6.	Portabilitas	Sistem aplikasi Zuta dapat diakses di komputer, laptop dan ponsel
7.	Kehandalan	Apabila ingin berpindah halaman pada aplikasi, Sistem aplikasi Zuta harus bisa melakukannya dengan waktu dibawah 3 detik
8.	Ketahanan	Sistem aplikasi Zuta harus bisa menampung pengguna disaat waktu yang bersamaan hingga berjumlah 1.000.000 pengguna
9.	Usability	Sistem aplikasi Zuta harus bisa menampilkan produk-produk yang sesuai dengan riwayat pembelian pengguna

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

E-Commerce: Transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet

HTML : HyperText Markup Language

CSS : Cascading Style

PHP : Hypertext Preprocessor

Codeigniter : Aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan model MVC untuk membangun situs web dinamis dengan menggunakan PHP

Cashback : Hadiah uang tunai atau bisa berupa poin yang diberikan oleh suatu perusahaan setelah seseorang melakukan pembelian barang atau jasa

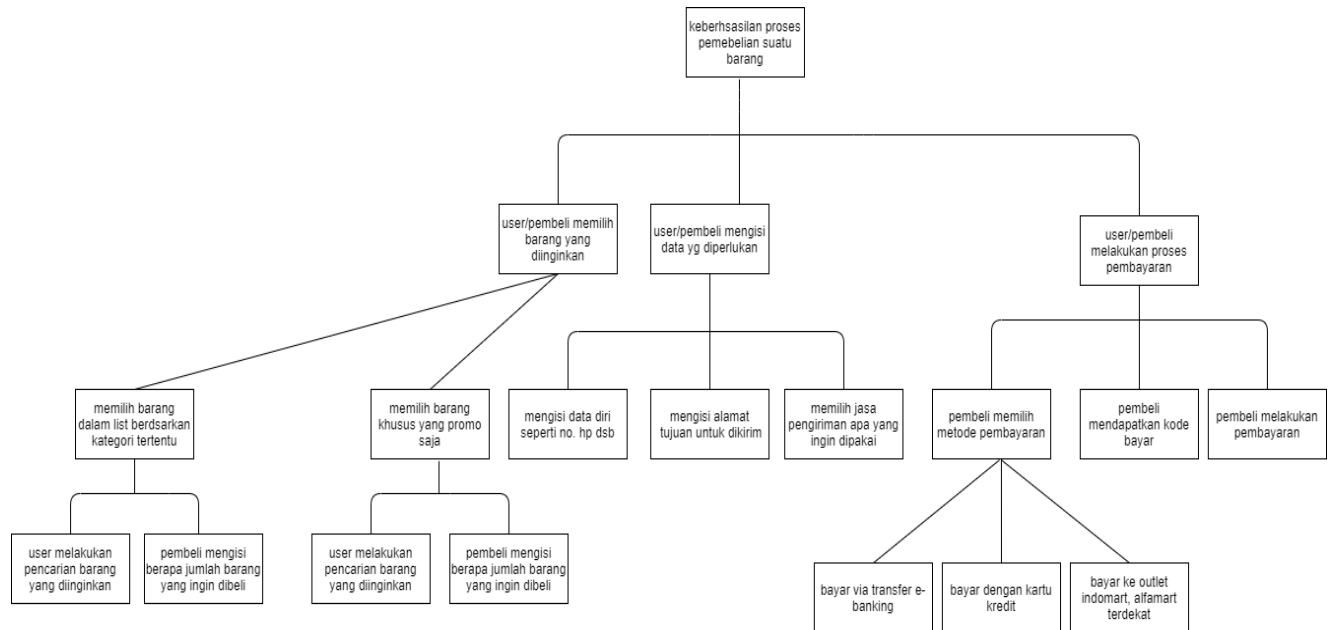
Paylater : Fasilitas keuangan yang memungkinkan metode pembayaran dengan cicilan tanpa kartu kredit

Database : Kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer.

GUI : *Graphical User Interface* antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada peranti elektronik secara grafis antara pengguna dan komputer

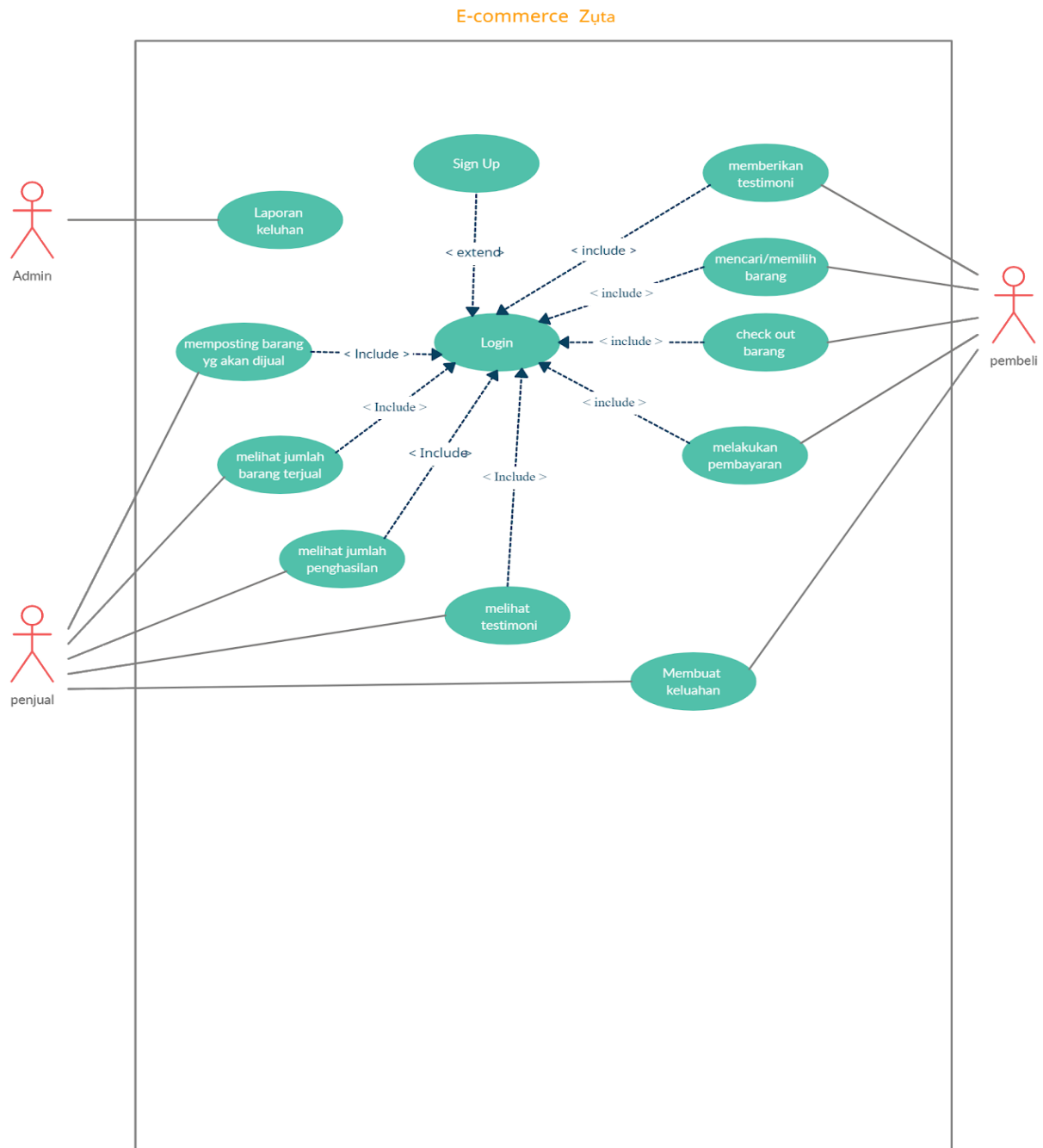
Lampiran B: Analysis Models

Goals



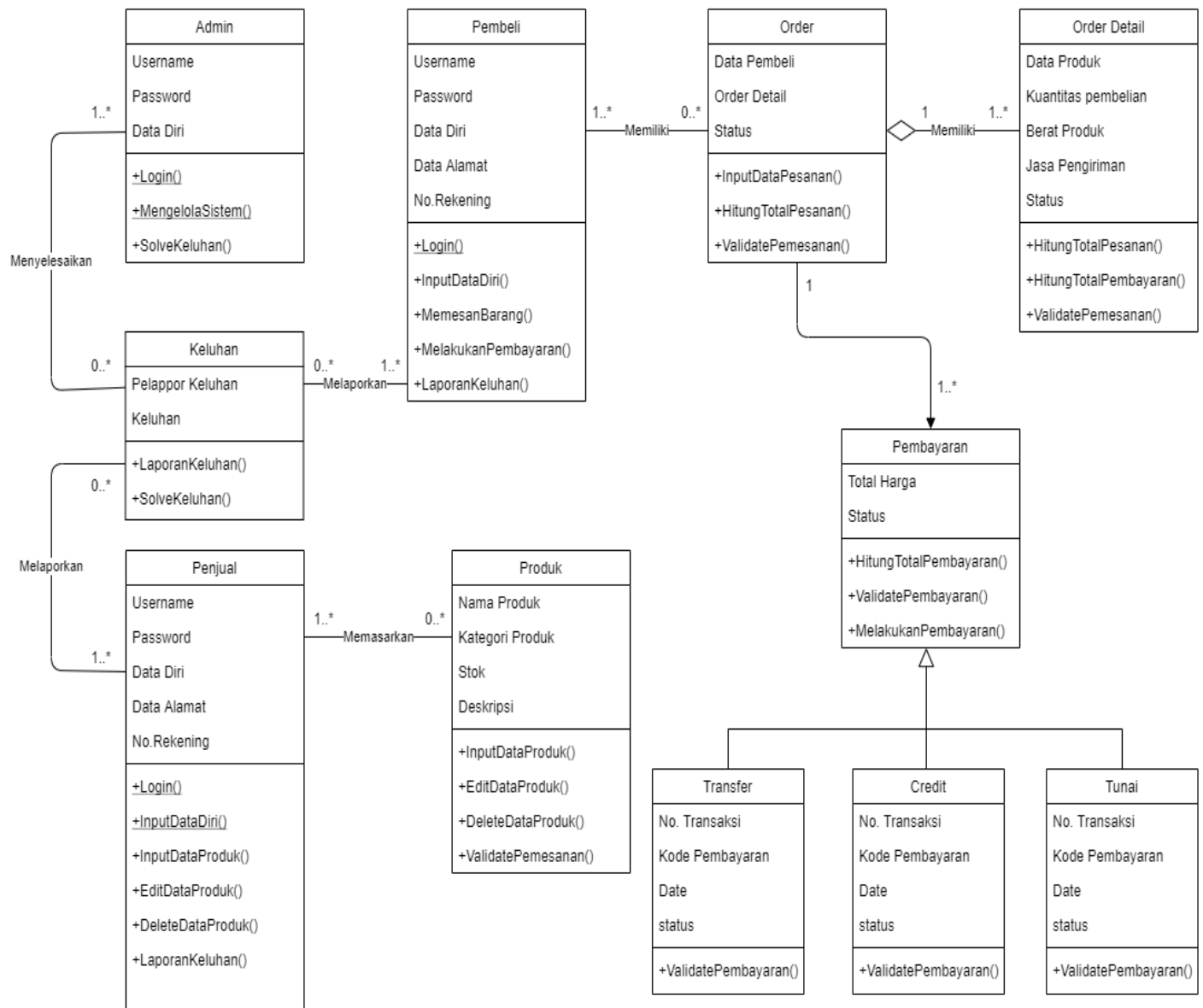
Gambar 7 Lampiran Goals

Use Case Diagram



Gambar 8 Lampiran Use Case Diagram

Class Diagram



Gambar 9 Lampiran Class Diagram