

SKPL - 4306

SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

Kost in Lombok

untuk:

Lilis Rochayati

Dipersiapkan oleh:

Sendy Palma Delphi (1301194185)

Mar'i Fauzan Rambe (1301194204)

Sabrina Adinda Sari (1301194183)


Ismar Apuandi (1301194382)

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-4306		20
	Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></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	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Konvensi Dokumen	5
1.3 Cakupan Produk	5
1.4 Referensi	5
2. Overall Description	6
2.1 Perspektif Produk	6
2.2 Fungsi Produk	6
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	6
2.4 Lingkungan Operasi	6
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	6
2.6 Dokumentasi Pengguna	7
2.7 Asumsi dan Dependensi	7
3. Requirements Antarmuka Eksternal	7
3.1 Antarmuka Pengguna	7
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	10
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	10
3.4 Antarmuka Komunikasi	10
4. Fitur Sistem	11
4.1 Login	11
4.2 Registrasi	12
4.3 Cari Bengkel	13
4.4 Beri Rating	14
4.5 Self Repair	15
4.6 Terima Pesanan Terdekat	15
4.7 Upload Video	16
5. Requirements Non Fungsional	17
5.1 Atribut Kualitas	17
5.2 Requirements Legal	17
Lampiran A: Daftar kata-kata Sukar	17
Lampiran B : Analysis Model	18

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih fokus. Dan pada dokumen ini, perangkat lunak yang dibuat adalah aplikasi Kost in Lombok, yaitu aplikasi yang bertujuan untuk membantu seseorang dalam mencari informasi terkait kost atau rumah sewa khususnya di sekitar daerah Lombok.

1.2 Konvensi Dokumen

penulisan SKPL ini dibuat dengan font arial, dengan ukuran 11 pt. Spasi yang digunakan adalah 1.5 spasi. Adapun susunan bab dan sub-bab mengikuti template SKPL pada Mata Kuliah RPL: Analisis Kebutuhan.

1.3 Cakupan Produk

Aplikasi Kost in Lombok adalah suatu aplikasi pencarian informasi mengenai sewa kost yang ada di daerah Lombok. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat mendapatkan informasi mengenai keberadaan baik itu berupa harga ataupun fasilitas pada kost yang tersedia sehingga menjadi lebih praktis dan hemat waktu karena tidak perlu mencari informasi secara langsung ke tempatnya. Aplikasi ini dirancang untuk dapat dijalankan melalui website secara online. Sehingga aplikasi ini nantinya akan memerlukan konektivitas internet dalam penggunaannya.

1.4 Referensi

Dibawah ini merupakan beberapa referensi yang digunakan dalam menyusun SKPL ini:
https://www.academia.edu/11355568/Contoh_SKPL_SPESIFIKASI_KEBUTUHAN_PERANGKAT_LUNAK

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Aplikasi ini dilatarbelakangi oleh permasalahan sulitnya mencari informasi yang sesuai terkait sewa kost di suatu daerah secara cepat, karena terkadang pihak yang ingin mencari sewa kost harus pergi untuk melakukan survey secara langsung untuk mendapatkan informasi suatu kost. Oleh karena itu dalam aplikasi yang akan dibangun ini, akan terdapat fitur utama yaitu pencarian kost. Dengan adanya fitur ini pengguna dapat mencari kost berdasarkan fasilitas-fasilitas dan harga sesuai dengan inputan yang diberikan. Nantinya sistem akan merekomendasikan kost berdasarkan input pengguna.

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi ini memiliki fitur utama bagi para owner kost dan untuk customer. Customer pada aplikasi ini memiliki fitur cari kost. Pada cari kost, customer dapat mencari kost secara spesifik dengan memilih dan meng-input informasi pada kolom yang tersedia seperti kost tersebut khusus pria atau wanita atau campuran, ukuran kamar, range harga yang diinginkan dan lainnya. Untuk owner memiliki fitur input informasi kost, dimana fitur ini diisi langsung oleh owner kost yang bersangkutan dengan menginput informasi terkait kost tersebut dan juga kondisi kost yang disertai foto maupun video.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Pada aplikasi ini pengguna dibedakan menjadi 2 yaitu penyewa kost dan owner kost. Kedua jenis pengguna memiliki perbedaan karakteristik mendasar. Penyewa kost dapat melakukan pencarian dan penyimpanan terhadap kost. Sedangkan untuk Owner kost dapat melakukan Create, Read, Update dan Delete terhadap informasi kost yang akan dipublikasikan ke dalam aplikasi.

2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi ini akan dapat berjalan baik itu pada smartphone ataupun laptop/desktop dengan syarat terdapat web browser didalamnya. Selain itu untuk menyimpan data yang berasal dari input dan output dari aplikasi akan dibutuhkan sebuah server sebagai tempat penyimpanan.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Pembangunan aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis android yang dapat dioperasikan di web untuk perancangan dan implementasi, aplikasi ini akan menggunakan beberapa hal sebagai berikut

1. Database : XAMPP (MySQL) / phpmyadmin
2. Teknologi Front-End : HTML, CSS, JavaScript dan Bootstrap.
3. Teknologi Back-End : PHP dengan Framework Laravel

2.6 Dokumentasi Pengguna

Terdapat dokumentasi berupa demo aplikasi dan tata cara menggunakan aplikasi GarFind yang pada link youtube di bawah ini.

- <https://youtu.be/ICgKT1wDMW0>

2.7 Asumsi dan Dependensi

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat mobile ataupun desktop yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga beberapa fungsi program dipengaruhi oleh kondisi jaringan internet. Aplikasi ini hanya akan berjalan pada web browser baik itu chrome, firefox, safari, opera dan browser yang mendukung lainnya. Selain itu aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh user yang sudah melakukan register atau login kedalam sistem.

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

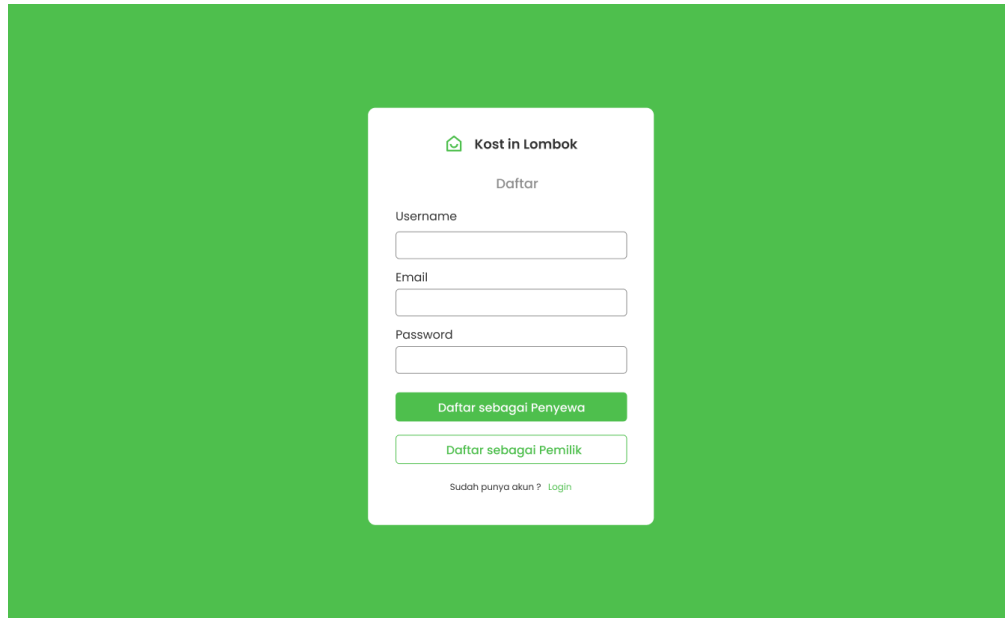
Tampilan GUI (Graphical User Interface) berbasis website dengan relative scroll dan ketentuan resolusi tiap device adalah sebagai berikut.

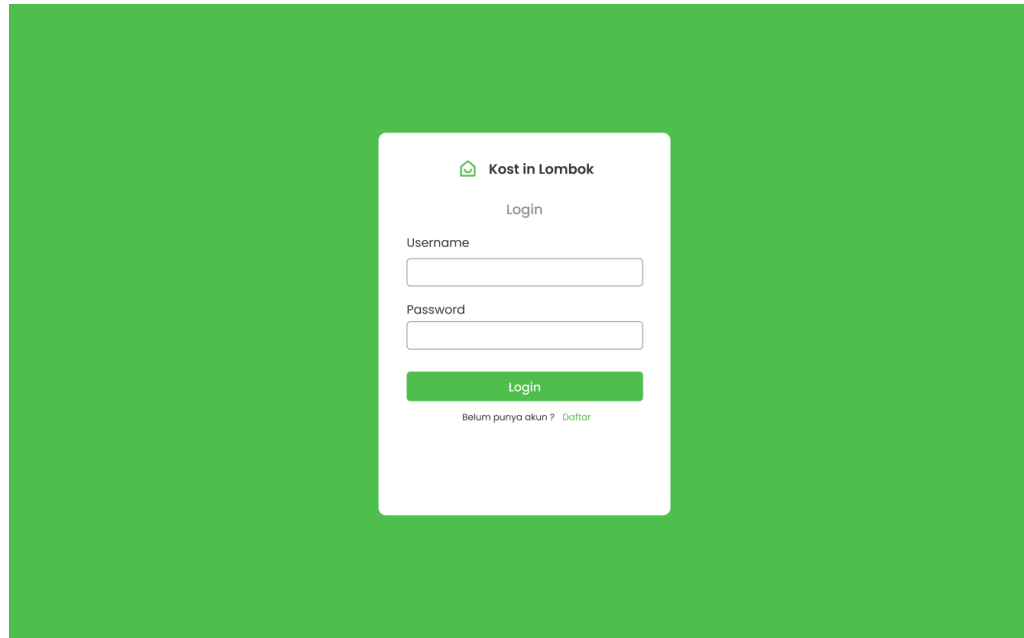
<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL- 4306</i>	<i>Halaman 8 dari 28</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

1. Small Device (Smartphone) : < 576 px
2. Medium Device (Tablet) : > 576 px dan < 768 px
3. Large Device (Laptop dan Desktop) : > 992 px

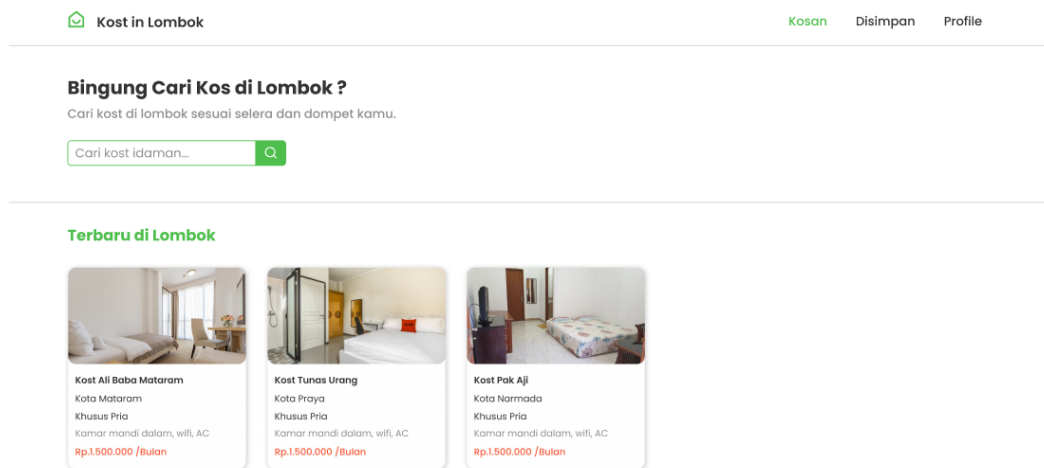
Adapun tampilan secara umum untuk tiap-tiap halaman pada website atau sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut.

3.1.1 Register dan Login





3.1.2 Halaman Utama



3.1.2 Halaman Cari

Kost in Lombok

KosanDisimpanProfile

Bingung Cari Kos di Lombok ?
Cari kost di Lombok sesuai selera dan dampet kamu.

Cari Kost

Khusus Pria/Wanita

Pria

Ada Wifi

Ya

Ukuran Kamar

3x3

Ada AC

Ya

Toilet di Dalam

Tidak

Tersedia Kasur, Meja belajar dll

Ya


Harga/bulan

420500

Cari

Kembali

Terbaru di Lombok




Kost Ali Baba Mataram
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan

3.1.3 Rekomendasi Kost


Kost in Lombok

KosanDisimpanProfile


Rekomendasi hasil Pencarian



Kost Ali Baba Mataram
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan




Kost Sana Briu
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan




Kost JK Weto
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan

3.1.3 Detail Kost

 Kost in Lombok

KosanDisimpanProfile

Detail Kost



Kost Ali Baba Mataram
Kota Mataram
Khusus Pria (Tersedia 3 Kamar Lagi)
Rp1.250.000/Bulan
Fasilitas


- Ukuran kamar : 2x3 meter
- Kamar mandi dalam : Ya
- Tersedia AC : Tidak
- Tersedia WIFI : Ya
- Tersedia kasur, meja belajar, dll : Ya

Deskripsi Tambahan

Kos ini terletak dekat dengan universitas mataram sekitar 20 jam perjalanan menggunakan pesawat jet. Aturan kos bebas asal tidak mengganggu yang lain. hehee


Hubungi PemilikSimpan

3.1.4 Simpan Kost

 Kost in Lombok


KosanDisimpanProfile

Kost Disimpan



Kost Ali Baba Mataram
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /bulan

3.1.5 Edit Profile

 Kost in Lombok

KosanDisimpanProfile

Ubah Profile

Username

Email


Password

Ubah

Kembali

Logout

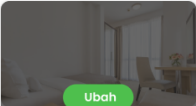
3.1.6 Halaman Owner/Pemilik Kost

 Kost in Lombok

KosanProfile

Atur Kost Mu.


+ Tambah




Ubah

Hapus

Kost Ali Bah
Kota Mataram
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan



Kost Tunas Urang
Kota Praya
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan



Kost Pak Aji
Kota Narmada
Khusus Pria
Kamar mandi dalam, wifi, AC
Rp.1.500.000 /Bulan

3.1.7 Tambah Kost



Kost in Lombok

Kosan

Profile

Tambah Kost

Nama

Kost pak Aji

Lokasi

Kalung

Khusus Pria/Wanita

Pria

Jumlah Kamar Tersedia

3

Ukuran Kamar

2x3

Ada Wifi

ya

Toilet di Dalam

Ya

Tersedia kasur, Meja belajar, dll

ya

Deksripsi Tambahan

ya


Gambar

Pilih File

Tambah

Kembali

3.1.8 Edit Kost

 Kost in Lombok

KosanProfile

Ubah Kost

Nama

Lokasi

Khusus Pria/Wanita

Jumlah Kamar Tersedia

Ukuran Kamar

Ada Wifi

Toilet di Dalam

Tersedia kasur, Meja belajar, dll

Deksripsi Tambahan

Gambar

Pilih File

UbahKembali

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Mobile Requirement:

1. RAM 1 GB
2. Layar device dengan Resolusi minimal 3,5 inch / 576 px
3. Operating System Android & IOS dengan ketentuan sudah *pre-installed* browser.
4. Wireless Network Adapter 802.11g/n

Desktop(Laptop/PC):

1. RAM 2 GB
2. Layar device dengan Resolusi minimal 11 inch / 992 px
3. Smartphone (Android & IOS) dengan ketentuan sudah *pre installed* browser.
4. Wireless Network Adapter 802.11g/n

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

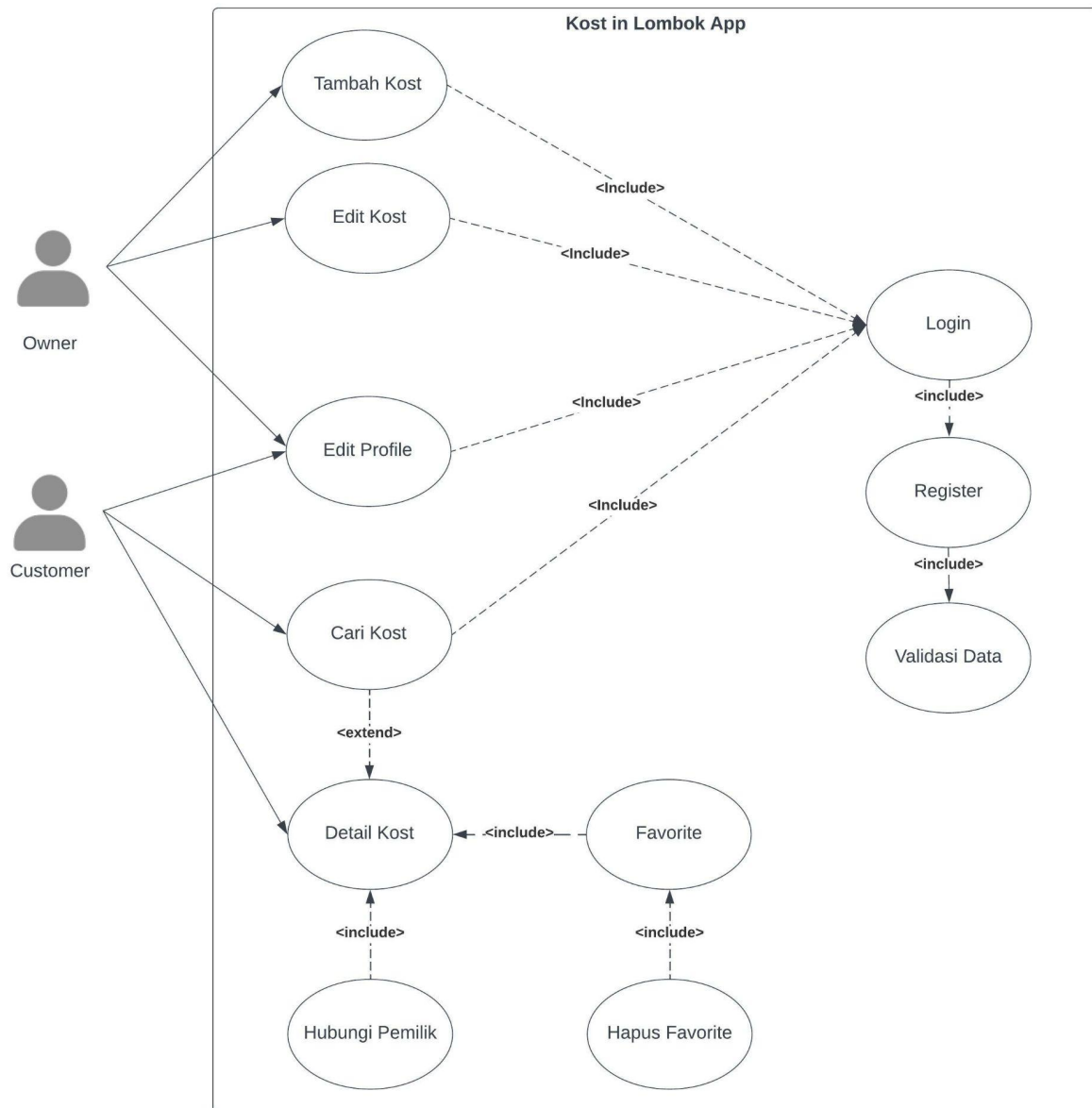
1. PHP sebagai bahasa pemrograman pembangunan aplikasi berbasis web dan laravel sebagai framework PHP.
2. Bootstrap sebagai styling tampilan antarmuka.
3. Mysql Sebagai database yang dibutuhkan untuk menyimpan semua informasi yang diproses dalam modul server.

3.4 Antarmuka Komunikasi

TCP/IP (Transmission Control Protocol/internet protocol) digunakan sebagai standar komunikasi data yang dipakai oleh komunitas internet dalam proses tukar-menukar data dari satu device ke device lain di dalam jaringan internet.

4. Fitur Sistem

Berikut adalah fitur sistem yang dibangun dengan menggunakan use case diagram. Terdapat 9 jenis use case dan 2 aktor.



No	Use Case	Deskripsi
1	Login	Merupakan proses untuk melakukan login kedalam aplikasi Kost In Lombok
2	Register	Merupakan proses untuk mendaftarkan akun ke dalam aplikasi Kost In Lombok
3	Edit Profile	Edit Profile adalah fitur yang bisa digunakan customer maupun owner untuk mengubah username, password maupun email yang sudah terdaftar pada aplikasi ini.
4	Cari Kost	Sebuah fitur dalam aplikasi yang memungkinkan user untuk mencari kost sesuai kriteria yang diinginkan
5	Detail Kost	Sebuah fitur dalam aplikasi yang akan menampilkan semua detail tentang kost yang ingin dihuni
6.	Tambah Favorit	Sebuah fitur dalam aplikasi yang dapat menyimpan kost yang akan dapat dipertimbangkan oleh user.
7.	Hapus Favorit	Sebuah fitur dalam aplikasi yang dapat menghapus kost favorit user
8	Hubungi Pemilik	Sebuah fitur yang akan mengarahkan user ke Whatsapp untuk menghubungi lebih lanjut pemilik kost
9.	Simpan Kost	Sebuah fitur dalam aplikasi yang akan menyimpan daftar kost yang ingin dihuni atau ingin di lihat nanti
10.	Rekomendasi Kost	Sebuah fitur kecerdasan buatan yang akan merekomendasikan dan menampilkan user terhadap kost berdasarkan inputan yang diberikan
11	Tambah Kost	Merupakan fitur untuk owner kost dalam melakukan penambahan kost yang akan disimpan didalam aplikasi
12	Edit Kost	Merupakan fitur untuk mengubah atau mengupdate kos yang telah ada didalam sistem oleh pemilik kost

Adapun skema flow dari use case utama dalam aplikasi

4.1 Login

Use Case Name: Login

Aktor : Customer & Owner

Pre-Condition : aktor ingin menggunakan aplikasi dan belum melakukan login.

Post-Condition: aktor telah melakukan login dan berinteraksi dengan aplikasi.

Normal flow of events :

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor memasukkan username dan password.	
2. Mengklik tombol login.	
	3. Validasi input user
	4. User dialihkan untuk masuk ke halaman utama

Alternatif flow of events :

a. Step 2 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 1

4.2 Register

Use Case Name: Register

Aktor : Customer & Owner

Pre-Condition : aktor ingin menggunakan aplikasi dan belum melakukan login.

Post-Condition: aktor telah melakukan login dan berinteraksi dengan aplikasi.

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor menginputkan username, email dan password.	
2. Mengklik tombol register sebagai owner atau customer.	
	3. Validasi input user
	4. Username,email dan password user disimpan di database
	5. User dialihkan untuk masuk ke halaman utama

Alternatif flow of events :

a. Step 2 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 1

4.3 Edit Profile

Use Case Name : Edit Profile

Aktor : Customer & Owner

Pre-Condition : aktor telah melakukan login dan ingin menggunakan fitur edit profile.

Post-Condition : aktor telah melakukan mengubah data di edit profile.

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor menekan menu edit dan mengisi field-field edit profile seperti username, email dan password.	
2. Mengklik tombol edit	
	3. Validasi input user

	4. Username,email dan password user di update di database
	5. Sistem menampilkan notif bahwa edit profile berhasil dilakukan.

Alternatif flow of events :

a. Step 2 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 1

4.4 Cari Kost

Use Case Name: Cari Kost

Aktor : Customer

Pre-Condition : aktor telah melakukan login dan ingin menggunakan fitur Cari Kost.

Post-Condition : aktor telah mencari kost dengan fitur Cari Kost.

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. aktor mengklik tombol Cari Kost.	
	2. Sistem akan menampilkan form yang berisi informasi yang harus diisi customer seperti ukuran kamar, khusus pria atau wanita atau campuran dan lainnya.
3. aktor mengisi form sesuai informasi kost yang ingin didapatkan,	
4. aktor mengklik button cari.	
	5. Validasi input user
	6. Sistem akan menampilkan kost yang sesuai dengan informasi yang diinput user.

Alternatif flow of events :

a. Step 4 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 3

4.5 Detail Kost

Use Case Name: Detail Kost

Aktor : Customer

Pre-Condition : Aktor ingin melihat informasi lengkap terkait kost setelah menggunakan fitur Cari Kost

Post-Condition : Aktor mendapatkan informasi yang diinginkan tentang kost

Normal flow of events :

Normal Flow Events	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor memilih kost yang diinginkan setelah menggunakan fitur Cari Kost	
	2. Sistem menampilkan detail dari kost yang dipilih seperti fasilitas, harga, dan lokasi dan menampilkan button simpan serta hubungi pemilik.
3. Aktor mengklik button hubungi pemilik	
	4. Sistem akan langsung mengalihkan dari halaman web Cari Kost ke Whats App

Alternative Flow Event

Step 4

1. Jika aktor mengklik button simpan, maka sistem akan langsung beralih ke fitur Simpan Kost

4.6 Simpan Kost

Use Case Name : Simpan Kost

Aktor : Customer

Pre-Condition : Aktor tertarik dengan beberapa kost

Post-Condition : Aktor memasukkan daftar keinginan tersebut kedalam simpan kost

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. aktor mengklik tombol simpan	
	2. Sistem menyimpan kost pilihan aktor kedalam database favorit

4.7 Hapus Favorite

Use Case Name : Rekomendasi Kost

Aktor : Customer

Pre-Condition : Aktor ingin menghapus kost dari dalam list simpan kost

Post-Condition : Data kost telah hilang dari simpan kost

Normal flow of events :

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor memilih kost favorite yang ingin di hapus	
	2. Sistem akan delete daftar favorite berdasarkan yang dipilih aktor

4.8 Edit Kost

Use Case Name : Edit Kost

Aktor : Owner

Pre-Condition : Aktor ingin mengubah/menambah informasi tentang kost yang ditawarkan

Post-Condition : Aktor berhasil mengubah/menambah informasi tentang kost yang ditawarkan

Normal flow of events :

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor memilih kost yang ingin di edit	
	2. sistem akan menampilkan form berisi data kost yang tadi dipilih
3. Aktor ingin mengubah sebagian informasi kost	
4. Aktor klik button update	
	5. Sistem akan merubah data yang telah dirubah oleh aktor

Alternatif flow of events :

a. Step 4 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 3.

4.9 Tambah Kost

Use Case Name : Tambah Kost

Aktor : Owner

Pre-Condition : Aktor ingin menawarkan kostnya agar dimasukkan ke dalam aplikasi

Post-Condition : Kost yang dimiliki oleh aktor sudah tampil di dalam aplikasi

Normal flow of events :

Normal Flow Event	
Aktor Actions	System Actions
1. Aktor klik tombol tambah	
	2. Sistem menampilkan form untuk input data kost
3. Aktor mengisi data-data kost yang dibutuhkan oleh sistem	
4. Aktor klik tombol simpan	
	5. Sistem akan menyimpan data kost yang baru, serta menampilkan pilihan kost baru di customer

Alternatif flow of events :

a. Step 4 :

Jika tidak valid, sistem menampilkan notif data tidak valid. Ulangi step 3.

5. Requirements Non Fungsional

5.1 Atribut Kualitas

Berikut adalah beberapa atribut kualitas yang menjadi requirements non functional dalam pengembangan aplikasi ini:

1. Operational

Dalam atribut ini sistem dari aplikasi harus dapat digunakan oleh setiap customer ataupun owner yang telah terdaftar. Selain itu sistem yang ada di aplikasi ini harus dapat berjalan dengan baik di setiap vendor device.

2. Performance

Aplikasi ini dapat diakses selama 24 jam dengan syarat adanya koneksi internet dan maintenance yang seminimal mungkin. Pada aplikasi yang akan dibangun terdapat log berupa kapan user melakukan registrasi, kapan sebuah kost ditambahkan dan kapan sebuah kost ditambahkan ke dalam database. Selain itu terdapat juga log yang akan menyimpan kapan seorang user dan kost di update.

3. Safety and Security

Sistem dari aplikasi ini harus dapat melakukan backup dan recovery terhadap data yang dimiliki oleh customer maupun owner. Selain itu karena aplikasi akan menerima inputan username dan password dari customer dan owner maka sistem juga harus dapat memproteksi username dan password dari customer dan owner. Sistem dari aplikasi ini juga dapat mengantisipasi kegagalan login yang kemungkinan dapat terjadi.

4. Maintainability

Database komersial digunakan untuk memelihara database dan server aplikasi ini. Sehingga jika terjadi kegagalan, inisialisasi ulang program akan dilakukan dengan lebih cepat. Selain itu juga desain dari sistem dalam perangkat lunak ini telah dibuat sedemikian rupa dan mempertimbangkan modularitas sehingga pemeliharaannya dapat dilakukan secara efisien.

5.2 Requirements Legal

- a. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan atau Konten Melalui Internet (Over the Top).
- b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- c. Peraturan Menteri Kominfo Nomor 14 Tahun 2016, Pedoman Nomenklatur Perangkat Daerah Bidang Komunikasi dan Informatika.
- d. Surat Edaran Menpan Nomor : SE/02/M.PAN/3/2009 tanggal 20 Maret 2009, perihal pemanfaatan perangkat lunak legal dan Open Source Software.
- e. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- Perspektif : Sudut pandang; pandangan.
- Platform : Rencana kerja; program,
- Native app : aplikasi yang dibangun dengan bahasa pemrograman yang spesifik untuk platform tertentu
- TCP (Transmission Control Protocol): suatu standar komunikasi yang dapat digunakan untuk bertukar data antar komputer oleh suatu komunitas yang tergabung melalui jaringan internet.
- Requirement Functional: kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nanti harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.
- Maintainability : kemampuan memelihara suatu sistem yang memiliki kemungkinan rusak untuk dikembalikan pada kondisi kerja penuh dalam suatu periode waktu yang telah ditentukan.

Lampiran B: Analysis Models

Berikut adalah beberapa lampiran yang digunakan dalam SKPL ini:

Lampiran 1 : Use Case Diagram

