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

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Rakit-Komputer
untuk:
< nama pelanggan >
Dipersiapkan oleh:

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

Tim Rakit-Komputer

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

Program Studi S1 Teknik		Nom	or Dokumen	Halaman
UNIVERSITAS	Informatika - -	S	SKPL-004	64
Telkom	Fakultas Informatika	Revisi	1	Tgl: 19/04/2020

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 2 dari 57

SKPL-xxx

Halaman 3 dari 9

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

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom

SKPL-004

Halaman 3 dari 57

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	Menambah Usecase Scenario edit
В	Menambah Usecase scenario delete pesanan
C	Penyesuaian Bahasa
D	Penambahan Kolom Actor Pada Usecase Scenario
E	Penambahan Entity Relationship Diagram di Lampiran B
F	
G	

INDEX	-	A	В	С	D	Е	F	G
TGL								
Ditulis								
oleh								
Diperiksa oleh								
oleh								
Disetujui oleh								
oleh								

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004	Halaman 4 dari 64
---	-------------------

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
17	Menambah Usecase		
	Scenario edit pesanan		
	Menambah Usecase		
18	scenario delete pesanan		
	Menambah Usecase		
14	scenario login		
24	Penyesuaian Bahasa		
0 - 12			
.0 12			

Daftar Isi

D	aftar	: Perubahan	1
D	aftar	· Halaman Perubahan	2
D	aftar	· 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.		Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak	7
	3.1	Deskripsi Kebutuhan	7
	3.	1.1 Kebutuhan Fungsional	7
	3.	1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	9
	3.2	Pemodelan Analisis	11
	3.	2.1 Usecase Diagram	11
	3.	2.2 Class Diagram	26
	3.	2.3 Sequence Diagram	27
	3.	2.4 Activity Diagram	36
4.		Kebutuhan Antarmuka Eksternal	54
	4.1	Antarmuka Pengguna	54
	4.2	Antarmuka Perangkat Keras	58
	4.3	Antarmuka Perangkat Lunak	59
	4.4	Antarmuka Komunikasi	59
5.		Requirements Lain	60
L	ampi	iran A	60
L	ampi	iran B	61

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 6 dari 64

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini dibuat dengan tujuan untuk membuat produk berupa sebuah web yang menyediakan jasa untuk memberikan bantuan dalam membuat perangkat komputer, selain memberikan jasa konsultasi pelanggan juga dapat menggunakan web ini untuk membeli perangkat komputer yang mereka inginkan.

Dokumen ini memiliki cangkupan bahasan yaitu mengenai sistem dan perancangan dari produk yang bernama Rakit-Komputer ini.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Pada Dokumen ini hanya akan membahas mengenai sistem dan rincian dari beberapa sistem yang berkaitan dengan produk Rakit-Komputer.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Perangkat Lunak akan dikembangkan adalah sebuat perangkat lunak yang akan membantu dalam penjualan perangkat komputer selain itu perangkat lunak ini menyediakan jasa untuk membantu memberikan saran dalam hal merakit komputer, agar pengguna yang menggunakan jasa dapat membuat komputer yang sesuai dengan kebutuhannya dan tidak merugikannya,

1.4 Referensi

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Produk ini merupakan produk jenis baru, dikarenakan produk ini didasari dari keresahan dalam melakukan proses rakit komputer dikarenakan tidak ada referensi dan tempat yang bisa memberikan saran dan melakukan pembelian perangkat yang diiinginkan.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Fungsi Utama dari produk adalah untuk menyediakan tempat pembelian perangkat komputer, untuk menunjang fungsi utama ini maka disediakan pula fitur untuk melakukan konsultasi mengenai perangkat apa saja yang menunjang kebutuhan dari user tersebut.

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Dalam Aplikasi ini ada 3 Jenis Pengguna, yang pertama adalah seorang konsultan pengguna yang berstatus sebagai konsultan adalah pengguna yang memiliki keterkaitan kontrak dengan produk ini dalam kata lain orang ini bekerja dan di seleksi untuk memberikan saran dan opini yang memadai untuk memenuhi keinginan pengguna tipe berikutnya, berikutnya tipe kedua adalah pengguna yang ingin membangun komputer namun tidak memiliki kemampuan atau referensi mengenai komputer yang dibutuhkan olehnya, dan yang paling terakhir adalah pengguna yang ingin membeli perangkat komputer yang dibutuhkan olehnya.

2.4 Lingkungan Operasi

Produk ini akan dibuat dalam bentuk Website, dapat diakses melalui Smartphone maupun Perangkat keras seperti Personal Computer maupun Laptop, dengan operating system yang saat ini masih dapat digunakan yaitu Linux, Mac, Windows 7,8,9.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Sistem yang dibuat untuk produk ini memiliki batasan hanya sebagai sarana jual-beli perangkat komputer selain itu untuk melakukan konsultasi yang dilakukan dengan membuat akun, selain itu barang yang dijual merupakan barang yang disediakan oleh pengelola, bukan pengguna yang menjual perangkat yang dijual.

Prodi S1	Teknik	Informatika	- Universitas	Telkom

2.6 Asumsi dan Dependensi

Diasumsikan role atau peran dari tiap user seperti berikut:

- Tiap User Dapat melakukan operasi yang diperbolehkan saja dalam kata lain tidak bisa lintas actor dapat melakukan operasi lainnya
- Asumsi pada halaman Login langsung menuju ke menu masing-masing user
- Diasumsikan yang perlu melakukan registrasi hanyalah seorang pelanggan karena Konsultan, Admin dan Manajer merupakan bagian dari badan usaha sehingga datanya ditambahkan oleh yang bersangkutan tidak perlu register.
- Diasumsikan Actor sudah melakukan login sebelum melakukan aksi pada usecase.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Input Barang	Fungsi ini digunakan oleh user untuk menginputkan barang ke sistem
2.	FR-02	Input Konsultasi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk menginputkan data konsultasi user ke sistem
3.	FR-03	Pemesanan Barang oleh Pelanggan	Pelanggan dapat memilih dan memesan barang yang ingin dibeli
4.	FR-04	Pembatalan (Delete) Pemesanan Barang User	User dapat membatalkan pembelian barang jika belum melakukan transaksi (baru memasukan ke keranjang belanja)
5.	FR-05	View Hasil Konsultasi	Pelanggan dan konsultan dapat melihat halaman konsultasi yang user buat dan melihat hasilnya
6.	FR-06	Registrasi	User dapat membuat akun pada website dengan memasukan data-data yang dibutuhkan oleh sistem

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 10 da	ri 64
---	-------

7.	FR-07	Login	User dapat login ke
			sistem dengan username
			dan password yang
			valid/terdaftar
8.	FR-08	View	User dapat melihat
		Barang/Komponen	katalog barang yang
		Komputer	tersedia (ready stock)
9.	FR-09	Fungsi Pembayaran	User dapat memilih
			metode pembayaran
			yang ingin dipakai lalu
			sistem akan
			menyerahkan proses
			selanjutnya ke sistem
			metode pembayaran
			tersebut (sistem
			pembayaran dimiliki
			oleh penyedia metode
			pembayaran)
10.	FR-10	Fungsi CRUD Stok	Admin dapat memakai
		Barang	fungsi CRUD barang
			untuk memanipulasi
			data barang
11.	FR-11	Fungsi CRUD Akun	Admin dapat memakai
			fungsi CRUD akun-
			akun yang terdaftar
			untuk mengelola akun-
			akun tersebut
12.	FR-12	Fungsi Input	Admin menginputkan
		Laporan	laporan ke dalam form
		_	yang sudah dibuat.
13.	FR-13	Fungsi Kelola Data-	Admin, Konsultan, dan
		Diri	Pelanggan dapat
			melakukan pengisian
			data diri dan dapat juga
			mengupdate data-
			dirinya.
			j w.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-0	04 Halaman 11 dari 64
---	-----------------------

14.	FR-14	Fungsi Delete	Baik Pelanggan dan
		Konsultasi	Konsultan dapat
			menghapus konsultasi
			yang pernah mereka
			lakukan, jika dirasa
			sudah tidak diperlukan
			lagi.
15.	FR-15	Fungsi View Data	Manager memiliki akses
		Penjualan	untuk melihat rekap
			penjualan yang terjadi
			selama masa waktu
			tertentu.
16.	FR-16	Fungsi CRUD	Admin dan Manager
		Laporan Penjualan	dapat melakukan
			perubahan CRUD
			terhadap penjualan yang
			ada.

3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

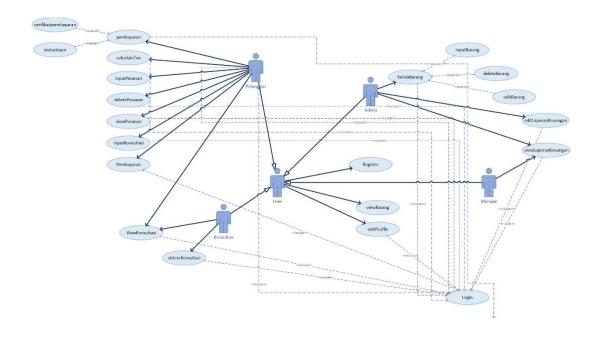
No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Security	NFR-01	Sistem mempunyai
	Safety		fungsi untuk mengatur
			view data
2.	Portability	NFR-02	Sistem bisa dijalankan
			di browser mana saja
3.	Portability	NFR-03	Sistem bisa dijalakan di
			browser desktop
			maupun browser mobile
4.	Avaibility	NFR-04	Sistem dapat diakses
			oleh user kapanpun
			tetapi hanya bisa
			diakses di region
			Indonesia
5.	Security	NFR-05	Sistem Pembayaran
	Safety		mengalami verifikasi
			terlebih dahulu sebelum
			menghasilkan status.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 12 dari 64	
--	--

6.	Security	NFR-06	Untuk Login dilakukan
	Safety		maksimal 5 kali
			pengulangan pengisian,
			kemudian akan muncul
			waktu jeda, dan di
			setiap pengisiannya
			memerlukan verifikasi
			Captcha.
7.		NFR-07	Untuk melakukan
			konsultasi pengguna
			dapat memilih
			konsultan yang mereka
			inginkan, dan terjamin
			privasi dari konsultasi
			tersebut.

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Usecase Diagram



3.1.1 Usecase Scenario #1

Nama Use Case	Input Pesanan		
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk menginputkan Pesanan ke sistem		
Pre-Kondisi	User telah memiliki akun dan	n sudah melakukan login	
Post-Kondisi	User telah menginputkan data pesanan dan disimpan ke database pesanan.		
Aktor	Pelanggan	Pelanggan	
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Membuka Menu Pesanan		
		2. Menampilkan	
		pengelolaan barang	
	3. Klik input Pesanan		
		4. Menampilkan Form Pesanan	
	5. Menginput data Pesanan		
		6. Sistem menyimpan data Pesanan	

3.1.2 Usecase Scenario #2

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 14 dari 64

Nama Use Case	Input Barang	
Deskripsi	Admin telah login dan terdapat data barang yang belum disimpan oleh admin dalam database	
Pre-Kondisi	Data Barang tersimpan di data	abase barang
Post-Kondisi	Admin telah menginputkan data	a barang kedalam database
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Menu barang	
		2. Menampilkan tampilan menu barang
	3. Memilih opsi input barang	
		4. Menampilkan tampilan form input barang
	5. Memasukan Data Barang	
	6. Menekan tombol simpan inputan	
		7. System akan memeriksa apakah inputan valid atau tidak

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 15 dari 64	
--	--

8. Jika inputan valid maka akan lanjut ke langkah 10
9. Jika tidak valid maka system akan menampilkan notifikasi "input gagal" dan kembali ke langkah 4
10.Inputan data barang akan disimpan dalam database
11. menampilkan data barang yang sudah diinputkan

3.1.4 Usecase Scenario #3

Nama Use Case	Edit Barang	
Deskripsi	Admin telah login kemudian dapat melakukan edit data barang yang dilakukan	
Pre-Kondisi	Data Barang berada di database pesanan.	
Post-Kondisi	Admin sudah mengubah isi dari data barang yang dilakukan dan kemudian disimpan kembali di database barang.	
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu list Barang lalu Memilih Barang yang	
		2. Menampilkan Menu detail barang

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 16 dari 64
--	----------	--------------------

2 27 333 . 33	
3. Memilih opsi edit	
barang yang sedang	
dilakukan.	
	4. Menampilkan form yang
	berisi detail barang
5 14	
5. Mengganti data barang	
6. Menekan tombol	
Simpan barang	
Simpan barang	
	7. System akan memeriksa
	apakah inputan valid atau
	tidak.
	8. Jika inputan valid maka
	akan lanjut ke langkah 10
	9. Jika tidak valid maka
	system akan menampilkan
	notifikasi "input gagal" dan
	kembali ke langkah 4
	Nemetic Re terrigiteir 1
	10.Inputan data pesanan akan
	disimpan dalam database
	aisimpun uuium uuiuvuse

	Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 17 dari 64
--	--	----------	--------------------

3.1.5 Usecase Scenario #4

Nama Use Case	Hapus Pesanan		
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh user untuk menghapus pesanan dari sistem		
Pre-Kondisi	User telah memiliki akun dan sudah melakukan login, juga sudah melakukan pemesanan barang.		
Post-Kondisi	Pesanan user telah dihapus d	Pesanan user telah dihapus dari database pesanan	
Aktor	Pelanggan	Pelanggan	
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Membuka Menu Pesanan		
		2. Menampilkan pengelolaan barang	
	3. Klik button hapus di salah satu pesanan		
		4. Menampilkan dialog apakah akan menghapus pesanan	
	5. Menekan salah satu tombol, 'Ya' atau 'Tidak'		
		6. Apabila 'Ya', data terhapus dari	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 18 dari 64
--	----------	--------------------

	pesanan	sistem.
	Apabila	ʻTidak',
	kembali ke	nomor 1

3.1.6 Usecase Scenario #5

Nama Use Case	Hapus Barang	
Deskripsi	Admin telah login ke akunnya kemudian dapat mengedit barang yang salah satu opsinya adalah menghapus barang	
Pre-Kondisi	Data barang berada di databa.	se berang.
Post-Kondisi	Data barang yang dimaksud sudah terhapus dari database barang.	
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Menu yang menampilkan barang yang dijual.	
	2. Memilih barang yang ingin diedit dengan mengklik button edit.	
		3. Menampilkan detail barang juga button edit dan button hapus barang.
	4. Mengklik tombol hapus barang.	
		5. Menampilkan konfirmasi untuk menghapus barang
	6. Menekan button 'Tidak' untuk	

membatalkan, 'Ya' untuk menghapus barang	
	7. Jika 'Ya', barang akan terhapus dari database, jika 'Tidak' maka kembali ke poin 2.

3.1.7 Usecase Scenario #6

Nama Use Case	View Barang		
Deskripsi	Pengguna tidak perlu login untuk menjalankan use case ini, list barang yang dijual tampil sebagai tampilan utama.		
Pre-Kondisi	Pengguna ingin melihat barang	g yang dijual	
Post-Kondisi	List barang yang dijual ditamp	List barang yang dijual ditampilkan	
Aktor	Admin,Pelanggan,Konsultan		
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Pengguna membuka halaman utama website		
		2. Menampilkan list barang yang dijual beserta harganya	
	3. Apabila ingin melihat detail barang, pengguna bisa mengklik button detail		
	4. Mengklik tombol hapus barang.	5. Apabila button detail di klik maka, sistem menampilkan detail	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 20 dari 64

	barang seperti
	spesifikasi dan pilihan
	warna

3.1.8 Usecase Scenario #7

Nama Use Case	View Konsultasi		
Deskripsi	Digunakan untuk melihat konsultasi yang tersimpan di database		
Pre-Kondisi	User ingin melihat data konsu	ltasi yang pernah terjadi.	
Post-Kondisi	Sistem menampilakn data kons	Sistem menampilakn data konsultasi yang pernah terjadi	
Aktor	Pelanggan,Konsultan		
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Mengklik menu lihat konsultasi		
		2. Menampilkan list konsultasi yang pernah melakukan konsultasi	
	3. Memilih salah satu konsultasi		
		4. Menampilkan detail konsultasi	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-0	004 Halaman 21 dari 64
---	------------------------

3.1.9 Usecase Scenario #8

Nama Use Case	Input Konsultasi		
Deskripsi	Digunakan oleh pelanggan untuk melakukan konsultasi		
Pre-Kondisi	User melihat tampilan utam	User melihat tampilan utama web	
Post-Kondisi	Konsultasi tersimpan di dat	Konsultasi tersimpan di database	
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Mengklik menu 'konsultasi' di navigation bar		
		2. Menampilkan form konsultasi	
	3. Mengisi form konsultasi lalu menekan button 'Kirim'		
		4. Menyimpan data konsultasi	

3.1.10 Usecase Scenario #9

Nama Use Case	Hapus Konsultasi
Deskripsi	Digunakan oleh Konsultan untuk menghapus konsultasi yang masuk
Pre-Kondisi	Data konsultasi ditampilkan
Post-Kondisi	Data konsultasi yang dipilih terhapus dari database
Aktor	Konsultan

Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu lihat konsultasi	
		2. Menampilkan list konsultasi yang pernah melakukan konsultasi
	3. Memilih salah satu konsultasi	
		4. Menampilkan detail konsultasi
	5. Menekan tombol hapus konsultasi	
		6. Konsultasi yang dipilih terhapus dari database lalu redirect ke nomor 2

3.1.11 Usecase Scenario #10

Nama Use Case	View Laporan Keuangan		
Deskripsi	Digunakan oleh manajer dan admin untuk melihat laporan keuangan (hasil penjualan, dsb.)		
Pre-Kondisi	Manajer atau admi	Manajer atau admin ingin melihat laporan keuangan	
Post-Kondisi	Data laporan keuangan ditampilkan di layar		
Aktor	Manager, Admin		
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	

|--|

1. Manajer atau Admin	
harus sudah login,	
lalu memilih menu	
lihat laporan	
keuangan	
	2. Menampilkan laporan
	keuangan

3.1.12 Usecase Scenario #11

Nama Use Case	Edit Laporan Keuangan		
Deskripsi	Digunakan oleh manajer dan admin untuk mengedit laporan keuangan (hasil penjualan, dsb.)		
Pre-Kondisi	Data laporan keuangan ditamp	ilkan	
Post-Kondisi	Data laporan keuangan yang sudah diedit tersimpan di database		
Aktor	Manager,Admin		
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Manajer atau Admin harus sudah login, lalu memilih menu lihat laporan keuangan	2 Monampilkan lan oyan	
		2. Menampilkan laporan keuangan	
	3. Manajer atau admin mengklik data yang ingin diedit	4.	
		5. Detail data yang ingin diedit tampil ke layar	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 24 dari 64
--	----------	--------------------

6. Manajer atau admin mengganti value data yang ingin diubah lalu mengklik tombol 'Simpan'	
8. Mengklik 'Ya' atau	7. Muncul dialog konfirmasi
'Tidak'	
	9. Jika 'Ya', data baru akan tersimpan, jika 'Tidak' kembali ke nomor 6.

3.1.13 Usecase Scenario #12

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Digunakan oleh semua role untuk melakukan login	
Pre-Kondisi	User belum login sehingga hanya bisa melihat halaman utama	
Post-Kondisi	User sudah login dan bisa mel mereka	lihat halaman sesuai role
Aktor	Pelanggan, Admin, Konsultan, Manager	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	User membuka halaman utama website User Menuju Menu Login	

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 25 dari 64

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

Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom

	3. Mengembalikan Menu Login
4. User Me Login 5. User me button lo	ngklik
	6. Mencocokkan dengan data user di database dan mencocokan, apabila sama maka session login dimulai, apabila salah kembali ke nomor 4.

3.1.14 Usecase Scenario #13

Nama Use Case	View Pesanan		
Deskripsi	Pelanggan dapat melihat pesar	nan yang dilakukan	
Pre-Kondisi	Pelanggan ingin melihat pesan	an yang di lakukan	
Post-Kondisi		Pelanggan berhasil melihat list pesanan yang sedang berlangsung yang dilakukan oleh dirinya.	
Aktor	Pelanggan		
Skenario Utama			
	Aktor	Sistem	
	1. Berada di halmaan utaman lalu membuka Menu Pesanan		

	2. Menampilkan List
	Pesanan yang
	berlangsung

3.1.15 Usecase Scenario #14

Nama Use Case	Edit Profile	
Deskripsi	Aktor dapat mengubah profile yang dimiliki, untuk diisi dengan data yang aktual	
Pre-Kondisi	Aktor belum mengubah, atau mengisi profile yang dimilik	
Post-Kondisi	Profile Aktor sudah diubah	dan disimpan di database
Aktor	Pelanggan, Manager, Admin, Konsultan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Menu Profile	
		2. Menampilkan Menu Profile
	3. Pilih Menu Edit Profile	
		4. Mengambil Data Diri dari Akun yang Login
		5. Mengembalikan dalam bentuk Form edit
	6. Mengisi Form Edit	
	7. Klik Save	

	8. Menyimpan ke Database
	9. Menampilkan Menu Pilihan Kembali
10. Klik OK	
	11. Kembali Ke Menu Utama

3.1.16 Usecase Scenario #15

Nama Use Case		Registrasi User		
Deskripsi	Mendaftarkan data belum terdaftar	Mendaftarkan data user bar uke database oleh user yang belum terdaftar		
Pre-Kondisi	User telah meması	User telah memasuki halaman utama dan belum memiliki akun		
Post-Kondisi	Akun baru user tel	Akun baru user telah terrdaftar dan telah melakukan login		
Aktor	Pelanggan	Pelanggan		
Skenario Utama				
	Aktor	Sistem		

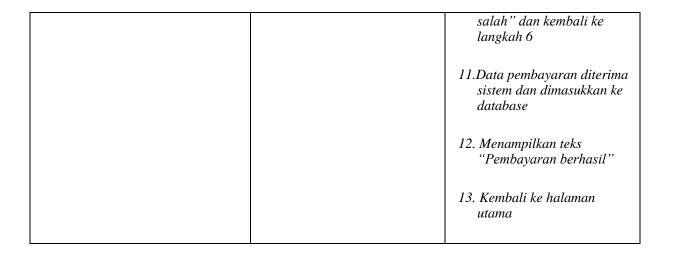
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 28 dari 64
--

1. Klik Sign Up	
	2. Menampilkan form registrasi akun user
3. Mengisi form registrasi akun user	
4. Klik Submit	
	4. Mengecek data – data pada form register
	5. Jika data – data valid akan dilanjutkan ke langkah 7
	6. Jika data – data tidak valid akan menampilkan text "data yang diinputkan terdapat kesalahan" dan kembali ke langkah 2
	7. Menampilkan text "Akun Anda sudah terdaftar" dan menyimpan data user ke database
	8. Kembali ke halaman utama

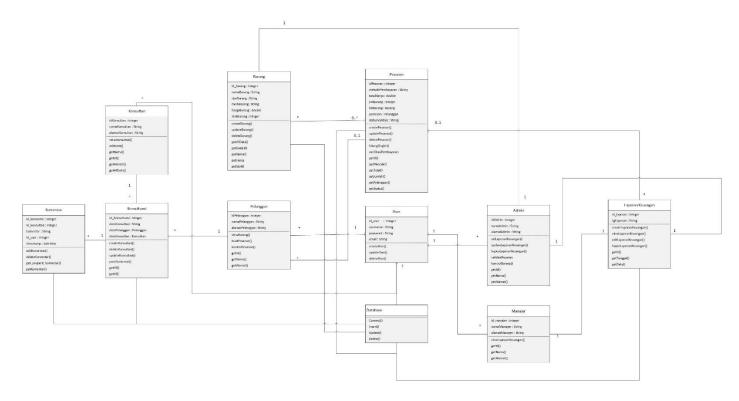
3.1.17 Usecase Scenario #16

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 29 dari 6-	4
--	---

Nama Use Case	Pembayaran	
Deskripsi	Pelanggan melakukan pembayaran pada transaksi yang dilakukan	
Pre-Kondisi	Aktor sudah login dan memiliki pesanan, kemudian ingin melakukan pembayaran	
Post-Kondisi	Aktor telah melakukan pembayaran	
Aktor	Pelanggan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelanggan sudah di menu pesanan lalu mengklik detail pesanan	
		2. Menampilkan informasi Pesanan dan jumlah harga
	3. Memilih opsi pembayaran	
	4. Klik bayar	
		5. Mengirimkan kode verifikasi
	6. Memasukkan kode verifikasi	
	7. Klik OK	
		8. System akan memeriksa kode verifikasi
		9. Jika inputan valid maka akan lanjut ke langkah 11
		10. Jika tidak valid maka system akan menampilkan notifikasi "kode verifikasi



3.2.2 Class Diagram:



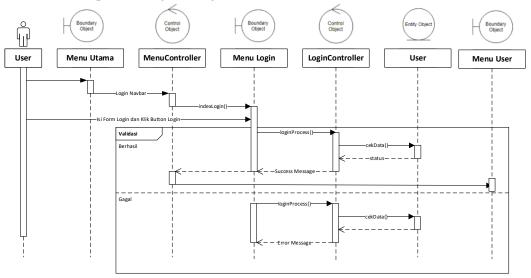
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 31 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.3 Use Case Login

3.2.3.1 Identifikasi Kelas Login

2.3.1	i identifikasi Kelas Logiii	
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Manager	Entity
4	Pelanggan	Entity
5	Konsultan	Entity
6	Database	Entity

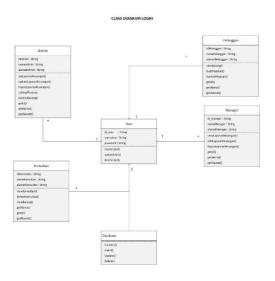
3.2.3.2 Sequence Diagram Login



Gambar 1.1.1 Sequence Diagram Login

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Hala	Ialaman 32 dari 64
--	--------------------

3.2.3.3 Diagram Kelas Login



Gambar 3.1.2 Class Diagram Login

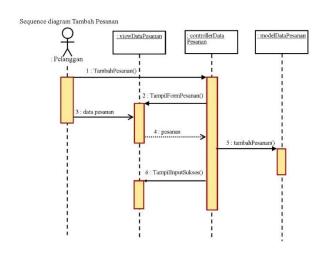
3.2.4 Use Case Input Pesanan

3.2.4.1 Identifikasi Kelas Input Pesanan

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Pesanan	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

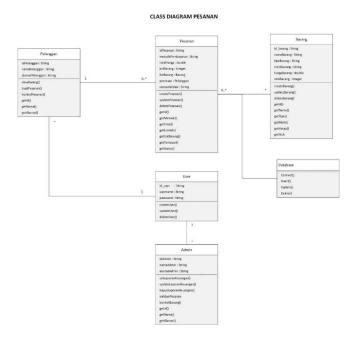
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-00	94 Halaman 33 dari 64
--	-----------------------

3.2.4.2 Sequence Diagram Input Pesanan



Gambar 3.2.1 Sequence Diagram Input Pesanan

3.2.4.3 Diagram Kelas Input Pesanan



Gambar 3.2.2 Class Diagram Input Pesanan

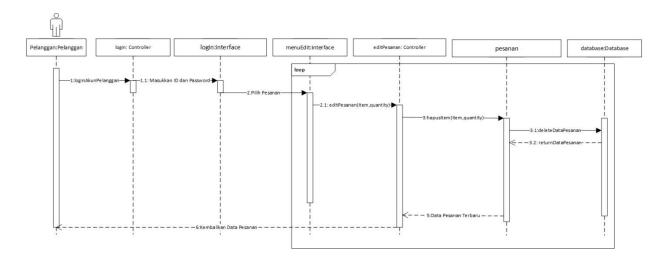
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 34 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.5 Use Case Hapus Pesanan

3.2.5.1 Identifikasi Kelas Hapus Pesanan

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Pesanan	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

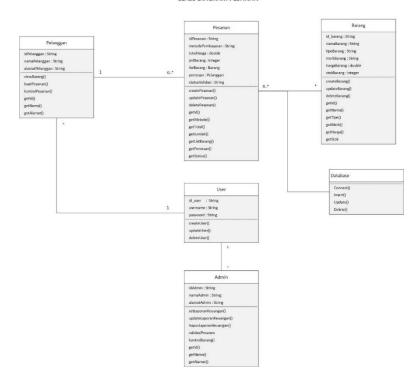
3.2.5.2 Sequence Diagram Hapus Pesanan



Gambar 3.3.1 Sequence Diagram Hapus Pesanan

3.2.5.3 Diagram Kelas Hapus Pesanan

CLASS DIAGRAM PESANAN



Gambar 3.3.2 Class Diagram Hapus Pesanna

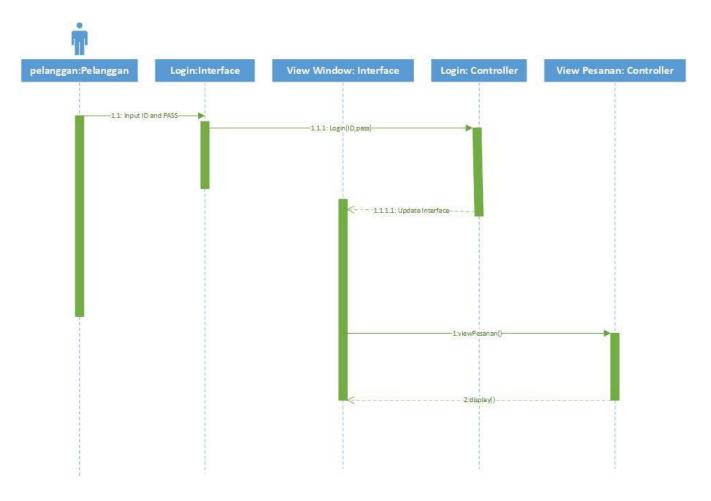
3.2.6 Use Case View Pesanan

3.2.6.1 Identifikasi Kelas View Pesanan

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Pesanan	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 36 dari 64	Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 36 dari 64
--	--	----------	--------------------

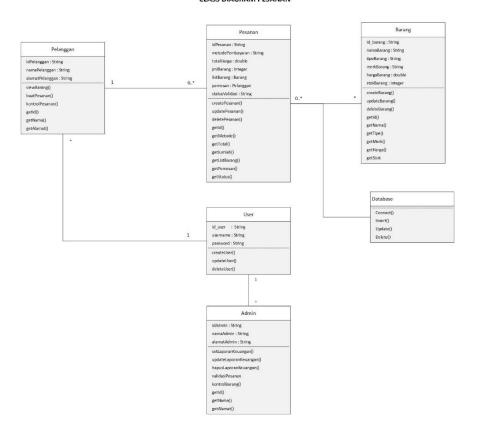
3.2.6.2 Sequence Diagram View Pesanan



Gambar 3.4.1 Sequence Diagram View Pesanan

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 37 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.6.3 Diagram Kelas View Pesanan CLASS DIAGRAM PESANAN



Gambar 3.4.2 Class Diagram View Pesanan

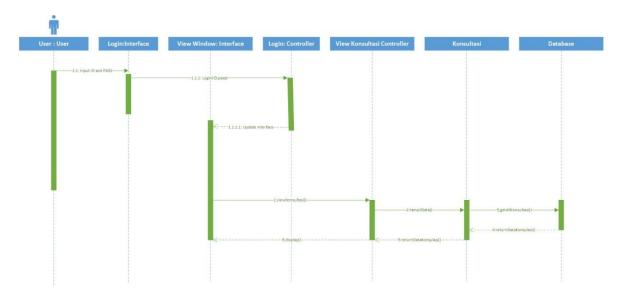
Prodi S1	Teknik	Informatika	- Universitas	Telkom

3.2.7 Use Case View Konsultasi

3.2.7.1 Identifikasi Kelas View Konsultasi

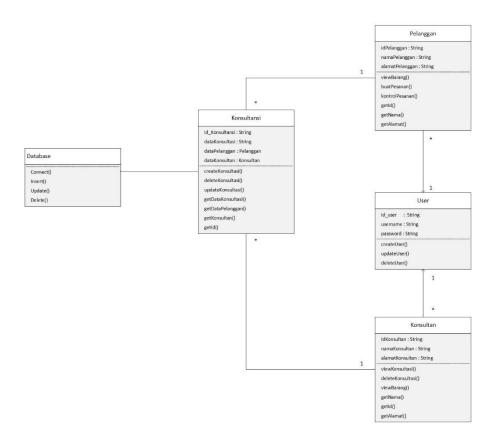
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Konsultasi	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

3.2.7.2 Sequence Diagram View Konsultasi



Gambar 3.5.1 Sequence Diagram Input Pesanan

3.2.7.3 Diagram Kelas View Konsultasi CLASS DIAGRAM KONSULTASI



Gambar 3.5.2. Class Diagram View Konsultasi

Prodi S1 Te	eknik Informa	tika - Univers	sitas Telkom
-------------	---------------	----------------	--------------

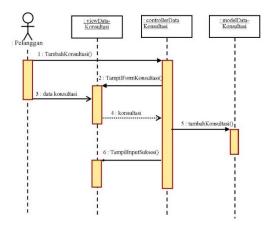
3.2.8 Use Case Input Konsultasi

3.2.8.1 Identifikasi Kelas Input Konsultasi

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Konsultasi	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

3.2.8.2 Sequence Diagram Input Konsultasi

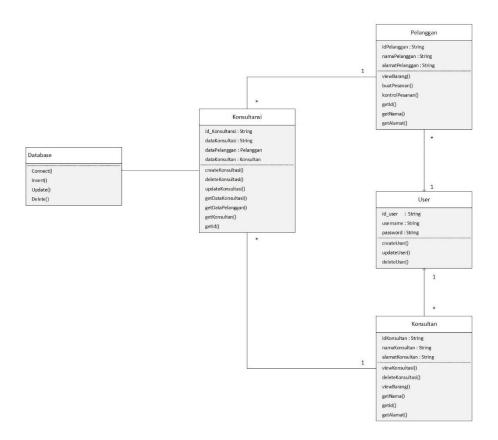
Sequence diagram Tambah Konsultasi



Gambar 3.6.1 Sequence Diagram Input Konsultasi

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004	Halaman 41 dari 64
---	--------------------

3.2.8.3 Diagram Kelas Input Konsultasi CLASS DIAGRAM KONSULTASI



Gambar 3.6.2 Class Diagram Input Konsultasi

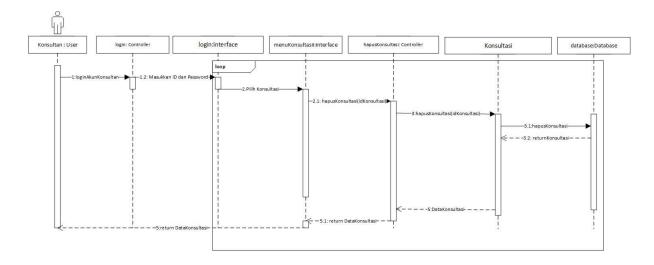
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 42 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.9 Use Case Hapus Konsultasi

3.2.9.1 Identifikasi Kelas Hapus Konsultasi

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Konsultasi	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

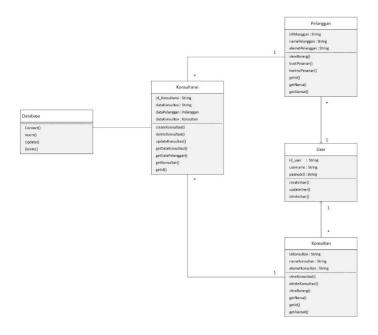
3.2.9.2 Sequence Diagram Hapus Konsultasi



Gambar 3.7.1 Sequence Diagram Hapus Konsultasi

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-00	94 Halaman 43 dari 64
--	-----------------------

3.2.9.3 Diagram Kelas Hapus Konsultasi CLASS DIAGRAM KONSULTASI



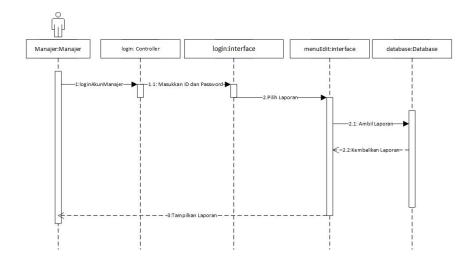
Gambar 3.7.2 Class Diagram Hapus

3.2.10 Use Case View Laporan Keuangan

3.2.10.1 Identifikasi Kelas View Laporan Keuangan

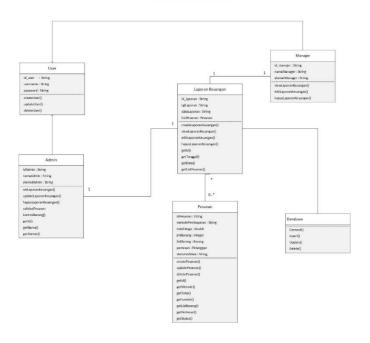
Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
User	Entity
Admin	Entity
Manager	Entity
Laporan Keuangan	Entity
Pesanan	Entity
Database	Entity
	User Admin Manager Laporan Keuangan Pesanan

3.2.10.2 Sequence Diagram View Laporan Keuangan



Gambar 3.8.1 Sequence Diagram View Laporan Keuangan

3.2.10.3 Diagram Kelas View Laporan Keuangan



Gambar 3.8.2. Class Diagram Laporan Keuangan

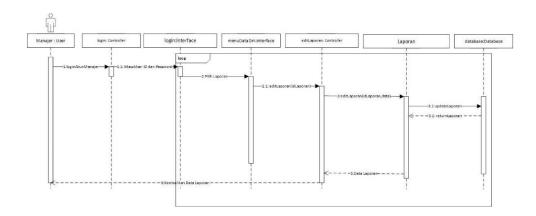
v

3.2.11 Use Case Edit Laporan Keuangan

3.2.11.1 Identifikasi Kelas Edit Laporan Keuangan

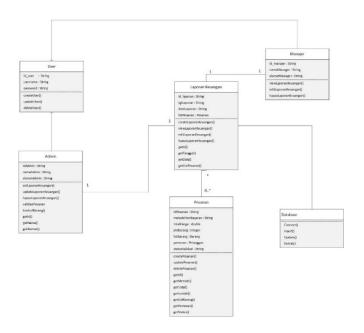
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Manager	Entity
4	Laporan Keuangan	Entity
5	Pesanan	Entity
6	Database	Entity

3.2.11.2 Sequence Diagram Edit Laporan Keuangan



Gambar 3.9.1 Sequence Diagram Edit Laporan Keuangan

3.2.11.3 Diagram Kelas Edit Laporan Keuangan



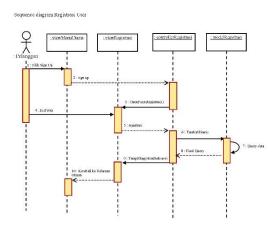
Gambar 3.9.2. Class Diagram Laporan Keuangan

3.2.12 Use Case Edit Registrasi

3.2.12.1 Identifikasi Kelas Registrasi

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Manager	Entity
4	Pelanggan	Entity
5	Konsultan	Entity
6	Database	Entity

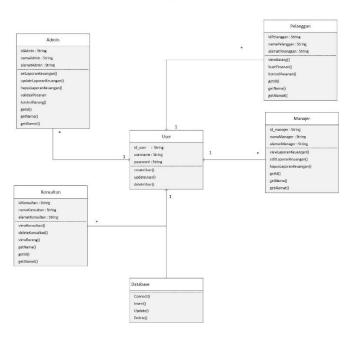
3.2.12.2 Sequence Diagram Registrasi



Gambar 3.10.1 Sequence Diagram Registrasi

3.2.12.3 Diagram Kelas Registrasi

CLASS DIAGRAM REGISTRASI



Gambar 3.10.2. Class Diagram Registrasi

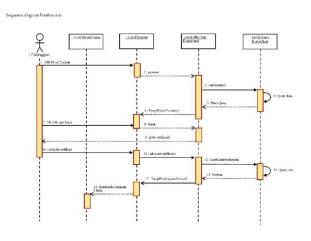
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-00	Halaman 48 dari 64
--	--------------------

3.2.13 Use Case Pembayaran

3.2.13.1 Identifikasi Kelas Pembayaran

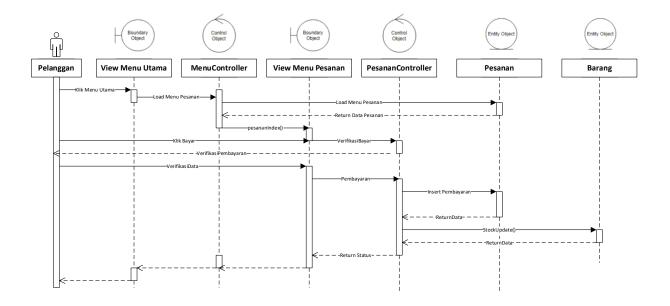
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Pesanan	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

3.2.13.2 Sequence Diagram Pembayaran



Gambar 3.12.1 Sequence Diagram Pembayaran

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004	Halaman 49 dari 64
---	--------------------



Gambar 3.11.2 Sequence Diagram Pembayaran (Robustness Analysis)

3.2.13.3 Diagram Kelas Pembayaran

Prioring
Indiangem (Annual Context)
Indiangem (A

Gambar 3.11.3. Class Diagram Pembayaran

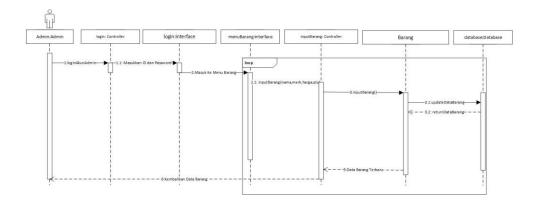
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 50 dari 64

3.2.14 Use Case Input Barang

3.2.14.1 Identifikasi Kelas Input Barang

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Barang	Entity
4	Database	Entity

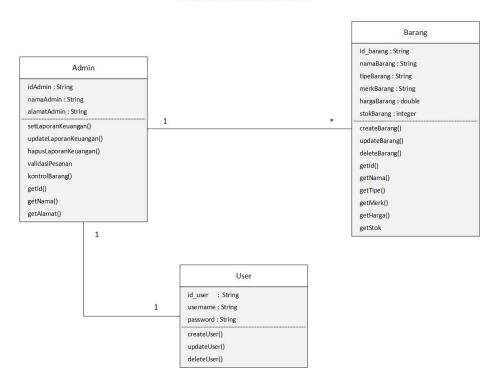
3.2.14.2 Sequence Diagram Input Barang



Gambar 3.12.1 Sequence Diagram Input Barang

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 51 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.14.3 Diagram Kelas Input Barang CLASS DIAGRAM BARANG



Gambar 3.12.2. Class Diagram Input Barang

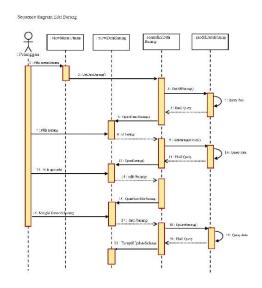
3.2.15 Use Case Edit Barang

3.2.15.1 Identifikasi Kelas Edit Barang

Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
User	Entity
Admin	Entity
Barang	Entity
Database	Entity
	User Admin Barang

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-0	04 Halaman 52 dari 64
---	-----------------------

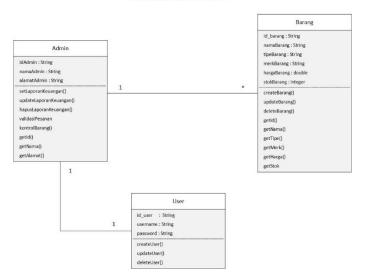
3.2.15.2 Sequence Diagram Edit Barang



Gambar 3.13.1 Sequence Diagram Edit Barang

3.2.15.3 Diagram Kelas Edit Barang

CLASS DIAGRAM BARANG



Gambar 3.13.2. Class Diagram Edit Barang

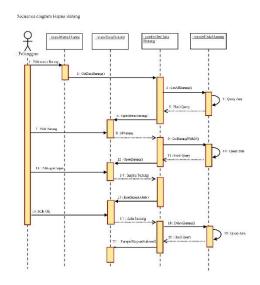
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 53 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.16 Use Case Hapus Barang

3.2.16.1 Identifikasi Kelas Hapus Barang

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Barang	Entity
4	Database	Entity

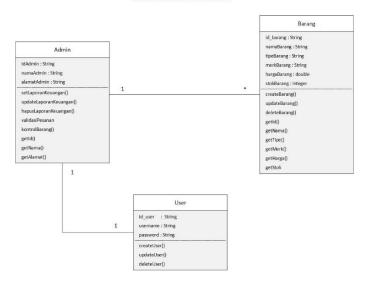
3.2.16.2 Sequence Diagram Hapus Barang



Gambar 3.141 Sequence Diagram Hapus Barang

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPI	PL-004	Halaman 54 dari 64
---	--------	--------------------

3.2.16.3 Diagram Kelas Hapus Barang CLASS DIAGRAM BARANG



Gambar 3.14.2. Class Diagram Hapus Barang

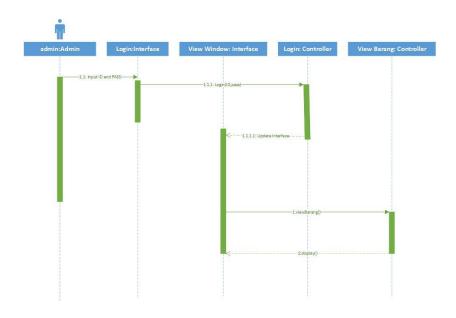
3.2.17 Use Case View Barang

3.2.17.1 Identifikasi Kelas View Barang

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Admin	Entity
3	Barang	Entity
4	Database	Entity

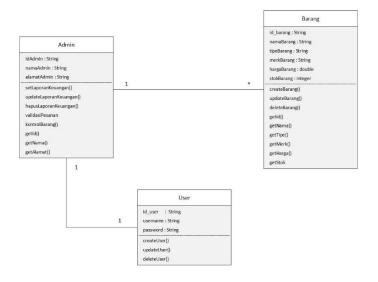
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 55 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.17.2 Sequence Diagram View Barang



Gambar 3.15.1 Sequence Diagram View Barang

3.2.17.3 Diagram Kelas Hapus Barang CLASS DIAGRAM BARANG



Gambar 3.15.2. Class Diagram View Barang

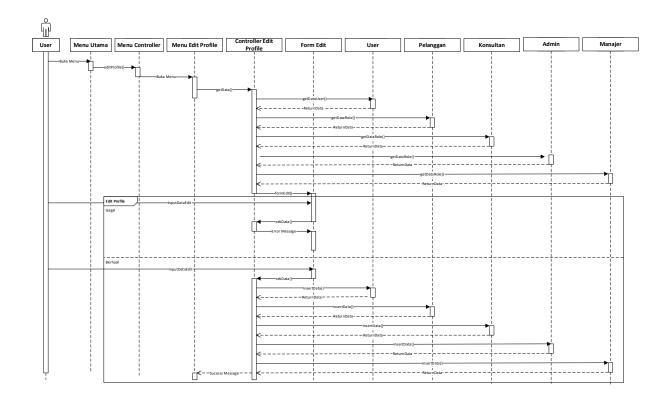
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 56 dari 64
--

3.2.18 Use Case Edit Profile

3.2.18.1 Identifikasi Kelas Edit Profile

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Database	Entity

3.2.18.2 Sequence Diagram Edit Profile

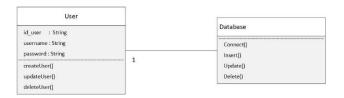


Gambar 3.16.1 Sequence Diagram Edit Profile

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 57 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.18.3 Diagram Kelas Edit Profile

CLASS DIAGRAM EDIT PROFILE



Gambar 3.16.2. Class Diagram Edit Profile

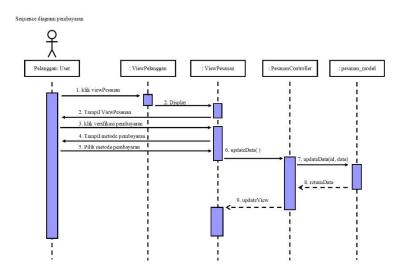
3.2.19 Use Case Verifikasi Pembayaran

3.2.19.1 Identifikasi Kelas Verifikasi Pembayaran

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Pesanan	Entity
4	Barang	Entity
5	Database	Entity

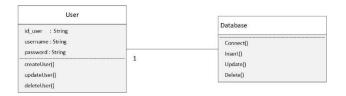
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 58 dari 64
--

3.2.19.2 Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran



Gambar 3.17.1 Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran

3.2.19.3 Diagram Kelas Verifikasi Pembayaran CLASS DIAGRAM EDIT PROFILE



Gambar 3.17.2. Class Diagram Verifikasi Pembayaran

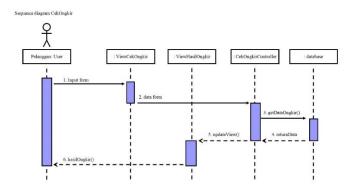
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 59 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.20 Use Case Cek Ongkir

3.2.20.1 Identifikasi Kelas Cek Ongkir

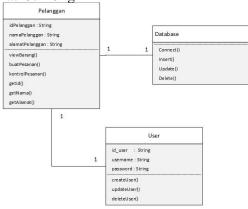
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User	Entity
2	Pelanggan	Entity
3	Database	Entity

3.2.20.2 Sequence Diagram Cek Ongkir



Gambar 3.18.1 Sequence Diagram Cek Ongkir

3.2.20.3 Diagram Kelas Cek Ongkir

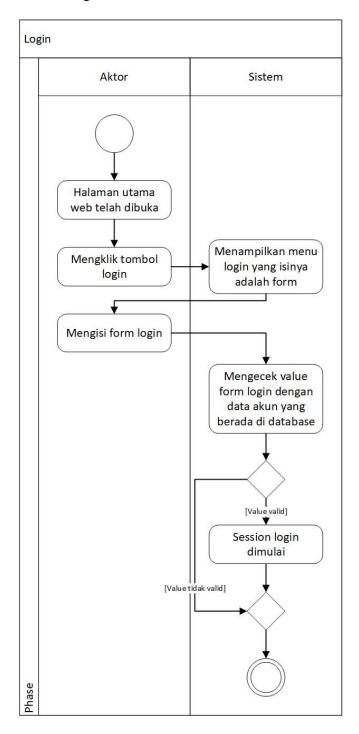


Gambar 3.18.2. Class Diagram Cek Ongkir

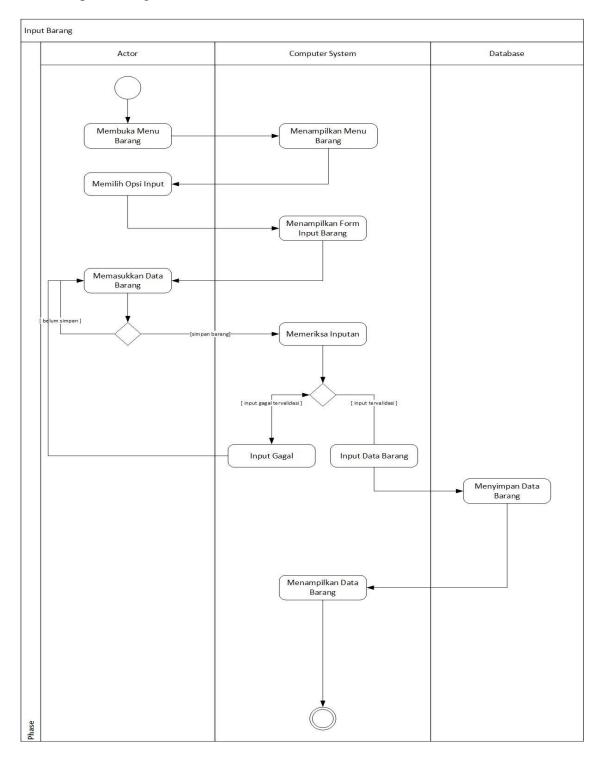
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 60 dari 64
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas		
Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program		
Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

3.2.3 Activity Diagram

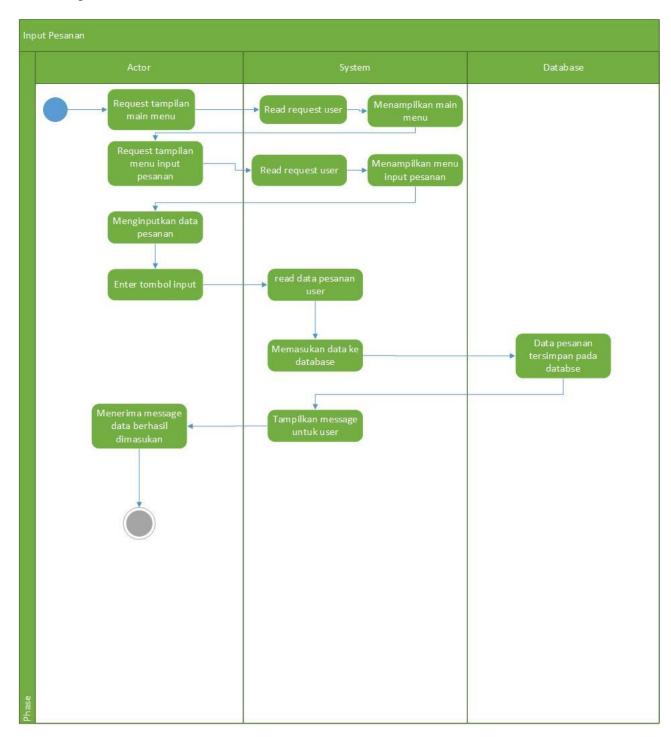
3.2.4.1 Login



3.2.4.2 Input Barang

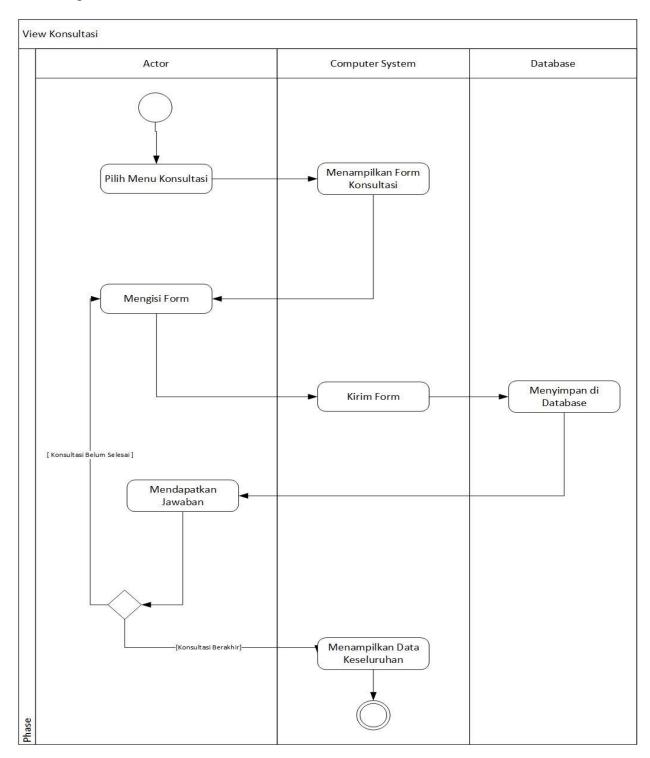


3.2.4.3 Input Pesanan

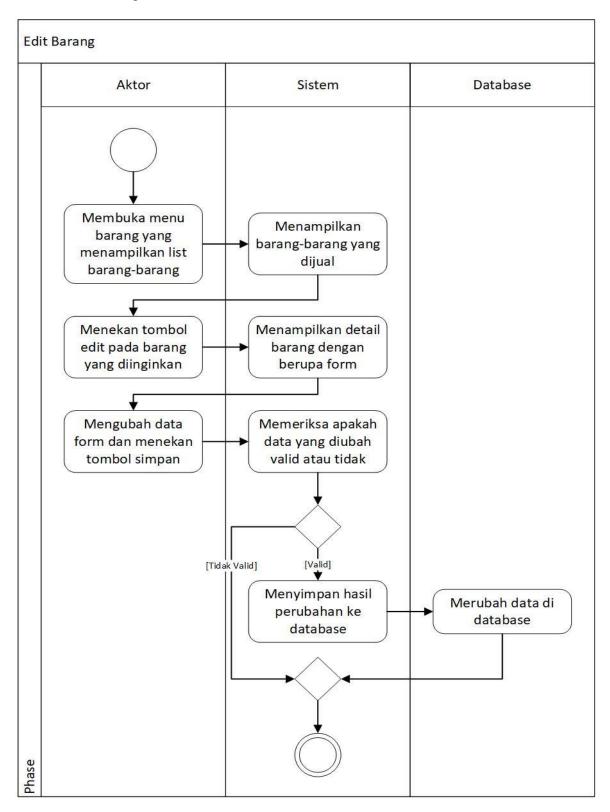


Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 63 dari 64	Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 63 dari 64
--	--	----------	--------------------

3.2.4.4 Input Konsultasi

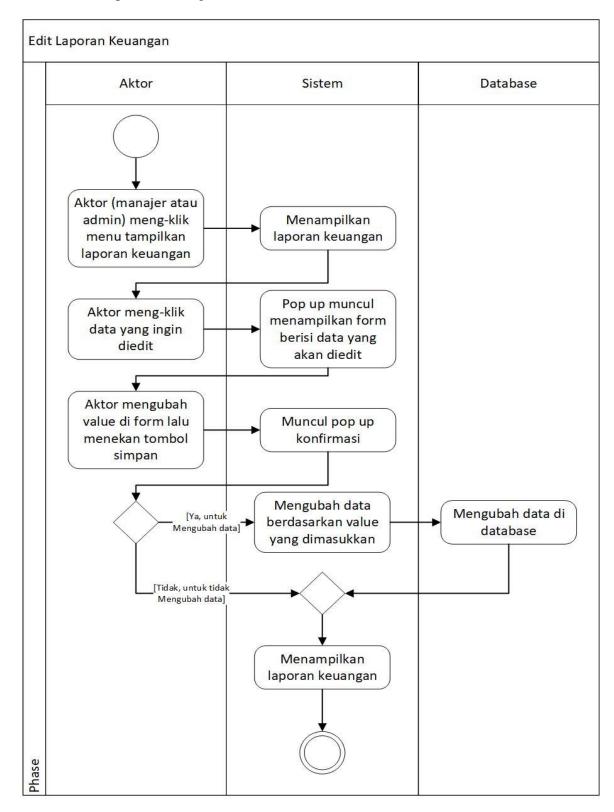


3.2.4.5 Edit Barang



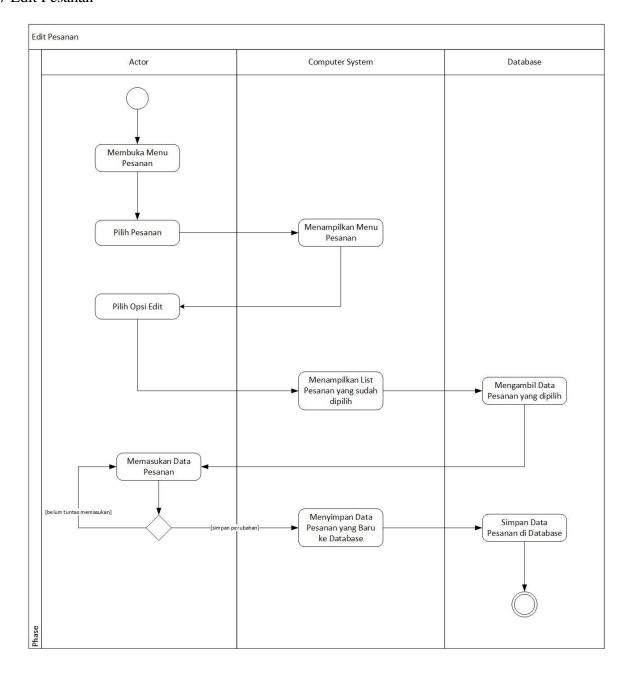
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman

3.2.4.6 Edit Laporan Keuangan



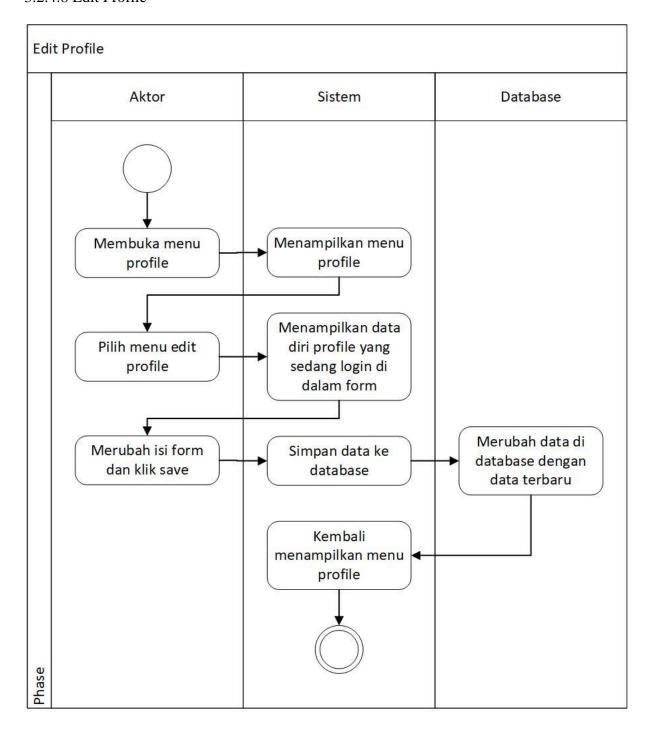
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Ha	Halaman 66 dari 64
--	--------------------

3.2.4.7 Edit Pesanan



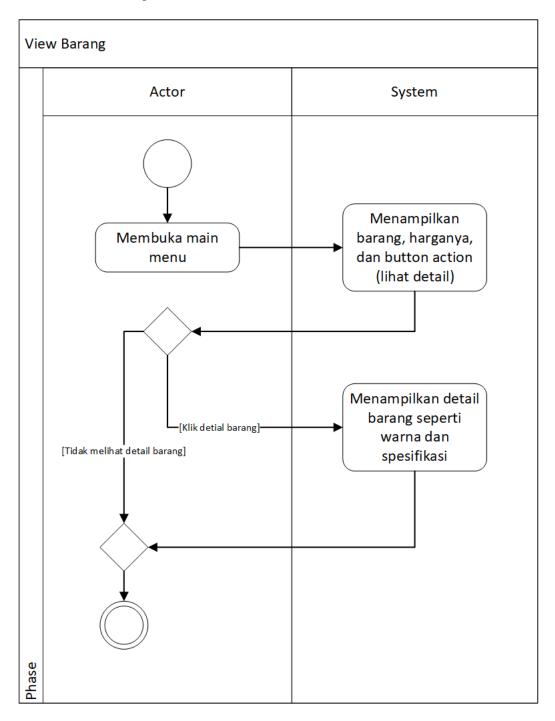
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL	-004 Halaman 67 dari 64
---	-------------------------

3.2.4.8 Edit Profile



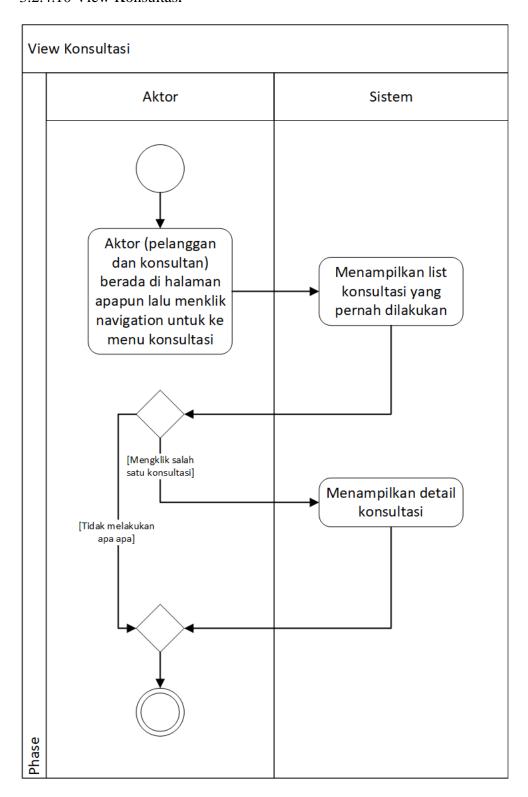
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 68 dari 64	Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 68 dari 64
--	--	----------	--------------------

3.2.4.9 View Barang

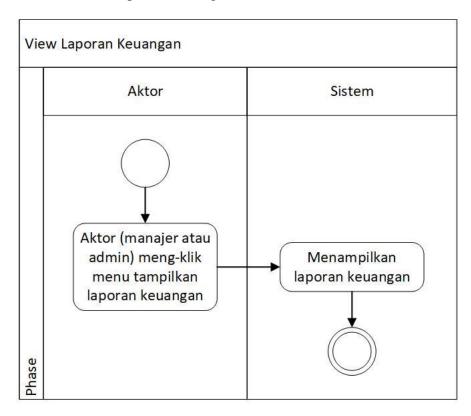


Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-00-	Halaman 69 dari 64
---	--------------------

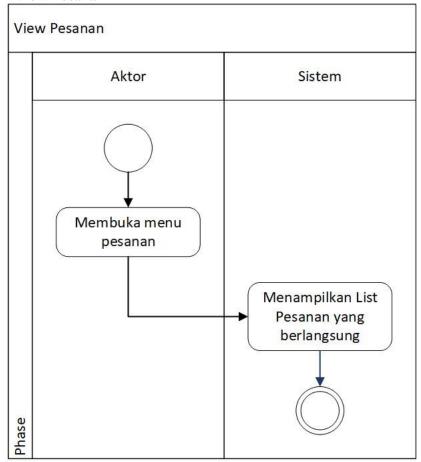
3.2.4.10 View Konsultasi



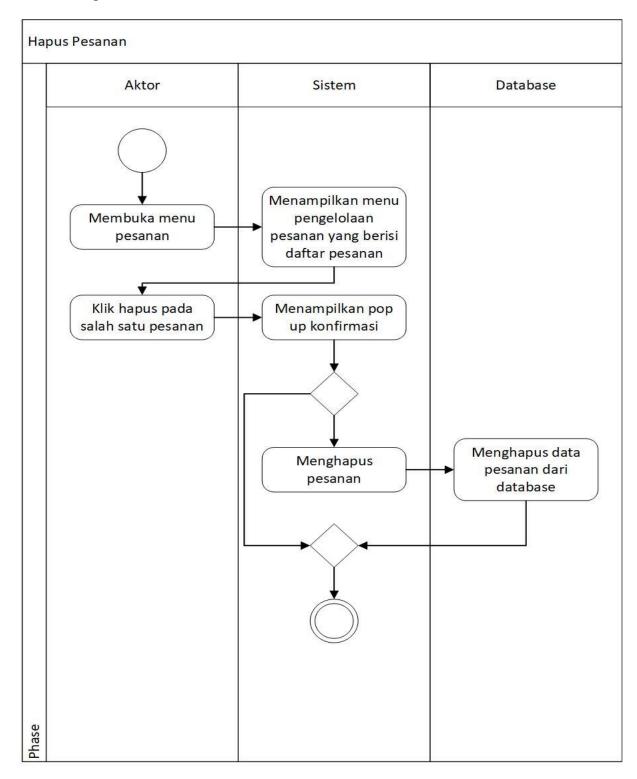
3.2.4.11 View Laporan Keuangan



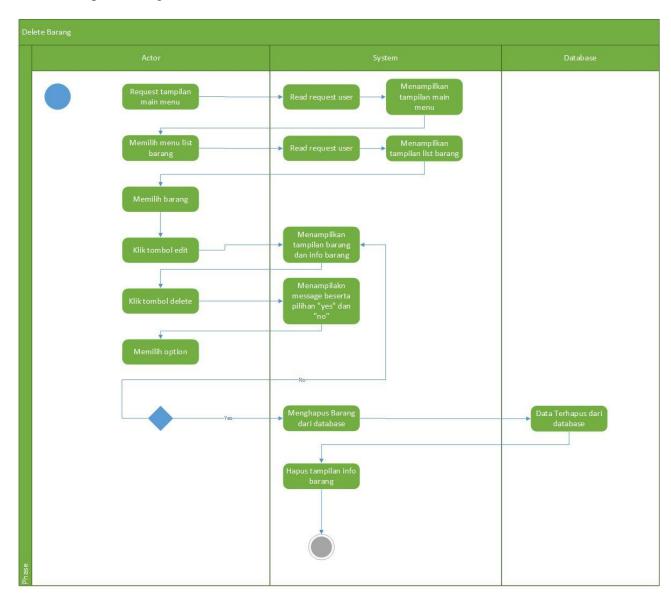
3.2.4.12 View Pesanan



3.2.4.13 Hapus Pesanan

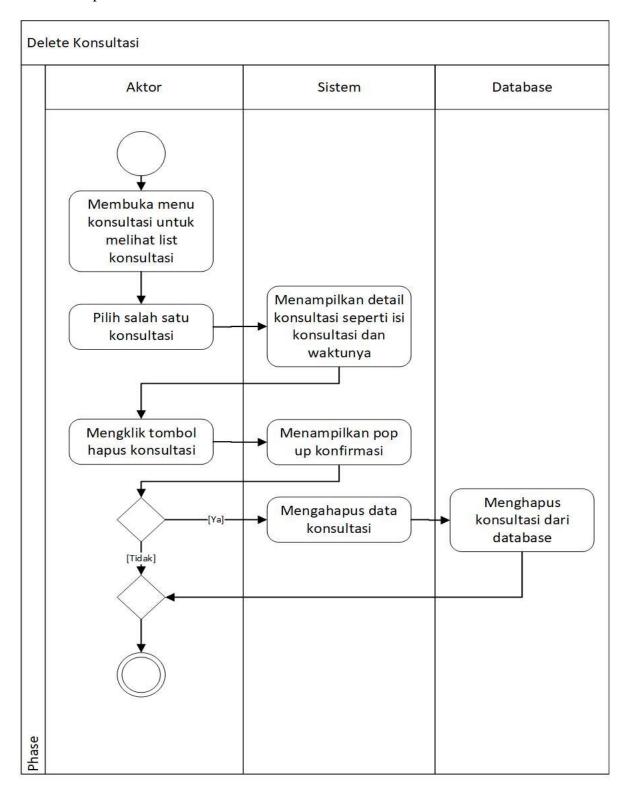


3.2.4.14 Hapus Barang



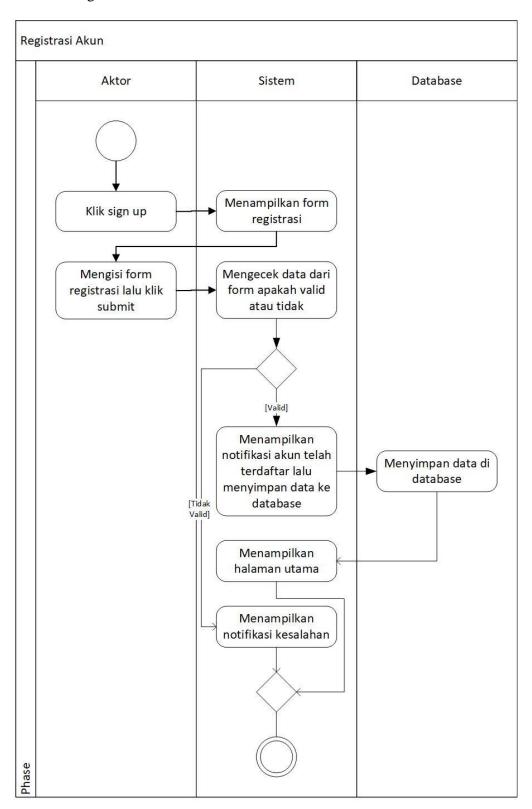
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 74 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.4.15 Hapus Konsultasi

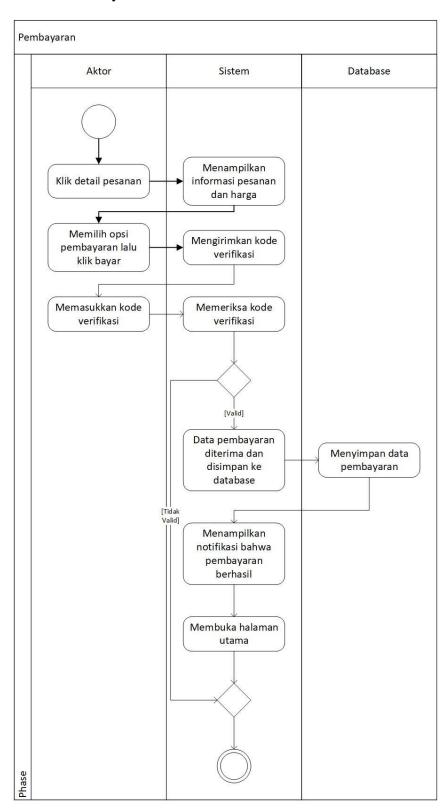


Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 75 dari 64
--	----------	--------------------

3.2.4.16 Registrasi

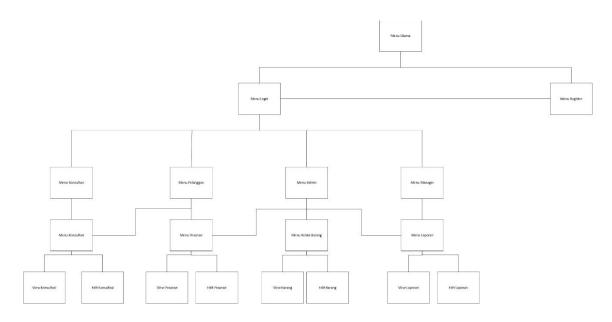


3.2.4.17 Pembayaran

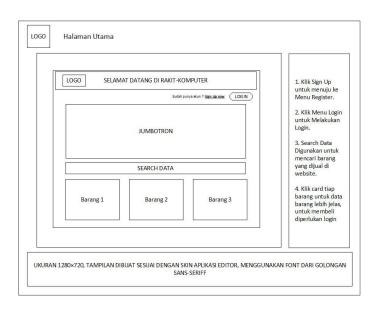


4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

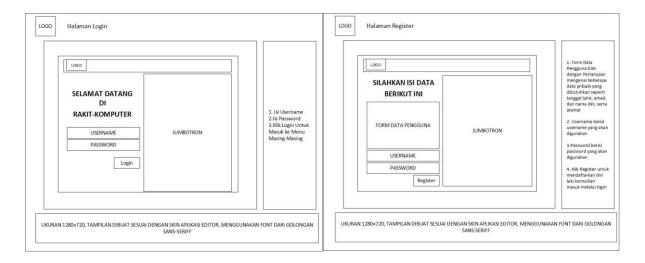
4.1 Antarmuka Pengguna



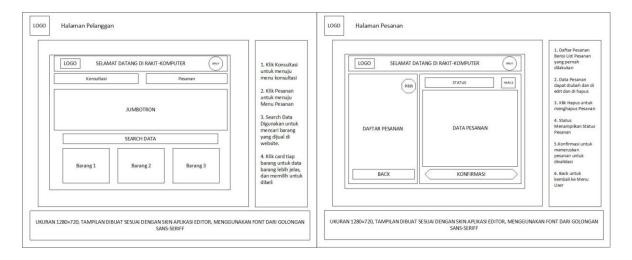
Pada Halaman Awal atau Menu Utama akan ditampilkan beberapa opsi barang yang dijual dan kemudian ada bar untuk melakukan search, serta beberapa menu seperti penjelasan mengenai proses bisnis dari aplikasi, dan selanjutnya ada info customer center dan ada opsi untuk melakukan Login sampai sini pengguna hanya dapat melihat barang saja namun tidak dapat melakukan Transaksi lebih lanjut.



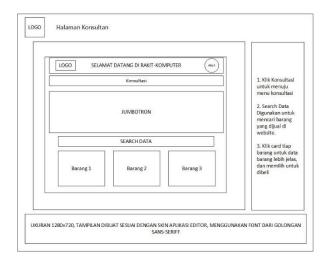
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004 Halaman 78 dari 64



Pada Menu Login akan terdapat dua buah menu yaitu untuk Masuk sebagai Konsultan atau Pelanggan, kemudian Pengguna akan melakukan proses login dan jika pelanggan lupa akan info passwordnya dapat menggunakan fitur lupa password yang nantinya akan membantu.

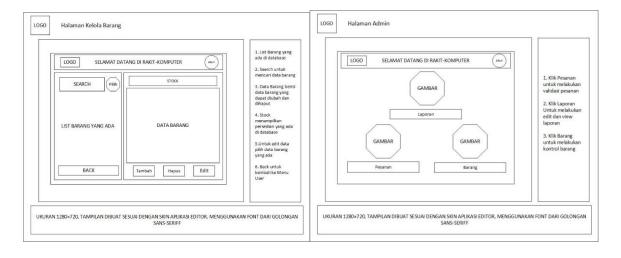


Pada Menu Pesanan Pengguna dapat melihat pesanan apa saja yang sedang berlangsung dan pelanggan dapat melakukan edit dan menghapus pesanan tersebut, dan pada kolom pesanan ini masih ada pemberitahuan status pesanan yang sedang berlangsung.



Pada Menu Konsultasi Pelanggan dapat melakukan Konsultasi dan menghapusnya, untuk melakukan konsultasi seorang pelanggan harus memilih konsultan yang diinginkan kemudian akan melakukan chat, sementara dari sisi konsultan dapat melihat konsultasi apa saja yang sedang berlangsung dan dapat membuat beberapa artikel mengenai saran dan konsep yang dimiiliki oleh konsultan.

Kemudian Pelanggan dan Konsultan dapat mengakses barang-barang yang ada di Web dan dapat melakukan pemesanan dan untuk konsultan dapat mengetahui barang untuk memberikan saran kepada Pelanggan.

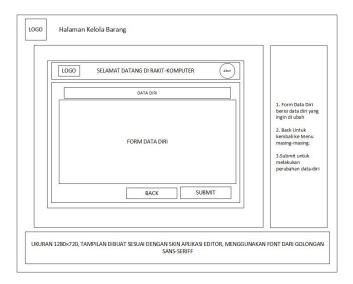


Pada Admin dapat melakukan CRUD Barang yang berada di website, proses ini dilakukan pada menu CRUD barang opsi yang tersedia adalah membuat entri barang baru, menghapus barang, melakukan update data barang dan melihat barang apa saja yang ada di Web.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-004

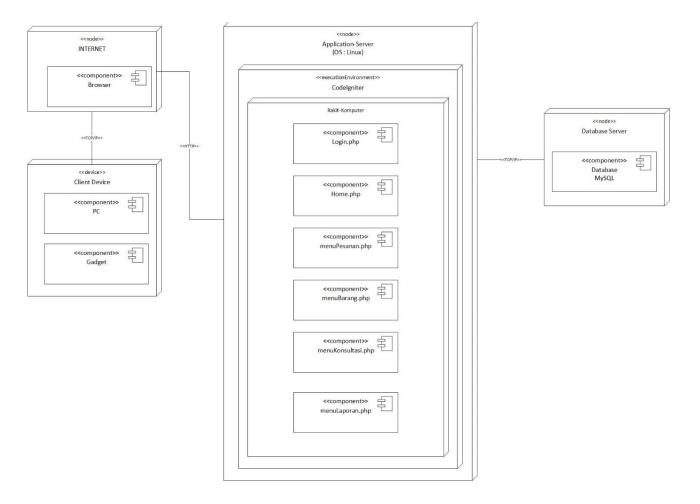
Halaman 80 dari 64

Selain itu ada menu Laporan menu ini hanya dapat diakses oleh Manager dan Admin dimana pada menu ini terdapat Menu View Laporan dan mengupdate Laporan, dan melakukan pengelolaan terhadap barang.



Dan terakhir ada Menu Datadiri pada menu ini Pelanggan,Konsultan dapat melakukan perubahan datadiri yang mereka masukan atau mengisi datadiri yang belum ada, data diri ini berkaitan dengan nama, username, password, dan alamat pengiriman namun yang ditampilkan hanya Username dan Nama Pelanggan serta Konsultan.

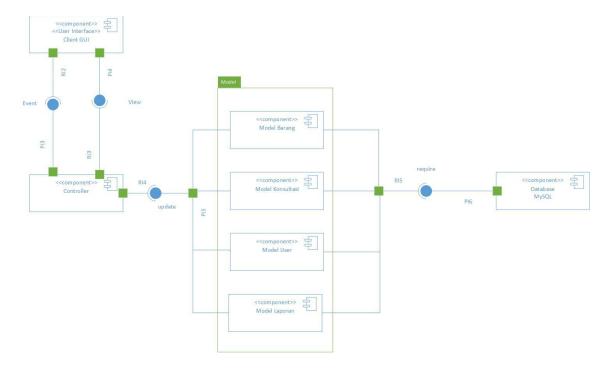
4.2 Antarmuka Perangkat Keras



Penyimpanan data membutuhkan perangkat keras hal ini berkaitan dengan kebutuhan untuk menyimpan data pelanggan, konsultan, laporan, pesanan ,dsb

Kemudian diperlukan media untuk melakukan kontrol dan melakukan pengaksesan dari website ini

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak



Database yang digunakan berkaitan dengan penyimpanan data pelanggan, konsultan, dan laporan penjualan, serta pesanan, kemudian untuk operating system yang digunakan dapat berbagai operating sistem karena ini berbasis web, namun untuk server membutuhkan operating sistem berbasis Linux, data barang dimasukkan oleh admin dan untuk data konsultasi dan data diri berdasarkan pengguna masing-masing, data konsultasi akan masuk dari pengguna dan konsultan yang nantinya di keluarkan dalam bentuk hasil pesanan, kemudian untuk data diri nantinya akan disimpan kedalam database, sedangkan database pemesanan akan memiliki data masuk dari pesanan yang terjadi dan mengeluarkan output penjualan yang terverifikasi dan dipindahkan kedalam database penjualan, yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk membuat laporan penjualan yang dapat diakses oleh Manager dan Admin.

4.4 Antarmuka Komunikasi

Perangkat ini membutuhkan Email untuk melakukan Customer Service maupun melalui Hotline nantinya, dan berbasiskan Web Browser untuk menjaga keamanannya dapat digunakan port HTTPS agar semua penjualan dapat terenkripsi.

Dan dikarenakan Perangkat Lunak ini menggunakan Basis Web maka dibutuhkan pul protokol komunikasi server jaringan dan di dalamnya pula terdapat beberapa fitur komunikasi web.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom SKPL-0	04 Halaman 83 dari 64
---	-----------------------

5. Requirements Lain

Berdasarkan rekomendasi dari sebuah website, untuk membangun sebuah website sebaiknya memiliki spesifikasi sebagai berikut ini,

Item	Requirement
Processor	Dual Core Intel Pentium (Xeon) family or higher recommended
RAM	4 GB RAM or more recommended for database or combined web /database server
	2 GB RAM or more recommended for web server
HDD	40 GB or more recommended (non-system drive preferred)

Dan dikarenakan Program ini dapat dikategorikan sebagai Ecommerce sehingga membutuhkan landasan hukum maka diperlukan untuk mengurus izin membuat usaha yang diatur pada *Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) atau PP E-commerce*, sehingga terjamin legalitasnya dan dilindungi oleh hukum.

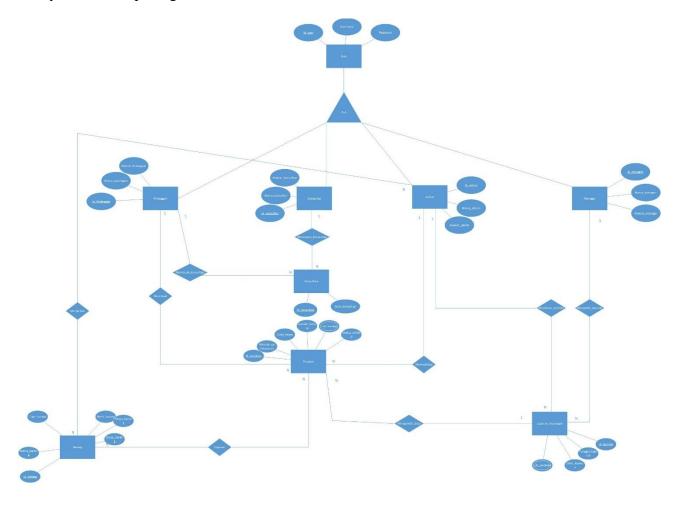
Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- 1. Database
- 2. HTTPS
- 3. CRUD
- 4. Portability
- 5. Avaibility
- 6. Security
- 7. Requirements
- 8. Eksepsional

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-004	Halaman 84 dari 64
--	----------	--------------------

Lampiran B: Analysis Models

1. Entity Relationship Diagram



Prodi S1	Teknik I	'nformatika -	Universitas	Telkom