

SKPL-00-01

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Libreria di Ricette

untuk:

memenuhi tugas mata kuliah Analisis Perancangan Perangkat lunak

Disusun oleh:


Mohammad Daffa Haris	(1301180355)
Muhamad Farell Ambiar	(1301184262)
Mochamad Ivan Adhyaksa P	(1301184080)
Annisa Miranda	(1301184378)
Otniel Abizer	(1301180469)

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika		Nomor Dokumen	Halaman
			<i>SKPL-00-01</i>	22
			Revisi	26 April 2020
		B		

1. Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	Perubahan beberapa kesalahan penulisan dan penambahan fungsi. Pereubahan utama yaitu, tipe website yang pada awalnya <i>localhost</i> diganti menjadi <i>web hosting</i> .
B	Merubah Class Diagram Terbaru
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	A	B	C	D	E	F	G
TGL	20 Maret 2020	26 April 2020					
Ditulis oleh	Tim Libreria di Ricette	Tim Libreria di Ricette					
Diperiksa oleh							
Disetujui oleh							

2. Daftar Halaman Perubahan

HALAMAN	DESKRIPSI PERUBAHAN	HALAMAN	DESKRIPSI PERUBAHAN
11	Perubahan Usecase diagram (Penambahan include login)	18	Merubah Class Diagram
9	Penambahan fungsi <i>create</i> referensi toko dan penghapusan fungsi <i>create recommended</i> resep pada kebutuhan fungsional		
8	Perubahan tipe <i>website</i> dari <i>localhost</i> menjadi <i>web hosting</i>		
19	Perubahan tipe <i>website</i> dari <i>localhost</i> menjadi <i>web hosting</i>		
10	Penambahan fungsi NFR-05, NFR-06, NFR-07 pada Kebutuhan non-fungsional		
21	Penambahan beberapa istilah sukar di sub Bab 5.1		

4. Daftar Isi

1. Daftar Perubahan.....	1
2. Daftar Halaman Perubahan.....	2
4. Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	4
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	4
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen.....	4
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim.....	4
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak.....	6
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak.....	6
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak.....	6
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	6
2.4 Lingkungan Operasi	7
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	8
2.6 Asumsi dan Dependensi	8
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak.....	9
3.1 Deskripsi Kebutuhan.....	9
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	9
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	10
3.2 Pemodelan Analisis.....	11
3.2.1 Usecase Diagram	11
3.2.2.1 Usecase Scenario #1.....	11
3.2.2.2 Usecase Scenario #2.....	12
3.2.2.3 Usecase Scenario #3.....	12
3.2.2.4 Usecase Scenario #4.....	13
3.2.2.5 Usecase Scenario #5.....	13
3.2.2.6 Usecase Scenario #6.....	13
3.2.2.7 Usecase Scenario #7.....	14
3.2.2.8 Usecase Scenario #8.....	14
3.2.2.9 Usecase Scenario #9.....	15
3.2.2.10 Usecase Scenario #10.....	15
3.2.2.11 Usecase Scenario #11.....	15
3.2.2.12 Usecase Scenario #12.....	16
3.2.2.13 Usecase Scenario #13.....	16
3.2.2.14 Usecase Scenario #14.....	16
3.2.2.15 Usecase Scenario #15.....	17
3.2.2.16 Usecase Scenario #16.....	17
3.2.3 Class Diagram.....	18
4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	19
4.1 Antarmuka Pengguna	19
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	19
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	19
4.4 Antarmuka Komunikasi	19
5. Requirements Lain.....	20

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

SKPL adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Pembuatan dokumen SKPL ini bertujuan untuk mendokumentasikan segala kegiatan selama pengembangan proyek perangkat lunak Libreria di Ricette yang berbasis website. Dokumen ini akan dijadikan sebagai acuan bagi pengguna dan pengembang dalam mendokumentasikan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak serta mengembangkan aplikasi.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Dokumen SKPL ini ditulis dengan konvensi pengetikan berupa font Times New Roman, dengan ukuran 12 pt, spasi antar baris 1.5, dan align text justify agar memudahkan dalam membaca serta memahami isi dari dokumen ini. Beberapa kata akan diberi tanda **bold** untuk kata yang penting serta *italic* untuk kata yang menggunakan bahasa asing.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

- SKPL adalah dokumen yang dibuat ketika deskripsi detail dari semua aspek perangkat lunak yang akan dibangun terspesifikasi sebelum proyek dimulai.
- SKPL-00-01 adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement), pada SKPL ini, dan -00-01 sebagai nomor penggunaan.
- HTML adalah Hyper Text Markup Language, yaitu sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.
- CSS adalah Cascading Style Sheet yang biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.
- PHP adalah Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.

- JavaScript adalah salah satu teknologi inti World Wide Web selain HTML dan CSS. JavaScript membantu membuat halaman web interaktif dan merupakan bagian aplikasi web yang esensial.
- Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi templat desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript dan hanya berfokus pada pengembangan front-end saja.
- Uptime adalah ukuran telah berapa lama server telah berjalan tanpa halangan dalam persen.
- Bandwidth adalah maksimal besar transfer yang dapat dilakukan pada satu waktu dalam pertukaran data.

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Libreria di Ricette merupakan aplikasi berbasis *website* yang memungkinkan penggunaanya untuk melihat dan berbagi resep kuliner. Libreria di Ricette juga memberi rekomendasi toko yang menjual bahan-bahan yang diperlukan dari sebuah resep. Pengembangan *website* ini terinspirasi dari *website* berbagi resep, yaitu cookpad.com. *Website* Libreria di Ricette membawa beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh cookpad.com seperti rating untuk pengguna dan *review* dari sebuah resep dan juga rekomendasi toko.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Website Libreria di Ricette memiliki beberapa fungsi utama, diantaranya :

- *Register*
- *Login*
- *Edit Account*
- *View Account*
- *Delete Account*
- *Create Resep*
- *View Resep*
- *Edit Resep*
- *Delete Resep*
- *Search Resep*
- *Sort Resep*
- *Create Review*
- *View Review*
- *Create Referensi Toko*
- *View Referensi Toko*
- *Create Verified User*

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi	Kemampuan yang Harus dimiliki
<i>Guest</i>	-	<ul style="list-style-type: none">● <i>Register</i>● <i>View Resep</i>● <i>View Review</i>● <i>View Referensi Toko</i>● <i>Search Resep</i>● <i>Sort Resep</i>	mengoperasikan komputer
<i>Member</i>	Membuat dan	<ul style="list-style-type: none">● <i>Login</i>● <i>Edit Account</i>	mengoperasikan komputer

	mereview resep	<ul style="list-style-type: none"> • <i>View Account</i> • <i>Delete Account</i> • <i>Create Resep</i> • <i>Edit Resep</i> • <i>View Resep</i> • <i>Delete Resep</i> • <i>Search Resep</i> • <i>Sort Resep</i> • <i>Create review</i> • <i>View Review</i> • <i>View Referensi Toko</i> 	
Admin	Mengelola data yang ada didalam aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Login</i> • <i>View Account</i> • <i>Delete Account</i> • <i>Delete Resep</i> • <i>Create Referensi Toko</i> • <i>View Review</i> • <i>Create Verified User</i> • <i>View Resep</i> • <i>Search Resep</i> • <i>Sort Resep</i> 	mengoperasikan komputer

2.4 Lingkungan Operasi

1. Platform yang akan digunakan oleh aplikasi Libreria di Ricette adalah *Web-Application*.
2. Libreria di Ricette dapat berjalan pada semua *device* yang mampu mengoperasikan web browser.
3. Libreria di Ricette akan berjalan optimal pada sistem operasi Windows 10.
4. Aplikasi pendukung untuk menjalankan Libreria di Ricette yang berada di *localhost* adalah XAMMP.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

1. Sistem Libreria di Ricette hanya tersedia dalam bahasa Inggris.
2. Sistem Libreria di Ricette akan berjalan optimal hanya pada Windows 10 dan browser Chrome versi terbaru.
3. Database menggunakan DBMS MySql.
4. Bandwidth sistem dibatasi hanya 3 GB per bulan.
5. Uptime server 99%.

2.6 Asumsi dan Dependensi

Ada beberapa kendala yang diasumsikan dengan adanya keterbatasan dalam sistem pada Libreria di Ricette. Asumsi kendala tersebut seperti ketika web diakses oleh banyak pengunjung dan pengaksesan web ketika server down. Pada asumsi yang pertama, kendala yang mungkin terjadi adalah adanya beberapa pengunjung yang tidak dapat mengakses web. Hal itu dikarenakan *bandwidth* per bulan yang terbatas, sehingga ketika kuota akses sudah habis, pengunjung tidak dapat mengakses web tersebut di bulan itu. Untuk asumsi yang kedua, karena *uptime* server hanya 99%, maka ada waktu ketika server down. Saat server down inilah yang menyebabkan user tidak dapat mengakses aplikasi.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

NO	Requirement code	Function	Description
1	FR-01	createAccount	User dapat membuat akun dan menginput data diri ke sistem
2	FR-02	editAccount	User dapat mengubah data diri akun mereka sendiri
3	FR-03	deleteAccount	User dapat menghapus akun <i>member</i>
4	FR-04	viewAccount	User dapat menampilkan data diri <i>member</i>
5	FR-05	createResep	User dapat membuat resep setelah melakukan registrasi
6	FR-06	viewResep	User dapat melihat resep yang ada
7	FR-07	editResep	User dapat merubah resep yang telah dimasukkan ke sistem
8	FR-08	deleteResep	User dapat menghapus resep yang telah dimasukkan ke system
9	FR-09	searchResep	User dapat mencari resep yang telah dimasukkan ke sistem
10	FR-10	createReview	User dapat memberi <i>review</i> suatu resep dengan memberi rating dan komentar
11	FR-11	viewReview	User dapat melihat <i>review</i> dari sebuah resep
12	FR-12	viewRefToko	User dapat melihat referensi toko
13	FR-13	createRefToko	User dapat membuat referensi toko dari bahan yang ada pada sebuah resep
14	FR-14	createVerUser	User dapat membuat <i>User</i> menjadi <i>verified user</i>

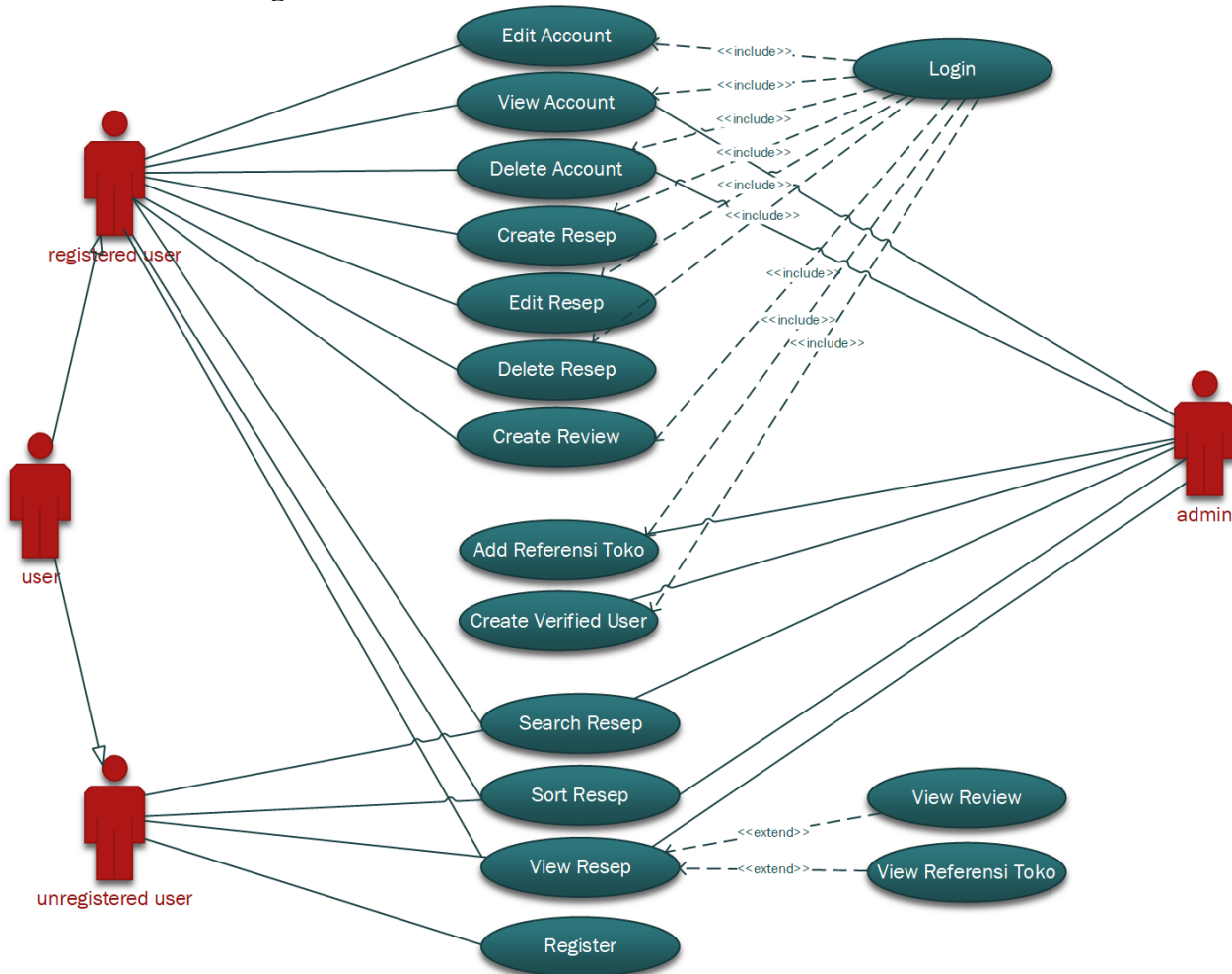
15	FR-15	sortResep	User dapat mengurutkan resep berdasarkan kriteria tertentu
16	FR-16	login	User yang telah memiliki akun dapat mengakses akun mereka

3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

No	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1	<i>Product requirement</i>	NFR-01	Sistem dapat diakses melalui web.
2	<i>Product requirement</i>	NFR-02	Sistem memiliki tampilan yang mudah digunakan dan dimengerti
3	<i>Product requirement</i>	NFR-03	Sistem selalu diperbaiki dan dikembangkan.
4	<i>Organizational Requirement</i>	NFR-04	Administrator sistem berasal dari pihak <i>developer</i>
5	<i>Performance Requirement</i>	NFR-05	<i>Bandwidth</i> akses sistem sebesar 3 GB per bulan
6	<i>Performance Requirement</i>	NFR-06	Keamanan sistem dilindungi oleh CloudFlare
7	<i>Performance Requirement</i>	NFR-07	Sistem memiliki <i>uptime</i> sebesar 99%

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.2.2 Usecase scenario

3.2.2.1 Usecase Scenario #1

Nama Use Case	<i>Register</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh <i>user</i> untuk membuat akun <i>member</i>	
Pre-Kondisi	<i>User</i> belum memiliki akun	
Post-Kondisi	<i>User</i> berhasil membuat akun	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1.Memilih opsi Registrasi	

		2. Menampilkan <i>form</i> registrasi
	3. Mengisi <i>form</i>	
	4. Klik <i>submit</i>	
		5. Sistem membuat dan menyimpan akun baru

3.2.2.2 Usecase Scenario #2

Nama Use Case	<i>Login</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh <i>user</i> untuk mendapatkan akses dalam aplikasi	
Pre-Kondisi	<i>User</i> belum masuk ke dalam aplikasi	
Post-Kondisi	<i>User</i> sudah masuk dan bisa mengakses aplikasi	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih opsi <i>Login</i>	
		2. Menampilkan <i>form Login</i>
	3. Mengisi id dan <i>password</i>	
	4. Klik <i>Login</i>	
		5. Sistem mengecek informasi <i>login</i>
		6. Jika informasi login valid, <i>User</i> mendapat akses ke aplikasi
		7. Jika tidak, tampilkan message “Wrong ID or Password”

3.2.2.3 Usecase Scenario #3

Nama Use Case	<i>Edit Account</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh <i>user</i> untuk mengedit/ mengupdate data diri <i>user</i>	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin mengedit data diri	
Post-Kondisi	<i>User</i> telah mengedit data diri	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman Data Diri	
	2. Memilih opsi <i>edit</i>	
		3. Menampilkan <i>form</i> data diri
	4. Mengisi / Mengedit informasi yang diinginkan	

	5.Klik simpan	
		6.Menyimpan perubahan

3.2.2.4 Usecase Scenario #4

Nama Use Case	<i>Delete Account</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menghapus sebuah akun	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin menghapus akun	
Post-Kondisi	<i>User</i> telah menghapus akun	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka halaman data diri	
	2. Klik opsi Hapus Akun	
		3. Menampilkan <i>popup</i> konfirmasi
	4. Klik pilihan	
		5. Jika <i>Ok</i> , akun akan dihapus
		6. Jika <i>Cancel</i> , akun tidak jadi dihapus

3.2.2.5 Usecase Scenario #5

Nama Use Case	<i>View Account</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk melihat data seorang pengguna	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin melihat data diri	
Post-Kondisi	<i>User</i> melihat informasi data diri yang ditampilkan sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik Menu	
	2. Klik Profil	
		3. Menampilkan halaman data diri

3.2.2.6 Usecase Scenario #6

Nama Use Case	<i>Create Resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk <i>user</i> yang sudah terdaftar dalam membuat resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin membuat sebuah resep	
Post-Kondisi	<i>User</i> telah membuat resep dan terdaftar di sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. klik buat resep	
	2. memasukkan data resep	

	3. Klik <i>publish</i>	
		4. sistem memverifikasi resep
		5. sistem memasukkan resep ke <i>database</i>
		6. sistem menampilkan menu awal

3.2.2.7 Usecase Scenario #7

Nama Use Case	<i>View Resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk melihat detail informasi sebuah resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin melihat informasi resep	
Post-Kondisi	<i>User</i> melihat informasi resep yang ditampilkan sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan daftar resep yang tersedia
	2. Klik resep yang ingin dilihat	
		3. Menampilkan informasi resep yang diklik

3.2.2.8 Usecase Scenario #8

Nama Use Case	<i>Edit Resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengedit/mengupdate informasi dari suatu resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin mengedit informasi resep	
Post-Kondisi	<i>User</i> telah mengedit informasi resep	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan daftar resep
	2. Klik <i>edit</i> pada resep yang ingin diedit	
		3. Menampilkan <i>form</i> resep
	4. Mengubah/mengupdate informasi resep	
	5. Klik Save	
		6. Menyimpan perubahan

3.2.2.9 Usecase Scenario #9

Nama Use Case	<i>Delete Resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk menghapus resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin menghapus resep	
Post-Kondisi	<i>User</i> telah menghapus resep	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan daftar resep
	2. klik delete pada resep yang ingin dihapus	
	3. konfirmasi penghapusan	
		4. sistem menghapus resep yang dipilih dari <i>database</i>
		5. sistem kembali ke daftar resep

3.2.2.10 Usecase Scenario #10

Nama Use Case	<i>Search resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mencari sebuah resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin mencari resep	
Post-Kondisi	Sistem menampilkan resep yang dicari	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik <i>search bar</i>	
	2. Mengetik kata kunci/nama resep yang ingin dicari	
	3. Klik <i>enter / search</i>	
		4. Menampilkan daftar resep sesuai dengan inputan

3.2.2.11 Usecase Scenario #11

Nama Use Case	<i>Sort Resep</i>	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengurutkan tampilan resep berdasarkan urutan tertentu	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin melihat daftar resep berdasarkan urutan tertentu	
Post-Kondisi	Sistem menampilkan daftar resep berdasarkan urutan yang dipilih	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

		1. Menampilkan daftar resep
	2. Klik opsi <i>sort</i>	
	3. Pilih pilihan <i>sort</i>	
		4. Menampilkan daftar resep terurut berdasarkan pilihan

3.2.2.12 Usecase Scenario #12

Nama Use Case	<i>Create Review</i>	
Deskripsi	<i>User</i> dapat memberikan <i>review</i> dari sebuah resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin memberikan <i>review</i> dari sebuah resep	
Post-Kondisi	Sistem menerima dan menyimpan <i>review</i> dari sebuah resep	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman resep
	2. User menuliskan komentar dan memberikan rating pada kolom yang tersedia	
	3. Klik tombol <i>publish</i>	
		4. Sistem menerima <i>review</i> dari user
		5. Sistem menyimpan <i>review</i> ke <i>database</i> .

3.2.2.13 Usecase Scenario #13

Nama Use Case	<i>View Review</i>	
Deskripsi	<i>User</i> dapat melihat <i>review</i> dari sebuah resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin melihat <i>review</i> dari sebuah resep	
Post-Kondisi	Sistem menampilkan <i>review</i> dari sebuah resep	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. sistem menampilkan data <i>review</i> dari sebuah resep

3.2.2.14 Usecase Scenario #14

Nama Use Case	<i>View Referensi Toko</i>	
Deskripsi	Fungsi ini berguna untuk melihat referensi toko dari sebuah bahan dalam suatu resep	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin melihat referensi toko sebuah bahan	

Post-Kondisi	<i>User</i> melihat referensi toko	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan informasi resep
	2. Klik tombol <i>Reference</i> pada bahan yang diinginkan	
		3. Menampilkan informasi referensi toko

3.2.2.15 Usecase Scenario #15

Nama Use Case	<i>Create Referensi Toko</i>	
Deskripsi	<i>User</i> dapat membuat referensi toko dari sebuah bahan	
Pre-Kondisi	<i>User</i> ingin membuat referensi toko dari sebuah bahan	
Post-Kondisi	Sistem menyimpan data referensi toko dari sebuah bahan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. user memilih opsi buat referensi toko	
		2. sistem menampilkan data bahan-bahan
	3. user memilih bahan yang ada dan menentukan toko penjual dan alamatnya	
		4. sistem menyimpan data referensi toko di <i>database</i>
		5. sistem menampilkan data bahan-bahan

3.2.2.16 Usecase Scenario #16

Nama Use Case	<i>Create Verified User</i>	
Deskripsi	Admin dapat menjadikan member sebagai <i>verified user</i>	
Pre-Kondisi	Admin ingin membuat suatu <i>member</i> menjadi <i>verified user</i>	
Post-Kondisi	<i>member</i> yang dipilih telah menjadi <i>verified user</i>	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Admin memilih member yang akan diverifikasi	

4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna dibuat dalam bentuk aplikasi berbasis web. Interaksi antara pengguna dan perangkat lunak dilakukan melalui web browser. Pengguna dapat berinteraksi dengan Libreria di Ricette sesuai use case yang disediakan, seperti memberikan input ke aplikasi atau melihat informasi sebagai output dari aplikasi.

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Libreria di Ricette memiliki kebutuhan perangkat keras sebagai berikut:

- Processor Pentium 4 atau yang lebih baik
- RAM 1GB+
- Storage 50GB+
- Mouse & Keyboard
- Layar

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak:

- Sistem Operasi
- Browser
- DBMS MySQL
- Library
 - Bootstrap
 - JQuery
 - CodeIgniter
 - DataTables

Fakta perangkat lunak:

- Sistem Operasi Windows 10
- Browser Chrome Version 80.0.3987.149 (Official Build)

4.4 Antarmuka Komunikasi

Komunikasi pada Libreria di Ricette dilakukan dengan menggunakan web browser. Libreria di Ricette akan dihosting dengan bantuan 000WebHost. Karena dihosting dengan bantuan 000WebHost, keamanan aplikasi web ini dilindungi oleh CloudFlare.

5. Requirements Lain

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- SKPL adalah dokumen yang dibuat ketika deskripsi detail dari semua aspek perangkat lunak yang akan dibangun terspesifikasi sebelum proyek dimulai.
- SKPL-00-01 adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement), pada SKPL ini, dan -00-01 sebagai nomor penggunaan.
- HTML adalah Hyper Text Markup Language, yaitu sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web.
- CSS adalah Cascading Style Sheet yang biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.
- PHP adalah Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.
- JavaScript adalah salah satu teknologi inti World Wide Web selain HTML dan CSS. JavaScript membantu membuat halaman web interaktif dan merupakan bagian aplikasi web yang esensial.
- Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi templat desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript dan hanya berfokus pada pengembangan front-end saja.
- Rating adalah penilaian terhadap pengguna atau resep dengan angka berskala 1 sampai 5.
- Review adalah ulasan, komentar pengguna tentang resep tersebut.
- Website adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan informasi yang disediakan secara perorangan, organisasi, atau kelompok
- Update adalah mengedit, mengubah dan memperbarui.
- Login adalah proses untuk mengakses akun pengguna dengan memasukkan nama dan kata sandi.
- Sort adalah mengurutkan, membuat menjadi teratur yang satu setelah yang lainnya.

- Recommended resep adalah resep yang disarankan kepada pengguna, dianjurkan, berdasarkan rating dan review.
- Referensi toko adalah toko yang ditunjuk atau menjadi acuan dalam menjual bahan tertentu.
- Verified user adalah pengguna yang terverifikasi berdasarkan rating dan jumlah resep yang telah dibuat.
- Platform adalah tempat untuk menjalankan perangkat lunak.
- Web-Application adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan penjelajah web melalui suatu jaringan seperti intranet atau internet.
- Uptime adalah ukuran telah berapa lama server telah berjalan tanpa halangan dalam persen.
- Bandwidth adalah maksimal besar transfer yang dapat dilakukan pada satu waktu dalam pertukaran data.