Software Requirements Specification

Website Marketplace BANGKIT (Belanja UMKM Subang kreatif, inovatif dan Komplit)

Prepared by Arnov Abdillah Rahman, Rachmad Augy

IRIS & Company

17/02/2025

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI SUBANG**

**2025**

**Daftar Isi**

[1. Pendahuluan 2](#_Toc1843824359)

[1.1 Latar Belakang 3](#_Toc176404422)

[1.2 Tujuan 3](#_Toc1718638776)

[1.3 Ruang Lingkup 4](#_Toc2145832322)

[1.3.1 Sistem Marketplace untuk UMKM 4](#_Toc1137816078)

[1.3.2 Integrasi dengan Teknologi 4](#_Toc269170235)

[1.3.3 Pemberdayaan UMKM 4](#_Toc1157425900)

[1.3.4 Sistem Marketplace untuk Konsumen 4](#_Toc1616715767)

[1.4 Definisi, Istilah dan Singkatan 5](#_Toc261824207)

[1.4.1 Referensi : 5](#_Toc906240549)

[1.5 Gambaran Umum Dokumen 5](#_Toc581142151)

[1.5.1 Pendahuluan 6](#_Toc1792510677)

[1.5.2 Deskripsi Umum 6](#_Toc667810405)

[2. Gambaran Umum 6](#_Toc2104530270)

[2.1 Persepektif Produk 6](#_Toc590667986)

[2.2 Software Interface 6](#_Toc1280122935)

[2.3 Hardware Interface 7](#_Toc258231174)

[2.4 Manfaat Produk 8](#_Toc407189250)

[2.5 Karakteristik Pengguna 10](#_Toc908840995)

[2.6 Batasan-batasan 10](#_Toc1730797668)

[2.7 Asumsi dan Ketergantungan 10](#_Toc1822380969)

[3. Spesifikasi Kebutuhan 10](#_Toc748186885)

[3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal 11](#_Toc1176499481)

[3.1.1 Antarmuka Pemakai (User Interface) 11](#_Toc985650699)

[3.1.2 Antarmuka Peerangkat Lunak (Software Interface) 11](#_Toc292325492)

[3.1.3 Antarmuka Perangkat Keras (Haardware Interface) 11](#_Toc1367169995)

[3.1.4 Antarmuka Komunikasi (communication Interface) 11](#_Toc130723306)

[3.2 Kebutuhan Fungsional 11](#_Toc1766693861)

[3.2.1 Pendahuluan 11](#_Toc640494715)

[3.2.2 Input 12](#_Toc394264747)

[3.2.3 Proses 13](#_Toc1858139922)

[3.2.4 Output 13](#_Toc18923583)

[3.3 Kebutuhan Non – Fungsional 14](#_Toc190915461)

[3.4 Design Constraints 14](#_Toc10464477)

[3.4.1 Software Process Requirements 14](#_Toc1294090286)

[3.4.2 Software Languages 14](#_Toc1616912368)

[3.5 Online User Documentation and Help System Requirements 15](#_Toc549058156)

[3.6 Purchased Components 15](#_Toc210567555)

[3.7 Licensing Requirement 15](#_Toc1869713422)

[3.8 Legal, Copyright, and Other Notices 15](#_Toc143265257)

[3.9 Applicable Standards 15](#_Toc517926504)

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Date** | **Reason For Changes** | **Version** |
| Arnov Abdillah Rahman | 17/02/2005 | Pendahuluan | Ver 1.0 |
| Arnov Abdillah Rahman | 24/02/2025 | Gambaran Umum | Ver 1.1 |
| Rachmad Augy | 27/02/2020 | Spesifikasi Kebutuhan | Ver 1.2 |

# Pendahuluan

## Latar Belakang

Pada jaman sekarang, teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi informasi ini telah terbukti dapat memaksimalkan tersebarnya informasi tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi informasi sendiri kini banyak diaplikasikan untuk melakukan penjualan secara *online* dalam bentuk *website* yang memiliki kelebihan dalam hal kepraktisan dan kecepatan. *Marketplace* adalah toko online yang menyediakan tempat para penggunanya untuk melakukan transaksi.

*Marketplace online* umumnya memiliki sebuah permasalahan dimana banyak pelanggan yang kurang paham akan cara transaksi secara *online* ataupun pelanggan yang tidak tahu informasi terkait produk, hal ini dapat dilihat dari banyaknya orang yang kurang paham akan fitur – fitur yang ada pada *marketplace* yang telah ada. Selain produk yang dijual tidak kasat mata, maka pembeli akan meragukan kualitas dari produk yang dijual.

Permasalahan tersebut, mendorong kami untuk merancang sebuah *website* *Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit) Berbasis *Website* sebagai wadah untuk memasarkan produk UMKM khas Subang. Dengan menerapkan *website marketplace*, maka para UKM yang ada di Subang dapat memasarkan produknya secara *online* dengan jangkauan yang lebih luas dan pembeli dapat dengan mudah mencari produk UMKM yang ada di Subang dan melakukan proses pemesanan dan pembayaran lewat *website marketplac*e BANGKIT. (Asiva Noor Rachmayani, 2015)

## Tujuan

Adapun tujuan pembuatan *website* *marketplace* BANGKIT antara lain yaitu :

* **Memperluas Akses Pasar**: Menyediakan *platform* yang memungkinkan UMKM untuk menjangkau konsumen di seluruh Indonesia dan bahkan internasional.
* **Meningkatkan Visibilitas Produk**: Memberikan kesempatan bagi UMKM untuk mempromosikan produk mereka kepada *audiens* yang lebih luas.
* **Memfasilitasi Transaksi Aman**: Menyediakan sistem transaksi yang aman dan terpercaya untuk melindungi data dan transaksi pelanggan.
* **Meningkatkan Efisiensi Operasional**: Mengintegrasikan solusi logistik dan pembayaran untuk memudahkan UMKM dalam mengelola operasional mereka.
* **Menyediakan Data Analitik**: Memberikan data analitik yang mendalam untuk membantu UMKM memahami perilaku konsumen dan tren pasar. (Wahyuni et al., 2019)

## Ruang Lingkup

### Sistem Marketplace untuk UMKM

* Perancangan sistem *marketplace* yang memungkinkan UMKM di Kota Subang untuk memasarkan produk mereka secara efektif.
* Implementasi fitur yang mendukung pemasaran produk UMKM melalui *platform* digital.
* Integrasi dengan sistem pembayaran yang aman dan mudah diakses oleh UMKM.(Prabowo et al., 2024)

### Integrasi dengan Teknologi

* Penggunaan teknologi informasi untuk mengembangkan *platform marketplace* yang responsif dan mudah digunakan.
* Implementasi fitur analitik untuk membantu UMKM memahami tren pasar dan preferensi pelanggan.(Prabowo et al., 2024)

### Pemberdayaan UMKM

* Memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada UMKM untuk memanfaatkan *platform marketplace.*
* Membantu UMKM dalam perencanaan bisnis dan pemasaran produk.

### Sistem *Marketplace* untuk Konsumen

* Perancangan sistem *marketplace* yang memungkinkan konsumen untuk dengan mudah menemukan, memilih, dan membeli produk dari UMKM di Kota Subang.
* Implementasi fitur yang mendukung kemudahan navigasi, pencarian produk, dan *checkout* yang cepat dan aman.
* Integrasi dengan sistem pembayaran yang aman dan beragam metode pembayaran yang dapat diakses oleh konsumen.

## Definisi, Istilah dan Singkatan

* **SRS** : Software Requirements Specification adalah dokumen yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
* **PHP** : PHP sendiri ialah singkatan berasal Personal Home page Tools. Script ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi dinamis.
* **MySql** : MySQL ialah database yang menghubungkan script PHP memakai perintah query.
* **Database** : Database merupakan suatu kesatuan yang dibentuk dari gabungan tabel dan file, di mana setiap tabel terdiri dari record yang disusun atas field-field yang ada di dalamnya.
* **Website** : website adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb
* **Laravel** : Laravel adalah sebuah framework untuk membuat aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP.
* **Framework** : Framework atau dalam bahasa indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsifungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.
* **DFD** : DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.
* **ERD** : ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model untuk menggambarkan data dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas. ERD hanya bersifat konseptual dan tidak tergantung pada produk DBMS (Database Management System).

### Referensi :

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 6.

Prabowo, D. A., Tariazela, C., & Birgithri, A. (2024). An Examination of the Impact of Using Marketplaces to Promote the Growth of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Indonesia. *Startupreneur Business Digital (SABDA Journal)*, *3*(1), 26–33. https://doi.org/10.33050/sabda.v3i1.483

Raji, A. N., Olawore, A. O., & Osahor, D. (2023). *The impact of E-commerce giants on SMEs : Challenges , opportunities , and the fight for survival in the digital economy*. *2020*.

Wahyuni, N., Ade Irman Saeful Mutaqin S., & Akbar Gunawan. (2019). Pengenalan dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku UKM Wilayah Cilegon. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, *1*(6), 31–39.

## Gambaran Umum Dokumen

### Pendahuluan

Dokumen ini adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SRS) yang menguraikan perancangan dan pengembangan sistem marketplace untuk mendukung UMKM di Kota Subang. Tujuan dari dokumen ini adalah untuk memberikan panduan terperinci mengenai fitur-fitur dan kebutuhan sistem yang diperlukan agar *marketplace* dapat berjalan dengan optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi UMKM dan konsumen.

### Deskripsi Umum

Dalam deskripsi umum ini menggambarkan mengenai spesifikasi terkai *Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit), untuk membuat *marketplace* yang mudah digunakan dan menarik bagi konsumen untuk meningkatkan pengalaman berbelanja. Dan

memfasilitasi konsumen untuk menemukan dan membeli produk-produk lokal dari UMKM di Kota Subang.(Raji et al., 2023)

# Gambaran Umum

## Persepektif Produk

*Website* BANGKIT akan menjadi solusi *e-commerce* berbasis *web* yang memungkinkan UMKM di Subang untuk memasarkan dan menjual produk mereka. *Website* ini akan berfungsi sebagai *platform* perantara antara penjual (UMKM) dan pembeli. Sistem ini memiliki beberapa fitur yang dapat memudahkan UMKM maupun pembeli, antara lainnya yaitu pembayaran yang dipermudah, pengguaan *website* yang mudah dipahami, dan *website* ini akan dilengkapi dengan fitur analitik untuk membantu UMKM dalam memahami perilaku konsumen dan meningkatkan strategi pemasaran mereka.(Hidayah, 2023)

## *Software Interface*

Dalam pembuatan sistem berbasis *website* ini, dibutuhkan *software* untuk mendukung proses pembuatan BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif dan Komplit). *Software* tersebut antara lain :

* 1. **Sistem Operasi**

Sistem Operasi (*User*): Disarankan menggunakan *Google Chrome* dan hanya dapat diakses melalui *website*.

* 1. **Data**

*Database: MySQL*

* 1. **Bahasa Pemrograman *Web***

Bahasa Pemrograman: *PHP, HTML, CSS dan JavaScript*

* 1. ***Framework: Laravel***

*Browser*

Semua *browser*, disarankan menggunakan *Google Chrome* dan hanya dapat diakses melalui *website.*

## *Hardware Interface*

*Hardware interface* yang dibutuhkan untuk membantu proses pembangunan dari sistem ini yaitu:

1. ***Keyboard*** merupakan salah satu alat untuk proses menginputkan informasi yang dibutuhkan oleh sistem. Baik berupa karakter, angka maupun simbol-simbol.
2. ***Mouse*** dapat membantu sistem untuk dapat mengenali input dari pengguna dengan melakukan klik.
3. ***Monitor*** dapat membantu pengguna untuk mengetahui dan menampilkan apa yang menjadi output dari sistem. Serta menjadi perantara komunikasi antara sistem dengan pengguna.(Shiddiq, 2017)

## Manfaat Produk

Manfaat dari produk yang dapat diperoleh dengan menggunakan sistem *website* ini sebagai berikut:

1. Memudahkan UMKM di Subang untuk menerima pemberitahuan tepat waktu terkait penjualan dan pesanan yang diterima, hal ini akan membantu mencegah kelalaian dalam pemrosesan pesanan dan mengurangi risiko kehilangan pelanggan.(Hidayah, 2023)
2. Memudahkan divisi manajemen UMKM untuk melakukan pencatatan dan pengolahan data penjualan dan inventaris secara efektif dan efisien, sehingga memungkinkan pemilik UMKM untuk fokus pada pengembangan produk dan strategi pemasaran.(Syukron, Zarkasih, Nasution, Siregar, & Munthe, 2022)
3. Dengan adanya *platform* ini, UMKM dapat lebih mudah mengakses pasar *global*.(Manurung, Putri, Mikro, & Pemasaran, 2024)
4. *Website* ini akan menyediakan data analitik yang komprehensif tentang tren pasar dan preferensi konsumen. UMKM dapat menggunakan informasi ini untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif dan mengoptimalkan penawaran produk mereka sesuai dengan kebutuhan pasar.
5. Dengan adanya fitur integrasi pembayaran *online*, UMKM dapat menawarkan berbagai metode pembayaran yang memudahkan pelanggan dalam bertransaksi, meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pelanggan.(Sugiarto & Widyatmoko, 2022)

## Karakteristik Pengguna

1. *Admin*

*Admin* bertanggung jawab atas seluruh pengelolaan keseluruhan sistem. *Admin* memiliki hak akses penuh ke seluruh menu dan fungsi yang ada dalam sistem ini. *Admin* dapat melakukan kelola data Produk, kelola data *Seller*/UMKM, kelola data *User* dan memantau transaksi yang terjadi.

1. *User*

*User* menjadi pelaku adanya jual – beli di sistem yang mana di sistem bisa melihat produk dan membeli produk.

1. *Seller*/UMKM

*Seller*/UMKM bertanggung jawab menjadi penjual yang akan memperjualkan produknya ke *User*. Tetapi, tidak sembarang UMKM yang bisa menjual produknya jadi harus mendapatkan izin produk terlebih dahulu dari pusat. *Seller*/UMKM bisa mengelola produk dan menjualkannya kepada User.

## Batasan-batasan

Sistem yang dibangun hanya sampai pada tahap pengujian dan penggunan program, penulis membatasi masalah dan memfokuskan masalah yang berkaitan dengan *website marketplace* BANGKIT yaitu sebagai berikut:

1. *Marketplace* BANGKIT hanya berfokus untuk membantu UMKM yang ada di daerah Subang.
2. *Marketplace* BANGKIT hanya memberi izin mejual untuk UMKM yang sudah mendapatkan izin dari PLUT – KUMKM.
3. *Marketplace* BANGKIT tidak menangani masalah – masalah UMKM terkecuali terkait penjualan dan produk yang dihasilkan UMKM.

## Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dan Ketergantungan yang digunakan dalam sistem *website* ini adalah:

1. Pengguna sistem ini diharuskan mengetahui bagaimana cara menggunakan dan mengoperasikan teknologi internet serta komputer terutama tentang *website*.
2. Sistem *website* ini terhubung dengan akses *internet.*

# Spesifikasi Kebutuhan

## Kebutuhan Antarmuka Eksternal

### Antarmuka Pemakai (*User Interface*)

*Website Marketplace* BANGKIT ini digunakan oleh *admin* (Karyawan PLUT - KUMKM) dan *user* (UMKM dan Pembeli). Pengguna menggunakam sistem ini melalui semua *website*. Pengguna mengoperasikannya menggunakan *keyboard* dan *mouse* dengan *browser* jenis apapun. *Website* ini juga dapat diakses menggunakan perangkat *mobile* melalui *browser*.

### Antarmuka Peerangkat Lunak (*Software Interface*)

*Website Marketplace* BANGKIT ini akan dibangun menggunakan bahasa *HTML, CSS, PHP,* dan *Javascript*. Sistem informasi website ini juga akan memakai *browser computer* maupun *browser* perangkat *mobile*.

### Antarmuka Perangkat Keras (*Haardware Interface*)

*Website Marketplace* BANGKIT ini membutuhkan beberapa perangkat keras yang dibutuhkan yaitu seperangkat komputer (*keyboard, mouse*, dan monitor) beserta koneksi *internet*nya dapat berupa *wifi* atau koneksi *internet* lainnya.

### Antarmuka Komunikasi (*communication Interface*)

Komunikasi antarmuka yang digunakan adalah menggunakan protokol jaringan *HTTPS* dan *SSL* untuk meningkatkan keamanan *website*nya.

## Kebutuhan Fungsional

### Pendahuluan

*Website Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit) ini di bangun untuk memudahkan UMKM di Subang untuk menjual kepada pembeli melalui *internet*. Selain itu, sistem ini juga dibuat untuk menangani penjualan UMKM Subang yang tidak dapat berkembang untuk menjual ke luar kota. Kebuthan fungsional adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar suatu sistem dapat berjalan atau dapat dikatakan kebutuhan tambahan yang memiliki *input, proses, dan output*. Kebutuhan fungsional yang akan dikembangkan pada *Website Marketplace* BANGKIT ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat mempermudah *admin* untuk mengelola kinerja *website*.
2. Sistem harus dapat mempermudah *admin* dalam mengelola data pembeli dan *seller*.
3. Sistem harus dapat menjadi tempat yang dapat dipercayakan oleh pembeli dan *seller*.

Aktor yang ada dalam lingkup sistem adalah:

1. Pembeli (*User*)
2. L*ogin*
3. Daftar akun sebagai pembeli
4. Mengedit akun
5. Melihat produk
6. Memasukan barang ke keranjang
7. C*heckout*
8. Melakukan transaksi
9. Menerima *notifikasi*
10. S*eller* (*User*)
11. L*ogin*
12. Melakukan pengelolaan produk
13. Mendapatkan pemberitahuan pembelian
14. Mendapatkan pemberitahuan transaksi
15. Melakukan update tentang pengiriman produk
16. Melihat data penjualan
17. A*dmin* (Karyawan PLUT – KUMKM)
18. L*ogin*
19. Membuat akun untuk *seller*
20. Melakukan pengelolaan pembeli dan penjual

### *Input*

*Input* pada proses *login*

Kolom *username* : untuk masukkan nama akun

Kolom password : untuk masukkan *password*

Tombol *login* : untuk *login*

*Input* pada proses *user*

Kolom *username* : untuk memasukan nama akun

Kolom password : untuk memasukan *password*

Kolom hak akses : untuk memasukan pemilihan hak akses

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus akun

Input pada proses produk

Kolom nama : untuk menambahkan nama produk

Kolom harga : untuk menambahkan harga produk

Kolom *foto* : untuk menambahkan *foto* produk

Kolom deskripsi : untuk menambahkan deskripsi produk

Kolom stok : untuk menambahkan stok produk

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus

Tombol *edit* : untuk mengubah

Input pada proses pembelian

Tombol *quantity* : untuk menambahkan jumlah produk

Tombol *checkout* : untuk membeli

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus

Input pada proses transaksi

Kolom pembayaran : untuk memilih pembayaran

Tombol selesai : untuk melihat *invoice*

Tombol *cancel*  : untuk membatalkan

Input pada proses akun

Kolom nama akun : untuk memasukan nama akun pembeli

Kolom nama toko : untuk memasukan nama toko

Kolom alamat akun : untuk memasukan alamat akun pembeli

Kolom alamat toko : untuk memasukan alamat toko

Kolom nomor *handphone* : untuk memasukan nomor *handphone* pembeli

Kolom nomor *handphone* : untuk memasukan nomor *handphone* toko

Kolom *foto* toko : untuk memasukan *foto* toko

Kolom *foto* akun : untuk memasukan *foto* akun pembeli

Kolom deskripsi toko : untuk memasukan deskripsi toko

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel*  : untuk membatalkan

### Proses

Pada halaman utama *website* BANGKIT terdapat *form login* agar *user* dan *admin* bisa masik ke halaman *website*nya baik masing-masing baik halaman admin maupun halaman *user*. *Admin* dan *user* diwajibkan untuk mengisi *form login* yang terdiri dari *username* dan *password* di dalam *database*, apakah sudah terdaftar atau tidak dan jika tidak harus mendaftar terlebih dahulu tapi khusus untuk *user* pembeli. Kemudian, sistem akan membuka halaman utama masing-masing pengguna.

*Menu user* diperuntukan untuk *admin* dimana *admin* dapat mengelola akun *user* (menambahkan, mengubah dan menghapus) ke dalam *database* melalui *form inputan* proses *user* kemudian memilih tombol *save* untuk melanjutkan penyimpanan ke dalam *database user*.

*Menu* produk diperuntukan untuk *user* dan *admin* yang dimana *user* pembeli hanya bisa melihat produk akan tetapi *user, seller* dan *admin* bisa melakukan *CRUD (Create, Read, Update dan Delete)*.

*Menu* pembelian diperuntukan untuk *user* pembeli ketika ingin membeli produk, yang dimana alur pembeliannya dari melihat produk lalu dimasukan ke keranjang lalu melakukan *checkout*. Pembelian tersebut akan terkirim ke *seller* dan *admin* sebagai pemberitahuan pembelian.

*Menu* transaksi diperuntukan untuk *user* pembeli ketika sudah melakukan *checkout* yang akan berlanjut ke *form transaksi*, yang dimana di transaksi tersebut bisa melakukan pembayaran kepada *seller* dan *invoice* yang keluar akan diberitahukan kepada pembeli, *seller* dan *admin*.

*Menu* akun diperuntukan untuk pembeli dan *seller*, yang dimana di menu akun tersebut pembeli dan *seller* bisa mengubah akunnya seperti nama toko untuk *seller*, nama *akun* untuk pembeli, deskripsi toko untuk *seller*, deskripsi akun untuk pembeli, foto akun toko untuk *seller*, foto akun untuk pembeli, alamat akun untuk pembeli dan nomor *handphone* untuk pembeli.

### *Output*

Pada sistem *website* BANGKIT, proses "*login*" *output* yang dihasilkan berupa autentikasi sehingga *user* dan *admin* akan masik ke halaman masinh-masing sehingga dapat mengakses seluruh informasi yang ada di halamannya masing-masing.

*Menu* *user, output* yang dihasilkan dari menu *user* yaitu menampilkan data *user* yang sudah disimpan ke dalam *database* jika *admin* telah mengakses *menu user*.

*Menu* produk, *outpu*t yang dihasilkan dari *menu* produk yaitu menampilkan produk yang ada di *database* serta yang baru ditambahkan.

*Menu* pembelian, *output* yang dihasilkan dari menu pembelian yaitu menampilkan produk yang ada dikeranjang dan akan dilanjut menampilkan *form* pembelian ketika sudah di *checkout*, lalu di s*eller* dan *admin* akan menampilkan *form* pemberitahuan pembelian.

*Menu* transaksi, *outpu*t yang dihasilkan dari menu transaksi yaitu menampilkan *form* transaksi dari pembelian yang dilakukan sebelumnya dan akan menampilkan juga metode pembayaran lalu akan menampilkan *invoice* terkait transaksi tersebut.

*Menu* *akun,* *output* yang dihasilkan dari *menu* *aku*n yaitu menampilkan *form* *akun* dari pembeli dan seller yang akan ditambahkan data terkait seller dan pembeli, di menu *akun* ini di*input*kan juga alamat dari pembeli yang digunakan untuk alamat pengiriman oleh *seller* ke pembeli.

## Kebutuhan Non – Fungsional

Berikut ini kebutuhan non fungsional yang dapat mendukung kelancaran *Website Marketplace* BANGKIT dapat didefinisikan pada tabel berikut ini:

| **Parameter** | **Requirements** |
| --- | --- |
| *Availability* | 24 jam nonstop, kecuali sistem mengalami perbaikan. |
| *Portability* | Aplikasi ini berjalan pada *platform* atau sistem. |
| *Ergonomy* | Sistem informasi harus *user friendly*. |
| *Security* | *Login* dan validasi data sangat penting. |
| Bahasa Komunikasi | Bahasa yang digunakan pada *Website Marketplace* BANGKIT menggunakan bahasa Indonesia. |

## *Design Constraints*

### *Software Process Requirements*

Implementasi dari perangkat lunak ini dapat dijalankan menggunakan dukungan sistem operasi *windows* dan juga oleh berbagai *web browser* seperti *google chrome*, *Miscrosoft Edge* dan lain sebagainya.

### *Software Languages*

Bahasa yang digunakan dalam membangun *Website Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit) adalah *PHP* dengan menggunakan *CSS, HTML*, dan *JavaScript* dan juga menggunakan *Framework Laravel*.

## *Online User Documentation and Help System Requirements*

Sistem ini dibangun menggunakan jaringan *internet* sebagai penghubung perangkat agar dapat mengakses sistem secara luas atau agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, kebutuhan untuk mendokumentasikan yang dilakukan secara *online* masih sangat diperlukan.

## *Purchased Components*

1. ***Hosting Server*:** Komponen ini diperlukan untuk menyimpan semua data dan *file* dari situs *web marketplace* BANGKIT. Hosting server harus memiliki kapasitas yang cukup besar dan kecepatan yang baik untuk memastikan situs *web* dapat diakses dengan cepat dan tanpa gangguan. Disarankan memilih *hosting server* yang juga menyediakan backup rutin untuk menghindari kehilangan data.
2. ***SSL Certificate:*** *SSL Certificate* adalah komponen keamanan yang sangat penting untuk melindungi data pengguna yang dikirimkan melalui situs *web*. Dengan menggunakan *SSL Certificate*, semua data akan dienkripsi sehingga aman dari penyadapan atau pencurian oleh pihak tidak bertanggung jawab.

## *Licensing Requirement*

Implementasi dan instalasi pada pengembangan sistem ini tidak memerlukan *licensi* dikarenakan sistem yang digunakan bersifat *open source*.

## *Legal, Copyright, and Other Notices*

Hak cipta perangkat lunak *Website Marketplace* BANGKIT menjadi milik pengembang, pengembang boleh memberikan sistem yang telah dibuat ke pihak PLUT - KUMKM. Tiap pihak terkait tidak dapat mendistribusikan perangkat lunak kepada pihak lain tanpa adanya kesepakatan terlebih dahulu.

## *Applicable Standards*

Standar yang berlaku pada pengembangan sistem ini adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman *php, framework laravel dan sql server*.