

SKPL-SPAO

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Penjualan Album Online

untuk:

Memenuhi Tugas Besar Mata Kuliah Analisis dan
Perancangan Perangkat Lunak

Dipersiapkan oleh:


Aldy Renaldi - 1301183315

Ridha Novia - 1301184129

Hafshah Haudli W. - 1301184250

Putri Ester S. - 1301184346

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
		<i>SKPL-xxx</i>		8
		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	1
Daftar Halaman Perubahan	2
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
1.4 Referensi	4
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	5
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	5
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak	5
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	5
2.4 Lingkungan Operasi	5
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	5
2.6 Asumsi dan Dependensi	6
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	7
3.1 Deskripsi Kebutuhan	
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	7
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	7
3.2 Pemodelan Analisis	7
3.2.1 Usecase Diagram	7
3.2.2 Class Diagram:	8
4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	9
4.1 Antarmuka Pengguna	9
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	9
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	9
4.4 Antarmuka Komunikasi	9
5. Requirements Lain	10

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)* sebagai dokumen yang digunakan untuk menuliskan kebutuhan sebagai hasil proses analisis objek dari pengembangan perangkat lunak Pemesanan Album Online. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat agar dapat memesan album secara online dengan mudah, dapat diakses dimana saja kapan saja, serta penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem pemesanan album online dan pengguna (user) atau anggota yang terlibat dalam sistem ini. Bagi pihak pengembang, dokumen ini dapat digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan tentang perangkat lunak yang diinginkan *user*.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Berkembangnya teknologi saat ini menuntut kita dalam melakukan kegiatan sehari-hari secara digitalisasi, salah satu kegiatannya yaitu proses jual-beli. Maraknya masyarakat milenial yang menyukai musisi dan musik mereka menyebabkan mereka mempunyai rasa ingin memiliki album dari musisi tersebut. SKPL ini akan membahas serta menganalisis kemajuan dalam bidang industri musik. Dalam hal ini, kami membuat aplikasi perangkat lunak Pemesanan Album Online berbasis web(web-based e-commerce), yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah proses administrasi dan penjualan Album. Pemesanan Album Online ini dapat melakukan hal-hal berikut :

- a. Fasilitas Login
- b. Fasilitas Pendaftaran member/akun
- c. Pencarian Album berdasarkan kategori yang disediakan
- d. Menampilkan Album beserta Harga
- e. Pelanggan dapat memesan Album secara online.
- f. Untuk pembayaran dilakukan kapanpun dan dimanapun.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

- SKPL** : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
- SRS** : *Software Requirements Specification*.
- User** : Pemasok dan Pembeli.
- Admin** : Petugas yang mengurus server.
- UseCase** : Rangkaian sekelompok yang sangat terkait yang membentuk system secara teratur.
- UseCase Skenario** : Sebuah narasi untuk menjelaskan usecase yang ada sehingga *user* lebih mudah memahami fungsi dari Usecase.
- UseCase Diagram** : Suatu diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian class-class yang akan dibuat untuk membangun aplikasi.
- Web-based e-commerce** : Sistem penjualan barang yang dilakukan secara online melalui website yang tersedia.
- Database** : Satu set data terstruktur yang disimpan di komputer, terutama yang dapat diakses dengan berbagai cara.
- Server** : Komputer atau program komputer yang mengelola akses ke sumber daya atau layanan terpusat dalam suatu jaringan.
- SQL** : Bahasa komputer yang menggunakan standar ANSI (American Nasional Standard Institute) yang dipakai dalam manajemen database relasional.

1.4 Referensi

<Buat daftar dokumen lain atau alamat Web yang diacu SKPL ini. Termasuk panduan gaya antarmuka pengguna, kontrak, standar, sistem spesifikasi requirements, dokumen use case, atau dokumen visi dan ruang lingkup. Berikan informasi yang cukup sehingga pembaca bisa mengakses salinan setiap referensi, termasuk judul, penulis, nomor versi, tanggal, dan sumber atau lokasi.>

Dokumen ini merujuk pada penulisan dokumen berdasarkan pada:

- Roger S.Pressman; Software Engineering: A Practitioner's Approach (7th Ed.); McGraw-Hill,2010

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

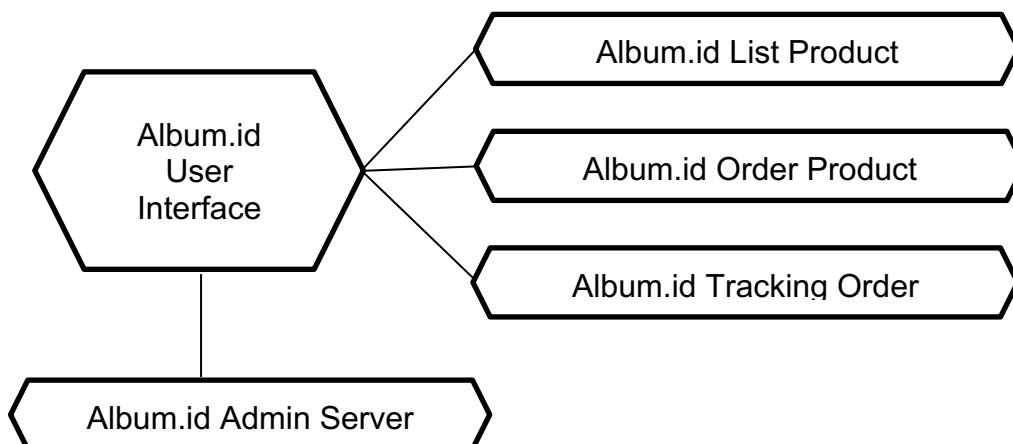
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Album.id merupakan perangkat lunak situs toko online yang kami rancang sebagai penyedia barang berupa album yang diperjual-belikan. Perangkat lunak ini bertujuan sebagai wadah alternatif atau pelabuhan yang mempermudah masyarakat(khususnya kaum milenial) yang sedang mencari album fisik, sedangkan toko-toko yang menjualnya sudah langka. Aplikasi ini merupakan pengganti sistem yang sudah ada, yaitu mengubah dari sistem manual menjadi sistem berbasis online. Sistem ini terhubung dengan suatu device yang dapat menerima pesanan dari pelanggan dalam bentuk digital, kemudian device tersebut akan menyampaikan kepada sistem. Setiap proses registrasi akun pembeli akan tercatat dalam sebuah database. Admin dapat melihat data transaksi yang dilakukan pembeli. Pembeli dapat melihat rincian album yang ada.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Album.id adalah perangkat lunak untuk manajemen pemesanan album online, mirip seperti toko online lain, pelanggan dapat memilih barang yang akan dibeli dan memasukkan barang tersebut kedalam keranjang yang telah disediakan. Kategori kegiatan yang disediakan adalah *pre-order* album, dan pengadaan merchandise. Aplikasi ini akan menyimpan data inputan berupa data permintaan order yang akan langsung masuk ke database dan akan di proses oleh server. Perangkat lunak ini dapat diakses oleh pengguna yang telah terdaftar maupun belum terdaftar, serta pemesanan hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang menggunakan username dan password yang telah terlebih dahulu terdaftar di dalam sistem. Perangkat lunak ini dapat dijalankan pada lingkup sistem operasi Google, android.

Gambar hubungan antar subsistem pada Album.id adalah sebagai berikut :



Gambar 1: Hubungan antar subsistem pada Album.id

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak akses
Admin	Melakukan validasi transaksi pesanan yang telah dibuat dan mencatat data transaksi	Insert, Update, Delete data
Pembeli	Sebagai pihak yang melakukan pemesanan dalam sistem	Insert Data
Pemasok	Sebagai pihak yang memasok barang	Insert, Update data

2.4 Lingkungan Operasi

Album.id dapat digunakan oleh masyarakat umum serta hanya dapat beroperasi di dalam negeri yaitu Indonesia.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Web ini menggunakan Web SQL Database. Bahasa yang disediakan untuk web ini adalah bahasa indonesia. Untuk saat ini kami hanya akan menyediakan pengiriman atau shipping dalam negeri, tetapi seiring berkembangnya web yang dibuat ini tidak menutup kemungkinan jika akan diadakan shipping ke luar negeri.

Selama website ini digunakan, pengguna harus terhubung dengan internet. Admin yang dapat mengelola sistem hanya admin yang sudah terdaftar. User(pembeli) yang dapat memesan album hanya user yang telah terdaftar dalam sistem. User(pemasok) yang dapat mengubah data hanya pemasok yang sudah terdaftar. User sebagai Guest hanya dapat melihat album beserta harga dan tidak bisa melakukan proses pemesanan. Proses pembayaran hanya dapat dilakukan oleh user(pembeli) yang telah melakukan pemesanan. Pembayaran hanya dapat dilakukan melalui bank yang sudah bekerja sama dengan sistem.

2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi

1. Admin memiliki otoritas secara penuh dalam pengolahan data order.
2. Aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai mobile store yang dioperasikan kapanpun dan dimanapun.

Dependensi

1. Sistem informasi hanya dapat diakses secara realtime jika terdapat koneksi internet.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

<Template ini menggambarkan cara mengatur requirements fungsional untuk produk berdasar fitur sistem, layanan utama yang disediakan oleh produk. Anda dapat memilih untuk mengatur bagian ini dengan use case, mode operasi, kelas pengguna, kelas objek, hirarki fungsional, atau kombinasi dari itu semua, yang dapat membuat artian yang paling logis untuk produk Anda. Anda harus menggunakan use-case diagram>

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Input Album	Fungsi ini digunakan oleh user(pemasok) untuk menginputkan stok Album ke sistem
2.	FR-02	Delete Album	Fungsi ini digunakan oleh user(pemasok) untuk menghapus stok Album dari sistem
3.	FR-03	Update Album	Fungsi ini digunakan oleh user(pemasok) untuk mengupdate stok Album dari sistem
4.	FR-04	Registrasi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk menginputkan data diri berupa nama,

			email, password, nomor telepon, alamat.
5.	FR-05	Login	Fungsi ini digunakan oleh user untuk login ke Album.id agar masuk ke sistem.
6.	FR-06	Pengecekan Barang	Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat atau mencari data produk seperti nama produk, deskripsi produk, jumlah stok, dll yang telah diinputkan oleh pemasok ke dalam sistem.
7.	FR-07	Pemesanan	Fungsi ini digunakan oleh user untuk memesan album.
8.	FR-08	Lihat Album	Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat data Album yang ada dalam sistem.
9.	FR-09	Konfirmasi Pemesanan	Fungsi ini digunakan oleh pemasok agar pemasok dapat mengonfirmasi sebuah pesanan dapat diproses.
10.	FR-10	Batalkan Pesanan	Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk membatalkan pesanan yang telah dipesan oleh pembeli.
11.	FR-11	Tambah Produk ke Keranjang	Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk menambahkan album ke keranjang belanja.
12.	FR-12	Lihat Album di Keranjang	Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk melihat album di keranjang belanja.
13.	FR-13	Hapus Album dari Keranjang	Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk menghapus album dari keranjang belanja.
14.	FR-14	Pembayaran	Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk memilih

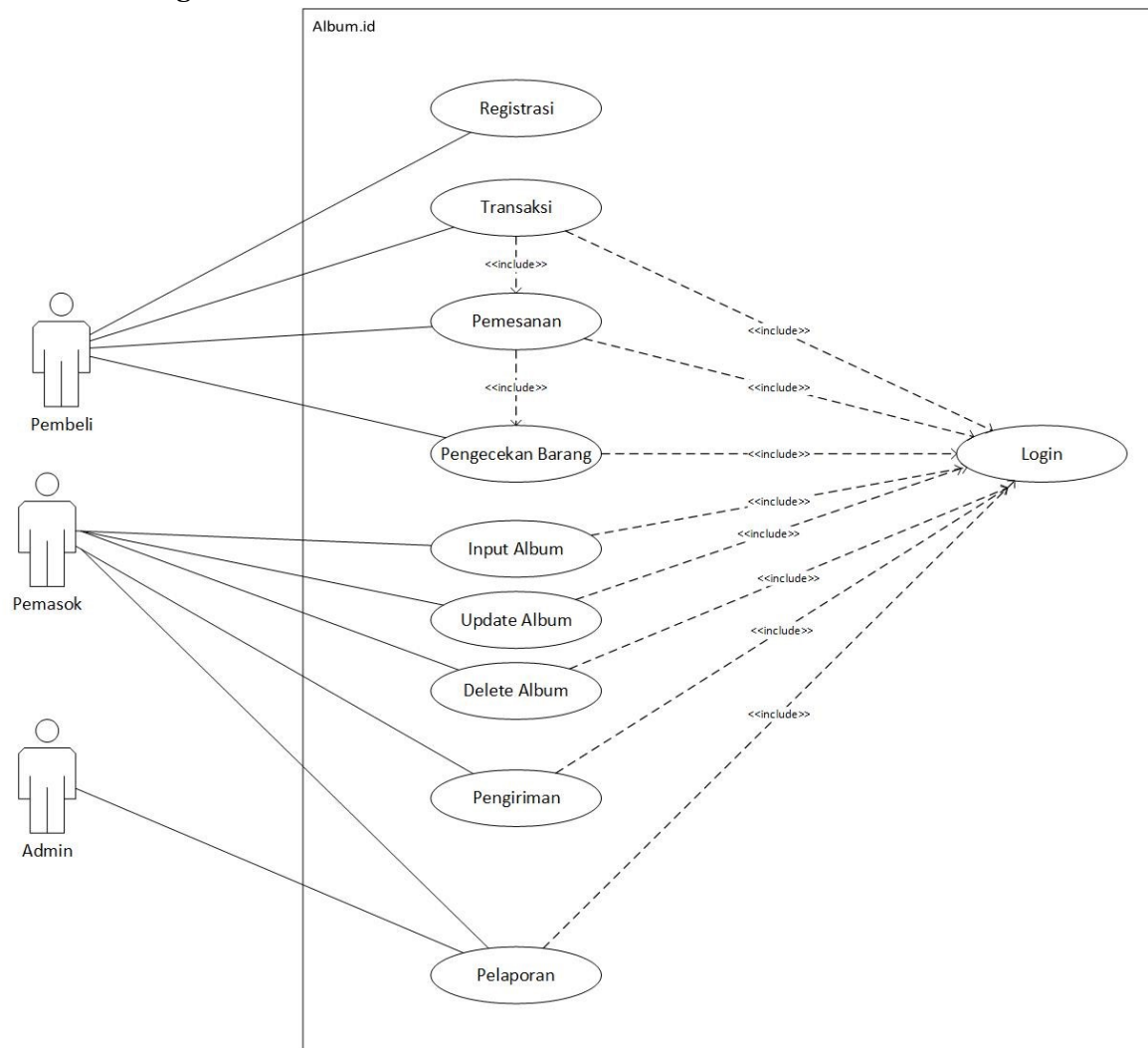
			metode pembayaran yang ingin dipakai.
15.	FR-15	Pengiriman	Fungsi ini digunakan oleh pemasok untuk mengurus pengiriman album.
16.	FR-16	Laporan transaksi	Fungsi ini digunakan oleh pemasok untuk melihat data transaksi.

3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Security Safety	NFR-01	Sistem Album.id akan melindungi data-data user dari pihak luar yang tidak diinginkan sehingga data yang tersimpan ke dalam database atau sistem dijaga keamanannya.
2.	Portability	NFR-02	Sistem Album.id dapat dijalankan di berbagai macam web browser.

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.2.1.1 Usecase Scenario #1

Nama Use Case	Register	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pembeli yang baru	
Pre-Kondisi	Pembeli belum memiliki akun sehingga belum dapat melakukan pemesanan dan transaksi	
Post-Kondisi	Pembeli telah menginputkan data diri dan sistem berhasil menyimpan data dalam database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Membuka Web Album.id	
	2. Pilih menu registrasi	
		3. Menampilkan menu register
	4. Input data diri pembeli	
	5. Pilih tombol register	
		6. Sistem menyimpan data pembeli ke database
		7. Mengarahkan pembeli ke halaman login
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Web Album.id	
	2. Pilih menu registrasi	
		3. Menampilkan menu register
	4. Input data diri pembeli	
	5. Pilih tombol register	
		6. Jika data sesuai dengan yang diinginkan, sistem menyimpan data pembeli di database
		7. Jika data tidak sesuai yang diinginkan maka akan dikembalikan ke menu awal

3.2.1.2 Usecase Scenario #2

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Untuk pembeli masuk ke sistem	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan login, pembeli harus melakukan register terlebih dahulu untuk menggunakan menu login dan data belum tersimpan di database	
Post-Kondisi	Pembeli dapat mengakses sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Membuka Web Album.id	
		2. Menampilkan menu login
	3. Memasukkan username dan password	
	4. Tekan tombol login	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Membuka tampilan menu login
	3. Memasukkan username dan password	
		4. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
		5. Masuk ke menu utama

3.2.1.3 Usecase Scenario #3

Nama Use Case	Input Album	
Deskripsi	Untuk menambah dan menyimpan album baru	
Pre-Kondisi	Data yang belum ada	
Post-Kondisi	Data sudah ada dan dimasukkan ke database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol input album	
		4. Menampilkan form input album
	5. Mengisi data album	

	6. Tekan tombol input	
		7. Sistem menyimpan data album
		8. Mengarahkan ke halaman kelola album
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol input album	
		4. Menampilkan form input album
	5. Mengisi data album	
	6. Tekan tombol input	
		7. Jika data yang diinput sesuai maka sistem menyimpan data album
		8. Jika data yang diinput tidak sesuai maka pemasok harus input ulang data album

3.2.1.4 Usecase Scenario #4

Nama Use Case	Delete Album	
Deskripsi	Untuk menghapus data album yang ada di database	
Pre-Kondisi	Pemasok belum menghapus data album yang mungkin sudah tidak diperlukan	
Post-Kondisi	Data album yang ada di database sudah dihapus	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album

	3. Tekan tombol delete album	
		4. Menampilkan halaman delete album
	5. Input kode album yang akan dihapus	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Menampilkan data album
	9. Tekan tombol hapus	
		10. Data diproses untuk dihapus
		11. Data album dihapus
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol delete album	
		4. Menampilkan halaman delete album
	5. Input kode album yang akan dihapus	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Jika kode album benar maka akan menampilkan data album
		9. Jika kode album salah maka akan kembali ke menu kelola album
	10. Tekan tombol hapus	

		11. Data diproses untuk dihapus
		12. Data album dihapus

3.2.1.5 Usecase Scenario #5

Nama Use Case	Update Album	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data baru	
Pre-Kondisi	Data yang akan diupdate	
Post-Kondisi	Data telah terupdate dan disimpan di database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol update album	
		4. Menampilkan halaman update album
	5. Input kode album yang akan diupdate	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Menampilkan data album
	9. Mengubah data album	
	10. Tekan tombol update	
		11. Data diproses untuk diupdate di database
		12. Data album diupdate
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu Kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol update album	

		4. Menampilkan halaman update album
	5. Input kode album yang akan diupdate	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Jika kode album benar maka akan menampilkan data album
		9. Jika kode album salah maka akan kembali ke menu kelola album
	10. Mengubah data album	
	11. Tekan tombol update	
		12. Data diproses untuk diupdate di database
		13. Data album diupdate

3.2.1.6 Usecase Scenario #6

Nama Use Case	Pengecekan Album	
Deskripsi	Untuk melakukan pengecekan pada barang	
Pre-Kondisi	Jika barang yang dicari tidak ada di tampilan awal maka Pembeli melakukan pengecekan/pencarian barang	
Post-Kondisi	Pembeli dapat mengetahui apakah stok barang masih ada atau tidak	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu pengecekan album	
		2. Menampilkan menu pengecekan album
		3. Menampilkan icon dan form untuk cari album
	4. Mencari barang dengan keyword	
	5. Tekan tombol cari	

		6. Mengecek barang sesuai keyword yang diberikan ke database
		7. Menampilkan rincian dan status barang yang dicari
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu pengecekan album	
		2. Menampilkan menu pengecekan album
		3. Menampilkan icon dan form untuk cari album
	4. Mencari barang dengan keyword	
	5. Tekan tombol cari	
		6. Mengecek barang sesuai keyword yang diberikan ke database
		7. Jika keyword benar maka sistem akan menampilkan rincian dan status barang yang dicari
		8. Jika keyword salah maka sistem akan memberikan pernyataan kalau barang yang dicari nihil

3.2.1.7 Usecase Scenario #7

Nama Use Case	Pemesanan	
Deskripsi	Untuk melakukan pemesanan album	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan pemesanan, pembeli harus melakukan pemilihan album terlebih dahulu untuk menggunakan menu pemesanan dan data belum tersimpan di database.	
Post-Kondisi	Pembeli telah melakukan pemesanan dan sistem berhasil menyimpan data di database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih barang yang akan dipesan	
	2. Menekan tombol pesan	
		1. Memasukkan barang yang dipilih ke keranjang
		2. Menawarkan ingin mencari barang lagi atau tidak
	3. Menekan tombol iya atau tidak	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih barang yang akan dipesan	
	2. Menekan tombol pesan	
		3. Memasukkan barang yang dipilih ke keranjang
		4. Menawarkan ingin mencari barang lagi atau tidak
	5. Jika pembeli menekan tombol ya	
		6. Menampilkan ke menu awal
	7. Jika pembeli menekan tombol	

	tidak	
		8. Menampilkan keranjang belanja dan akan proses ke checkout

3.2.1.8 Usecase Scenario #8

Nama Use Case	Transaksi	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data transaksi yang baru	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan transaksi, pembeli harus melakukan pemesanan terlebih dahulu untuk menggunakan menu transaksi dan data belum tersimpan	
Post-Kondisi	Pembeli dapat melakukan transaksi	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Menekan tombol checkout setelah melakukan pemesanan	
		2. Menampilkan data alamat pembeli dan menu pilih transaksi
	3. Memilih pilihan transaksi	
	4. Menekan tombol bayar	
		5. Menyimpan data dan bukti transaksi
		6. Menampilkan rincian dan status pemesanan transaksi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Menekan tombol checkout setelah melakukan pemesanan	
		2. Menampilkan data alamat pembeli dan menu pilih

		transaksi
	3. Memilih pilihan transaksi	
	4. Menekan tombol bayar	
		5. Menyimpan data dan bukti transaksi
		6. Menampilkan rincian dan status pemesanan transaksi

3.2.1.9 Usecase Scenario #9

Nama Use Case	Pelaporan	
Deskripsi	Untuk mengirimkan laporan transaksi kepada admin dan pembeli	
Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pelaporan, pembeli harus melakukan transaksi terlebih dahulu dan jika data transaksi diterima oleh sistem akan secara otomatis laporan dibuat	
Post-Kondisi	Laporan yang sudah dibuat oleh sisten	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pelaporan	
		2. Menampilkan menu pelaporan
		3. Menampilkan form untuk mencari id_transaksi
	4. Input id_transaksi yang akan dilihat laporannya	
	5. Menekan tombol ok	
		6. Mencari data laporan yang diinginkan
		7. Menampilkan data laporan yang diinginkan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pelaporan	
		2. Menampilkan menu

		pelaporan
		3. Menampilkan form untuk mencari id_transaksi
	4. Input id_transaksi yang akan dilihat laporannya	
	5. Menekan tombol ok	
		6. Mencari data laporan yang diinginkan
		7. Jika id_transaksi benar maka akan menampilkan data pelaporan
		8. Jika id_transaksi salah maka akan kembali ke menu pelaporan

3.2.1.10 Usecase Scenario #10

Nama Use Case	Pengiriman	
Deskripsi	Untuk pemasok dapat mengedit status pemesanan pembeli dan pembeli melakukan tracker order	
Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pengiriman, pembeli harus terlebih dahulu melakukan transaksi dan data transaksi harus masuk ke pemasok agar dapat mengirimkan barang yang dipesan	
Post-Kondisi	Pemasok dapat mengirimkan barang yang dipesan dan pembeli dapat menerima pengiriman	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan rincian data pemesanan dan status pemesanan
	3. Mengedit status pemesanan	
	4. Menekan tombol ok	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem

	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan rincian data pemesanan dan status pemesanan
	3. Mengedit status pemesanan	
	4. Menekan tombol ok	

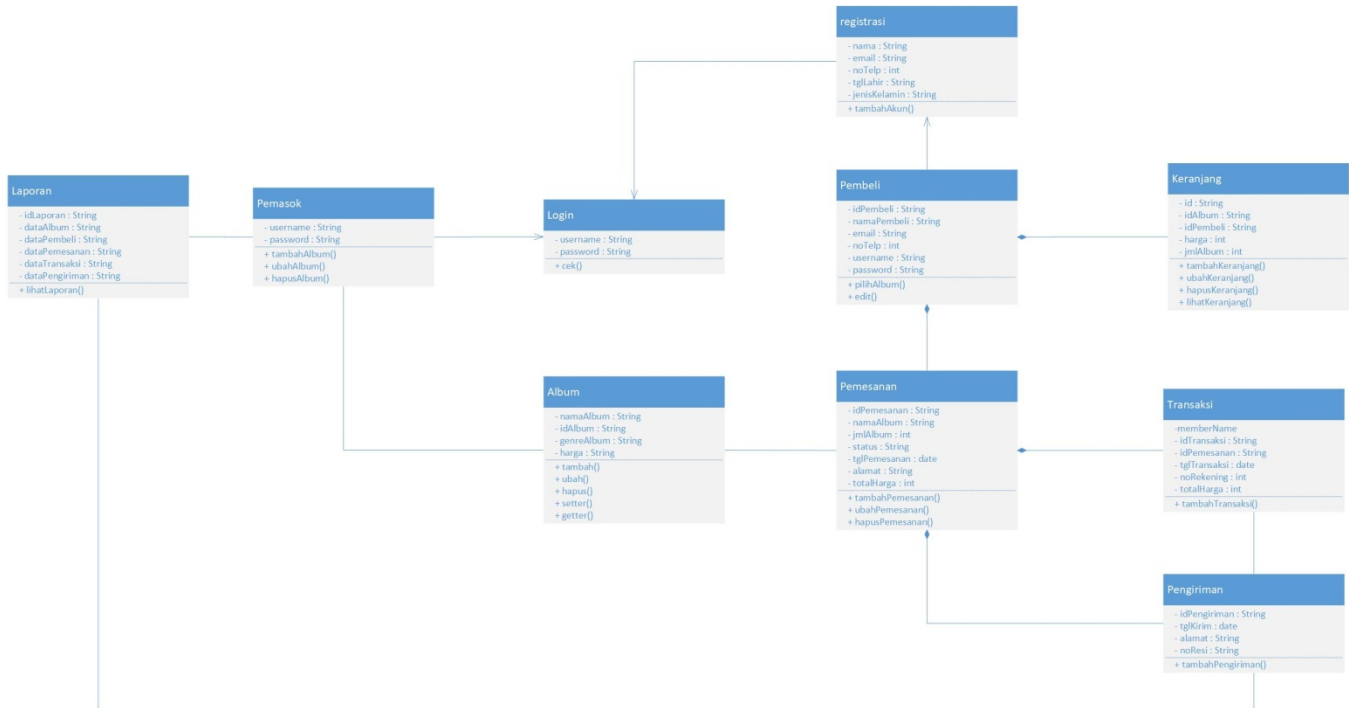
3.2.1.11 Usecase Scenario #11

Nama Use Case	Pengiriman	
Deskripsi	Untuk pemasok dapat mengedit status pemesanan pembeli dan pembeli melakukan tracker order	
Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pengiriman, pembeli harus terlebih dahulu melakukan transaksi dan data transaksi harus masuk ke pemasok agar dapat mengirimkan barang yang dipesan	
Post-Kondisi	Pemasok dapat mengirimkan barang yang dipesan dan pembeli dapat menerima pengiriman	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan menu pengiriman
		3. Menampilkan form input id_pembeli
	4. Mengisi id_pembeli yang akan diedit status pemesanannya	
	5. Tekan tombol ok	
		6. Mencari data berdasarkan id_pembeli
		7. View rincian status pemesanan
	8. Edit status pemesanan	
	9. Tekan tombol simpan	
		10. Status pemesanan diedit dan disimpan di database

Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan menu pengiriman
		3. Menampilkan form input id_transaksi
	4. Mengisi id_transaksi yang akan diedit status pemesanannya	
	5. Tekan tombol ok	
		6. Mencari data berdasarkan id_transaksi
		7. Jika id_transaksi salah maka akan kembali ke menu awal
		8. Jika id_transaksi benar maka akan menampilkan data rincian status pemesanan
	9. Edit status pemesanan	
	10. Tekan tombol simpan	
		11. Status pemesanan diedit dan disimpan di database

3.2.1 Class Diagram:

<Kelas diagram yang dibangun pada perangkat lunak>



4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.2 Antarmuka Pengguna

Perangkat Lunak untuk pemesanan album ini yaitu dengan aplikasi Web e-commerce yang membutuhkan input mouse atau touchpad dari komputer atau laptop dan layar sentuh pada handphone untuk menginputkan data-data yang dibutuhkan(register, login, memilih album, dan melakukan checkout untuk transaksi). Halaman-halaman yang ditampilkan meliputi : halaman registrasi untuk pembeli, halaman login untuk pengguna(pembeli, pemasok, dan admin), halaman daftar album, halaman pemesanan, halaman keranjang, halaman pencarian album, halaman kelola album, halaman transaksi, halaman pengiriman, dll.

4.3 Antarmuka Perangkat Keras

Berbagai macam operasi untuk membuka dan menggunakan web ini selama browser yang dimiliki mendukung untuk membuka web ini. Selain itu perlu adanya Personal Computer(PC), Monitor, Keyboard, Mouse atau Touchpad, dan terkoneksi oleh jaringan internet broadband.

4.4 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat Lunak ini dibangun menggunakan bahasa HTML,CSS,Java Script, dan PHP. Sistem Operasi yang dibutuhkan yaitu windows.

4.5 Antarmuka Komunikasi

Proses komunikasi dalam sistem ini menggunakan jaringan lokal, dimana dikendalikan oleh komputer server. Protokol yang akan digunakan adalah protokol TCP/IP dengan metode client server.untuk menjaga keamanannya menggunakan port HTTPS agar data terenkripsi. Terdapat beberapa fitur komunikasi web :

1. Sistem akan mengarahkan pembeli untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu jika ingin memasukkan barang ke keranjang
2. Sistem akan mengirimkan kode verifikasi kepada player yang telah mendaftar melalui sms
3. Sistem akan memberikan pilihan metode pembayaran jika pembeli ingin melakukan transaksi
4. Sistem akan memberikan notifikasi tentang perkembangan pengiriman barang seperti kapan barang tersebut dikemas atau dikirimkan melalui email

5. Sistem akan memberikan notifikasi jika dilakukan update oleh pemasok melalui email

5 Requirements Lain

<Definisikan requirements lain yang tidak tercakup di SKPL ini. Hal-hal yang mungkin termasuk requirements database, requirements internasionalisasi, requirements hukum, tujuan penggunaan kembali untuk proyek, dan sebagainya. Menambahkan bagian baru yang berkaitan dengan proyek.>

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

<Tentukan semua requirements yang diperlukan 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.>

Lampiran B: Analysis Models

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