



SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM
PLATFORM PENILAIAN PEMAIN SEPAK BOLA BERBASIS DIGITAL
DI SEKOLAH SEPAKBOLA INDONESIA
untuk:

APLIKASI CARI PEMAIN

Dipersiapkan oleh:

Widi Sayyid Fadhil M

Hafid Ahmad A

Muhammad Attalariq

Muhammad Rafi Rahadian


Irgi Aditya Rachman

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	SKPL-xxx		37
	Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 2 dari 37</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>		

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	8
1.2 Cakupan Produk	8
1.3 Referensi	8
2. Overall Description	9
2.1 Perspektif Produk	9
2.2 Fungsi Produk	9
2.2.1 Fungsionalitas	9
2.2.2 Non Fungsionalitas	9
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	10
2.4 Lingkungan Operasi	10
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	10
2.6 Dokumentasi Pengguna	10
3. Requirements Antarmuka Eksternal	11
3.1 Antarmuka Pengguna	11
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	11
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	11
3.4 Antarmuka Komunikasi	12
4. Fitur Sistem	12
4.1 feedback	12
4.1.1 Deskripsi:	12
4.1.2 Trigger:	12
4.1.3 Input:	12
4.1.4 Output:	13
4.1.5 Skenario Utama:	13

4.1.5.1	Prakondisi:	13
4.1.5.2	Pascakondisi:	13
4.1.5.3	Langkah-langkah:	13
4.1.6	Skenario eksepsional 1:	13
4.1.6.1	Prakondisi:	13
4.1.6.2	Pascakondisi:	14
4.1.6.3	Langkah-langkah:	14
4.2	Fitur Chat antar user	14
4.2.1	Deskripsi:	14
4.2.2	Trigger:	14
4.2.3	Input:	14
4.2.4	Output:	14
4.2.5	Skenario Utama:	14
4.2.5.1	Prakondisi:	15
4.2.5.2	Pascakondisi:	15
4.2.5.3	Langkah-langkah:	15
4.2.6	Skenario eksepsional 1:	15
4.2.6.1	Prakondisi:	15
4.2.6.2	Pascakondisi:	15
4.2.6.3	Langkah-langkah:	15
4.3	Fitur input nilai pemain	16
4.3.1	Deskripsi:	16
4.3.2	Trigger:	16
4.3.3	Input:	16
4.3.4	Output:	16
4.3.5	Skenario Utama:	16
4.3.5.1	Prakondisi:	17
4.3.5.2	Pascakondisi:	17

4.3.5.3	Langkah-langkah:	17
4.3.6	Skenario eksepsional 1:	17
4.3.6.1	Prakondisi:	17
4.3.6.2	Pascakondisi:	17
4.3.6.3	Langkah-langkah:	17
4.4	Fitur pemain terbaik	18
4.4.1	Deskripsi:	18
4.4.2	Trigger:	18
4.4.3	Input:	18
4.4.4	Output:	18
4.4.5	Skenario Utama:	18
4.4.5.1	Prakondisi:	19
4.4.5.2	Pascakondisi:	19
4.4.5.3	Langkah-langkah:	19
4.4.6	Skenario eksepsional 1:	19
4.4.6.1	Prakondisi:	19
4.4.6.2	Pascakondisi:	19
4.4.6.3	Langkah-langkah:	19
4.5	Fitur Update	20
4.5.1	Deskripsi:	20
4.5.2	Trigger:	20
4.5.3	Input:	20
4.5.4	Output:	20
4.5.5	Skenario Utama:	20

4.5.5.1	Prakondisi:	21
4.5.5.2	Pascakondisi:	21
4.5.5.3	Langkah-langkah:	21
4.5.6	Skenario eksepsional 1:	21
4.5.6.1	Prakondisi:	21
4.5.6.2	Pascakondisi:	21
4.5.6.3	Langkah-langkah:	21
4.6	Fitur login	22

4.6.1	Deskripsi:	22
4.6.2	Trigger:	22
4.6.3	Input:	22
4.6.4	Output:	22
4.6.5	Skenario Utama:	22
5.	Requirements Nonfungsional	23
5.1	Atribut Kualitas	23
5.2	Requirements Legal	24

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan kami membuat dokumen SKPL ini adalah untuk menjelaskan tentang aplikasi yang akan kami buat yaitu penilaian pemain sepakbola berbasis digital di sekolah sepakbola Indonesia

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 6 dari 37
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		

1.2 Cakupan Produk

Perangkat lunak yang akan kami buat memiliki tujuan utama yaitu untuk mempermudah penilaian pemain sepakbola secara digital di sekolah sepakbola Indonesia. Sasaran dari aplikasi ini adalah tim-tim sekolah sepakbola Indonesia untuk sarana penilaian para pemain mereka

1.3 Referensi

Web yang digunakan sebagai acuan adalah web resmi fifa yaitu FIFA.com, www.teamstats.net dan web resmi football manager yaitu footballmanager.com. Web ini digunakan untuk sebagai acuan poin poin penilaian atribut fisik dan skill apa saja yang harus terdapat pada aplikasi penilaian pemain sepakbola

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Perangkat lunak dibuat merupakan produk baru yang berfokus pada pengembangan pemain dari sebuah sekolah sepak bola. Dengan perangkat lunak ini pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan dapat melakukan pemantauan dan penilaian secara digital. Hal tersebut memungkinkan user dari perangkat lunak dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja. Terdapat tiga jenis user yang tersedia dalam perangkat lunak, masing-masing user memiliki fitur dan hak akses yang berbeda. Semua fitur tersebut bermaksud untuk meningkatkan kemampuan dari pemain.

2.2 Fungsi Produk

2.2.1 Fungsionalitas

- a. Sistem dapat menampilkan perkembangan pemain
- b. Sistem dapat menampilkan dan menginputkan feedback
- c. Sistem dapat menampilkan dan menginputkan nilai bagi masing-masing pemain

- d. Sistem dapat menampilkan pemain terbaik dari setiap posisi
- e. Sistem dapat memvalidasi akun login berdasarkan user class
- f. Sistem dapat menampilkan overall grafik setiap pemain
- g. Sistem dapat melakukan mengirim dan menerima pesan antar user

2.2.2 Non Fungsionalitas

- a. Sistem dapat dioperasikan dengan baik pada perangkat mobile
- b. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa indonesia
- c. Maksimal pengguna untuk mengakses dalam waktu bersamaan adalah sesuai dengan jumlah pemain yang ada pada sekolah sepak bola tersebut
- d. Waktu maintenance sistem tidak lebih dari 2 jam
- e. Kecepatan interaksi yang dilakukan antara user dan sistem harus tidak lebih dari 1,5 detik

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

terdapat 3 user class di aplikasi ini yaitu ada kepala pelatih, asisten pelatih, pemain. setiap user class memiliki hak akses berbeda beda.

- Kepala Pelatih memiliki hak akses untuk Melihat semua penilaian pemain agar mengetahui perkembangan dari masing-masing pemain nya, menginput feedback bagi masing masing pemain, menentukan pemain terbaik dari tiap posisi.
- Asisten Pelatih memiliki hak akses untuk memberi nilai bagi masing-masing pemain
- Pemain memiliki hak akses untuk melihat hasil penilaian dari asisten pelatih, melihat feedback dari kepala pelatih

2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi ini dapat beroperasi di perangkat website.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Pemograman : html, css, bootstrap, php
 desain antarmuka : figma
 waktu pengerjaan : 2 bulan

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 8 dari 37
<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>		

database : My SQL

requirement bahasa : Bahasa Indonesia dan English

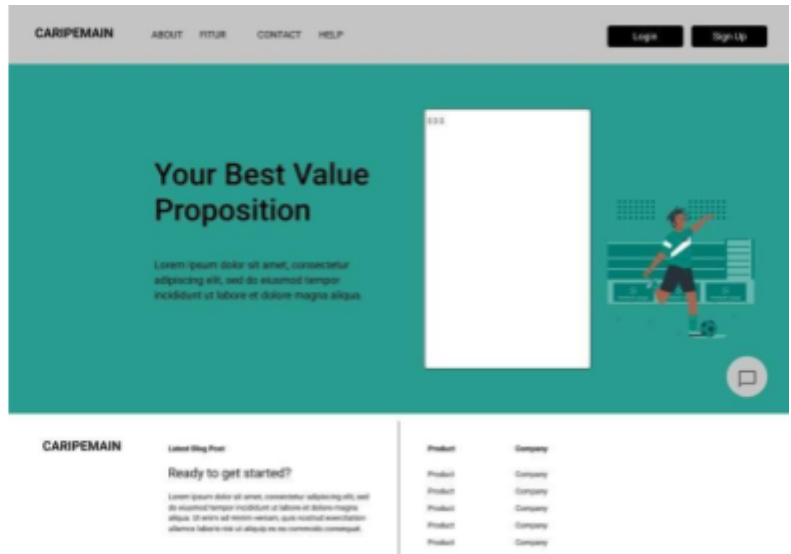
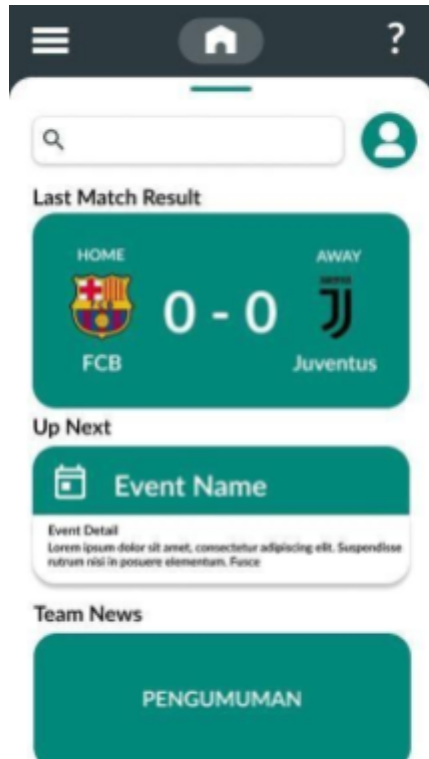
2.6 Dokumentasi Pengguna

Untuk pengembangan aplikasi kedepannya kami akan menambahkan beberapa fitur dan daftar dokumentasi pengguna sebagai berikut :

1. Fitur Pop-up tutorial untuk membantu user pada saat pertama kali menggunakan aplikasi
ini
2. Membuat list daftar pertanyaan serta solusi yang mungkin akan ditanyakan oleh user
3. Membuat fitur bantuan on-line berupa chatbot

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna



3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras	Mobile	PC
Karakteristik	Min 1GB Ram	Min 2GB Ram

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Database yang digunakan adalah Oracle DBMS,
Sistem Operasi yang digunakan adalah windows,linux

3.4 Antarmuka Komunikasi

Terdapat fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya.Format dari fitur ini berupa pesan teks

4. Fitur Sistem

4.1 Fitur Feedback

4.1.1 Deskripsi:

Fitur ini berisi feedback dari kepala pelatih kepada pemain.

4.1.2 Trigger:

Fitur ini akan muncul setelah pemain menjalankan latihan serta asisten pelatih telah memberikan penilaian terhadap pemain.

4.1.3 Input:

Inputan yang ada di fitur ini berupa deskriptif hasil dari kepala pelatih.

4.1.4 Output:

Output dari fitur ini berupa deskriptif yang dapat diterima oleh pemain/orang tua.

4.1.5 Skenario Utama:

pelatih menginputkan data di fitur feedback setelah para pemain menyelesaikan latihan, kemudian pemain dapat melihat feedback tersebut

4.1.5.1 Prakondisi:

Perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih menginputkan feedback berdasarkan hasil latihan pemain.

4.1.5.2 Pascakondisi:

Feedback dari kepala pelatih berhasil di input ke dalam sistem dan sampai ke masing masing pemain

4.1.5.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur feedback
- pelatih menginput feedback berupa deskripsi berdasarkan hasil latihan pemain
- feedback berhasil di input dan feedback dapat dilihat oleh pemain

4.1.6 Skenario eksepsional 1:

pelatih tidak bisa memberikan feedback karena pemain belum melakukan latihan

4.1.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih membuka fitur feedback jika pemain belum selesai melakukan latihan atau belum masuk waktu latihan, maka pelatih tidak bisa memberikan feedback. oleh karena itu pemain harus menyelesaikan latihannya terlebih dahulu.

4.1.6.2 Pascakondisi:

Feedback pemain tidak ada

4.1.6.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur feedback
- pelatih menginput feedback deskripsi berdasarkan hasil latihan pemain
- muncul notifikasi error menyimpan feedback dengan pesan

4.2 Fitur Input Nilai Pemain

4.2.1 Deskripsi:

Fitur ini akan menginput nilai pemain dari kepala pelatih oleh asisten pelatih yang didapatkan dari hasil setiap latihan dan match.

4.2.2 Trigger:

Input nilai akan muncul ketika latihan telah dijalani, asisten pelatih mengklik icon tambah nilai, lalu muncul menu input nilai pemain

4.2.3 Input:

data yang akan dimasukkan pada fitur ini adalah nilai skill dan fisik pemain saat latihan dari kepala pelatih

4.2.4 Output:

output fitur ini adalah nilai semua pemain telah diinput ke sistem oleh asisten pelatih

4.2.5 Skenario Utama:

asisten pelatih menginputkan data nilai di fitur input nilai setelah para pemain menyelesaikan latihan, kemudian pemain dapat melihat nilai tersebut

4.2.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. asisten pelatih menginputkan nilai berdasarkan penilaian kepala pelatih.

4.2.5.2 Pascakondisi:

nilai semua pemain telah berhasil diinput ke sistem dan dapat dilihat masing masing pemain

4.2.5.3 Langkah-langkah:

- asisten pelatih membuka aplikasi/website
- asisten pelatih membuka fitur tambah nilai
- asisten pelatih menginput nilai berdasarkan hasil penilaian kepala pelatih
- nilai berhasil di input dan nilai dapat dilihat oleh pemain

4.2.6 Skenario eksepsional 1:

asisten pelatih tidak bisa memberikan feedback karena pemain belum melakukan latihan

4.2.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. asisten pelatih membuka fitur nilai jika pemain belum selesai melakukan latihan atau belum masuk waktu latihan, maka asisten pelatih tidak bias memberikan feedback. oleh karena itu pemain harus menyelesaikan latihannya terlebih dahulu.

4.2.6.2 Pascakondisi: nilai pemain

belum ada pada sistem

4.2.6.3 Langkah-langkah:

- asisten pelatih membuka aplikasi/website
- asisten pelatih membuka fitur input nilai
- asisten pelatih menginput nilai berdasarkan hasil penilaian kepala pelatih
- muncul notifikasi error menyimpan input nilai dengan pesan alasan belum masuk waktu latihan atau pemain belum selesai melakukan latihan

4.3 Fitur Menentukan Pemain Terbaik

4.3.1 Deskripsi:

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 14 dari 37
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		

Sistem dapat menampilkan pemain terbaik dari setiap posisi dari kepala pelatih

4.3.2 Trigger:

Fitur ini akan muncul setelah pemain menjalankan latihan dan nilai semua pemain telah diinput. lalu pelatih akan menekan tombol pilih pemain terbaik dan memilih pemain terbaik tiap posisinya

4.3.3 Input:

Inputan yang ada di fitur ini berupa nama pemain terbaik di setiap posisi pilihan kepala pelatih

4.3.4 Output:

Output dari fitur ini berupa nama pemain terbaik dan posisi nya

4.3.5 Skenario Utama:

Kepala pelatih menginputkan nama pemain terbaik beserta posisinya setelah menjalani Latihan dan nilai tiap pemain telah diinput oleh kepala pelatih. kemudian pemain dapat melihat siapa pemain terbaik di setiap posisi

4.3.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih menginputkan pemain terbaik berdasarkan hasil latihan pemain dan nilai pemain yang diinput asisten pelatih.

4.3.5.2 Pascakondisi:

Pemain terbaik pilihan dari kepala pelatih berhasil di input ke dalam sistem dan dapat dilihat semua user

4.3.5.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur pemain terbaik

- pelatih menginput nama pemain terbaik dan posisinya
- pemain terbaik berhasil di input dan pemain terbaik dapat dilihat oleh pemain

4.3.6 Skenario eksepsional 1:

Pelatih tidak bisa menentukan pemain terbaik karena asisten pelatih belum melakukan input nilai

4.3.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih membuka fitur pemain terbaik. jika asisten pelatih belum selesai melakukan input, maka pelatih tidak bisa memilih pemain terbaik. oleh karena itu asisten pelatih harus menyelesaikan input nilai terlebih dahulu.

4.3.6.2 Pascakondisi:

Pemain terbaik belum ada

4.3.6.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur pemain terbaik
- pelatih menginput nama pemain terbaik
- muncul notifikasi error menyimpan pemain terbaik dengan pesan alasan asisten pelatih belum selesai menginput nilai

4.4 Fitur Update Data

4.4.1 Deskripsi:

Fitur ini di khususkan untuk asisten pelatih dimana tindakan input, edit serta delete yang berhubungan dengan fitur lain seperti penilaian, pemilihan pemain terbaik dll. yang berada di perangkat lunak dapat dilakukan

4.4.2 Trigger:

Fitur ini dapat dilakukan asisten pelatih secara manual, fitur ini juga dapat dilakukan ketika pemain sudah tidak berada di ssb, salah input penilaian, dan hal lain yang bertujuan untuk input, edit serta delete.

4.4.3 Input:

Inputan yang ada di fitur ini berupa deskriptif ataupun pointer

4.4.4 Output:

Output dari fitur ini berupa deskriptif yang dapat diterima oleh pemain/orang tua.

4.4.5 Skenario Utama:

Asisten pelatih menggunakan fitur update untuk melakukan perubahan pada inputan fitur

4.4.5.1 Prakondisi:

Perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. Pelatih membuka fitur yang akan di update.

4.4.5.2 Pascakondisi:

Data sudah terupdate

4.4.5.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur yang akan di update

- update data (edit, hapus) • data sudah terupdate

4.4.6 Skenario eksepsional 1:

Pelatih tidak bisa melakukan update karena belum terdapat data

4.4.6.1 Prakondisi:

Perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. tidak bisa melakukan update karena belum terdapat data.

4.4.6.2 Pascakondisi:

Data terupdate

4.4.6.3 Langkah-langkah:

- pelatih membuka aplikasi/website
- pelatih membuka fitur fitur yang akan diupdate
- jika tidak bisa klik fitur update, data belum diisi
- pelatih menginput data terlebih dahulu
- pelatih dapat melakukan update

4.5 Fitur Login

4.5.1 Deskripsi:

Fitur ini memvalidasi akun login berdasarkan user class

4.5.2 Trigger:

Fitur login akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, user menekan tombol login, user menginput username dan password

4.5.3 Input:

Data yang akan diinput yaitu username dan password user

4.5.4 Output:

Output berupa user interface beranda aplikasi sesuai dengan user class

4.5.5 Skenario Utama:

User menginputkan data berupa username dan password di fitur login. Kemudian user dapat melihat user interface home aplikasi

4.5.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. User menginputkan username dan password

4.5.5.2 Pascakondisi:

fitur tersebut akan menampilkan user interface beranda aplikasi

4.5.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur login
- user menginput username dan password user, lalu pilih user class
- login berhasil dan user dapat melihat user interface beranda aplikasi

4.5.6 Skenario eksepsional 1:

User tidak bisa login karena user belum terdaftar

4.5.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. User menginputkan username dan password

4.5.6.2 Pascakondisi:

User tidak dapat masuk ke dalam user interface aplikasi

4.5.6.3 Langkah-langkah:

- user membuka aplikasi/website

- user membuka fitur login
- user menginput username dan password user
- muncul notifikasi error login dengan pesan alasan tidak terdaftar sebagai user

4.6 Fitur Schedule

4.6.1 Deskripsi:

Fitur ini bisa menambahkan dan menampilkan jadwal event yang akan datang

4.6.2 Trigger:

Fitur schedule akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, lalu pada homepage terdapat tombol collapse.lalu di dalam menu collapse terdapat menu schedule

4.6.3 Input:

Data yang akan diinput yaitu jadwal event yang akan di input oleh asisten pelatih

4.6.4 Output:

Jadwal event yang akan datang dapat ditampilkan dan dilihat seluruh user

4.6.5 Skenario Utama:

Asisten pelatih menginputkan data berupa jadwal event yang akan datang di fitur schedule.kemudian user dapat melihat seluruh jadwal event yang akan datang yang telah di input asisten pelatih

4.6.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. asisten pelatih menginputkan jadwal event yang akan datang

4.6.5.2 Pascakondisi:

semua jadwal event yang akan datang berhasil di input dan dilihat semua user

4.6.5.3 Langkah-langkah

- asisten pelatih membuka aplikasi/website
- asisten pelatih membuka fitur schedule
- Asisten pelatih menginput jadwal event yang akan datang
- input berhasil dan semua user dapat melihat jadwal event yang akan datang

4.6.6 Skenario eksepsional 1:

Schedule tidak dapat dibuat karena inputan tanggal sudah melewati

4.6.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, asisten pelatih juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. Asisten pelatih menginputkan jadwal event

4.6.6.2 Pascakondisi:

Jadwal event tidak berhasil disimpan dan tidak dapat dilihat user lain

4.6.6.3 Langkah-langkah:

- Asisten pelatih membuka aplikasi/website
- asisten pelatih membuka fitur schedule
- asisten pelatih menginput jadwal event
- muncul notifikasi error login dengan pesan alasan tanggal sudah lewat

4.7 Fitur Help

4.7.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan deskripsi fungsionalitas dari setiap fitur yang ada

4.7.2 Trigger:

Fitur help akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, menu help terdapat pada navbar yang terdapat pada dashboard

4.7.3 Input:

Data yang diinput berupa pointer yang di tekan pada menu help

4.7.4 Output:

deskripsi fungsionalitas dari setiap fitur yang ada dapat ditampilkan

4.7.5 Skenario Utama:

user menginputkan data berupa pointer yang ditekan pada menu help. kemudian user dapat melihat deskripsi fungsionalitas dari setiap fitur yang ada

4.7.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu help

4.7.5.2 Pascakondisi:

fitur tersebut akan menampilkan deskripsi fungsionalitas dari setiap fitur yang ada

4.7.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur help
- user dapat melihat deskripsi fungsionalitas dari setiap fitur yang ada

4.7.6 Skenario eksepsional 1: fitur help tidak menampilkan solusi apapun karena pertanyaan yang diajukan user tidak berhubungan dengan masalah sistem

4.7.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, asisten pelatih juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. Asisten pelatih menginputkan jadwal event

4.7.6.2 Pascakondisi:

Jadwal event tidak berhasil disimpan dan tidak dapat dilihat user lain

4.7.6.3 Langkah-langkah:

- Asisten pelatih membuka aplikasi/website
- asisten pelatih membuka fitur schedule
- asisten pelatih menginput jadwal event
- muncul notifikasi error login dengan pesan alasan tanggal sudah lewat

4.8 Fitur Progress

4.8.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan nilai, grafik dan mencatat perkembangan pemain

4.8.2 Trigger:

Fitur progress akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, menu progress terdapat pada navbar yang terdapat pada dashboard

4.8.3

Input:

Data yang diinput berupa pointer yang di tekan pada menu progress

4.8.4 Output:

Deskripsi nilai, grafik dan perkembangan pemain

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 23 dari 37
<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>		

4.8.5 Skenario Utama:

user menginputkan data berupa pointer yang ditekan pada menu progress. Kemudian user dapat melihat nilai, grafik dan perkembangan pemain.

4.8.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu progress

4.8.5.2 Pascakondisi:

fitur akan menampilkan nilai, grafik dan perkembangan pemain

4.8.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur progress
- user dapat melihat nilai, grafik dan perkembangan pemain

4.8.6 Skenario eksepsional 1:

Fitur progress tidak menampilkan nilai, grafik dan perkembangan pemain karena pemain belum pernah mengikuti latihan atau pertandingan.

4.8.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. User mengklik tombol progress

4.8.6.2 Pascakondisi:

Fitur progress tidak menampilkan nilai, grafik dan perkembangan pemain

4.8.6.3 Langkah-langkah:

- User membuka aplikasi/website
- User membuka fitur progress
- Muncul pemberitahuan bahwa tidak terdapat progres apapun dari anda

4.9 Fitur Result

4.9.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan hasil latihan atau pertandingan yang telah selesai dilaksanakan

4.9.2 Trigger:

Fitur help akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, menu result terdapat pada navbar yang terdapat pada dashboard

4.9.3 Input:

Data yang diinput berupa pointer yang di tekan pada menu result

4.9.4 Output:

deskripsi hasil latihan atau pertandingan yang telah dilaksanakan

4.9.5 Skenario Utama:

user menginputkan data berupa pointer yang ditekan pada menu result. Kemudian user dapat melihat hasil latihan atau pertandingan yang telah usai.

4.9.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu result

4.9.5.2 Pascakondisi:

fitur akan menampilkan hasil latihan ataupun pertandingan yang telah usai

4.9.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur result
- user dapat melihat hasil latihan atau pertandingan yang telah usai

4.9.6 Skenario eksepsional 1:

Fitur tidak menampilkan apapun karena tidak ada latihan atau pertandingan sebelumnya.

4.9.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. User mengklik tombol result

4.9.6.2 Pascakondisi:

Result tidak menampilkan apapun dan memberi informasi tidak terdapat hasil latihan ataupun pertandingan

4.9.6.3 Langkah-langkah:

- User membuka aplikasi/website
- User membuka fitur result
- Muncul pemberitahuan bahwa tidak terdapat hasil latihan atau pertandingan

4.10 Fitur Teams

4.10.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan semua struktur team seperti pelatih, asisten pelatih, line-up team yang hanya bisa diakses oleh use pelatih dan asisten pelatih

4.10.2 Trigger:

Fitur teams akan muncul ketika user membuka web atau aplikasi, menu result terdapat pada navbar yang terdapat pada dashboard

4.10.3 Input:

Data yang diinput berupa pointer yang di tekan pada menu teams

4.10.4 Output:

menampilkan semua struktur team seperti pelatih, asisten pelatih, line-up team

4.10.5 Skenario Utama:

user menginputkan data berupa pointer yang ditekan pada menu teams. Kemudian user dapat melihat semua struktur team seperti pelatih, asisten pelatih, line-up team.

4.10.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu teams

4.10.5.2 Pascakondisi:

fitur akan menampilkan semua struktur team seperti pelatih, asisten pelatih, line-up team

4.10.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur teams
- user dapat melihat semua struktur team seperti pelatih, asisten pelatih, line-up team

4.10.6 Skenario eksepsional 1:

Fitur tidak dapat diakses oleh user pemain dan muncul notif anda tidak dapat mengaksesnya

4.10.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu teams

4.10.6.2 Pascakondisi:

muncul notifikasi anda tidak dapat mengaksesnya

4.10.6.3 Langkah-langkah:

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur teams
- muncul notifikasi anda tidak dapat mengaksesnya

4.11 Fitur Payment

4.11.1 Deskripsi:

Fitur ini berfungsi untuk pembayaran terkait ssb yang hanya bisa diakses oleh user pemain.

4.11.2

Trigger:

Fitur payment akan muncul setelah user membuka web atau aplikasi, menu payment terdapat pada navbar yang terdapat pada dashboard

4.11.3

Input:

Data yang diinput berupa pointer yang di tekan pada menu payment

4.11.4 Output:

menampilkan tagihan yang harus dibayar oleh user pemain

4.11.5 Skenario Utama:

user menginputkan data berupa pointer yang ditekan pada menu payment. Kemudian user pemain dapat melihat tagihan terkait ssb yang harus dibayar

4.11.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu payment

4.11.5.2 Pascakondisi:

fitur akan menampilkan menampilkan tagihan yang harus dibayar oleh user pemain

4.11.5.3 Langkah-langkah

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur payment dari navigation bars
- user dapat melihat pemberitahuan tagihan terkait ssb yang harus

dibayar oleh user pemain

4.11.6 Skenario eksepsional 1:

Fitur payment tidak dapat dibuka jika yang mengkasas user pelatih

4.11.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu payment

4.11.6.2 Pascakondisi:

Fitur payment tidak dapat dibuka dan muncul notifikasi menu hanya untuk pemain

4.11.6.3 Langkah-langkah:

- user membuka aplikasi/website
- user membuka fitur payment
- muncul notifikasi menu hanya untuk pemain

4.12 Fitur Lineup

4.12.1 Deskripsi:

Fitur ini berfungsi untuk melihat lineup dari setiap team yang sudah di tentukan berdasarkan pemain yang memiliki overall tertinggi

4.12.2

Trigger:

Fitur payment akan muncul setelah user membuka web disana terdapat fitur line up

4.12.3

Input:

Data yang diinput berupa data pemain yang memiliki overall tertinggi

4.12.4 Output:

menampilkan lineup setiap tim

4.12.5 Skenario Utama:

Asisten Pelatih menginputkan data berupa pemain yang memiliki overall tertinggi yang bisa dimasukan pada lineup timnya

4.12.5.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. user menginputkan berupa pointer yang ditekan pada menu payment

4.12.5.2 Pascakondisi:

fitur akan menampilkan menampilkan lineup tim

4.12.5.3 Langkah-langkah

- user membuka website
- user membuka fitur lineup
- user dapat melihat lineup tim dibayar oleh user pemain

4.11.6 Skenario eksepsional 1:

Fitur lineup tidak dapat diisi jika yang mengkases user pemain

4.11.6.1 Prakondisi:

perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus membuka website.

4.11.6.2 Pascakondisi:

Fitur payment tidak dapat edit oleh pemain

4.11.6.3 Langkah-langkah:

- user membuka website
- user membuka fitur lineup
- muncul notifikasi menu

5. Requirements Nonfungsional

5.1 Requirement non fungsional aplikasi

- Sistem dapat dioperasikan dengan baik pada web
- Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa Indonesia
- Maksimal pengguna untuk mengakses dalam waktu bersamaan adalah sesuai dengan jumlah pemain yang ada pada sekolah sepak bola tersebut
- Waktu maintenance sistem tidak lebih dari 2 jam
- Kecepatan interaksi yang dilakukan antara user dan sistem harus tidak lebih dari 1,5 detik

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

<Jelaskan definisi dari istilah yang ambigu yang dibutuhkan untuk menafsirkan SKPL ini dengan benar, termasuk akronim dan singkatan. Anda mungkin ingin membuat daftar yang terpisah yang mencakup beberapa proyek atau seluruh organisasi, dan hanya mencakup istilah khusus untuk satu proyek di setiap SKPL.>

FIFA : Federation International de Football Association (FIFA)

Mendownload : Mengunduh

Lampiran B: Analysis Models

<Optional. Masukkan model analisis yang berhubungan, seperti data flow diagrams (DFD), class diagrams, state-transition diagrams, atau entity-relationship diagrams (ERD).>

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 32 dari 37
<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>		

