

LAPORAN TAHAP 1
REKAYASA PERANGKAT LUNAK C
“SD_IT WASH”

Dosen Pengampu : Agnes Maria Polina S.Kom., M



DIBUAT OLEH :

Kelompok 4

Carolus Rico Aldeantoro	(205314011)
Tarsisius Risto Ardianto	(205314090)
Titus Guritno	(205314110)
Khristiandi Sagala	(205314113)
Yohana Evadolla	(205314136)
Elisabeth Tiara Dewanti	(205314143)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2022

A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan dunia *fashion* semakin meningkat. *Fashion* dalam bahasa Indonesia biasa disebut mode, yang mana adalah gaya berpakaian dalam suatu budaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu. Selain dalam hal pakaian, sepatu juga merupakan salah satu benda yang penting dalam *styling fashion*. Belakangan ini di Indonesia trend sepatu sedang menjamur seperti produk sepatu *kets* atau *sneakers*. *Sneakers* adalah sepatu yang sebenarnya dirancang untuk olahraga atau bentuk latihan fisik namun seiring berkembangnya zaman, kini *sneakers* bisa digunakan sehari-hari dan menunjang penampilan demi mendapatkan *fashion* yang berkelas.

Kebanyakan konsumen yang membeli sepatu hanya fokus pada pemakaian saja. Padahal selain dibeli dan dipakai, sepatu juga membutuhkan perawatan. Untuk membersihkan berbagai macam jenis sepatu harus menggunakan cara berbeda sesuai dengan bahan sepatu. Padatnya jadwal sekolah dan jam kerja membuat orang-orang tidak mempunyai waktu untuk merawat sepatu mereka. Juga banyak orang menjadi semakin malas untuk berjalan keluar, apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini, apalagi di era saat ini sistem berbasis online sangat dibutuhkan oleh masyarakat karena sangat membantu masyarakat dalam kegiatan sehari-harinya. Oleh sebab itu, kami disini ingin membuat sebuah sistem perangkat lunak/software yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu sebuah sistem aplikasi bernama **SD_IT Wash**. Aplikasi yang kami buat ini merupakan sebuah aplikasi yang bergerak dibidang laundry khususnya laundry sepatu yang bisa mempermudah orang dengan fitur atau layanan menarik di dalamnya. Misalnya seperti layanan antar jemput barang cucian, pemilihan tempat laundry, serta paket (berapa lama laundry akan selesai) yang disiapkan oleh pihak laundry tersebut dan dapat dipilih oleh customer.

B. RUMUSAN MASALAH

Pernyataan Singkat Tentang Masalah, Peluang, atau Arahan	Proposed Solution
Biasanya para customer tidak memiliki pengalaman dalam mencuci sehingga kain atau bahan sepatunya menjadi rusak setelah dicuci	Membuat sistem baru
Kesulitan untuk membersihkan noda - noda yang sulit untuk dibersihkan	Membuat sistem baru

C. TUJUAN

Sistem **SD_IT Wash** ini dibuat dengan tujuan agar membantu mempermudah masyarakat dalam melakukan pekerjaan rumah, khususnya dalam merawat sepatu. Sistem aplikasi bernama **SD_IT Wash** yang bergerak dalam bidang laundry khususnya laundry sepatu. Aplikasi ini akan mempermudah masyarakat yang malas atau tidak sempat melakukan pekerjaan seperti mencuci sepatu. Dengan adanya sistem aplikasi **SD_IT Wash** ini kami ingin agar masyarakat lebih rajin untuk membersihkan sepatu.

Dalam aplikasi ini, kami menyediakan fitur seperti antar jemput barang cucian, pemilihan tempat laundry, serta paket (berapa lama laundry akan selesai) yang disiapkan oleh pihak laundry tersebut dan dapat dipilih oleh customer. Fitur ini kami buat dengan tujuan agar customer tidak menyediakan waktu untuk sekedar mengambil dan mengantarkan sepatu ke tempat laundrynya. Fitur ini berguna untuk menghemat waktu dan tenaga customer sendiri, sehingga customer tidak perlu repot-repot datang ke tempat laundrynya.

D. METODOLOGI

Metode yang kami terapkan dalam mengembangkan perangkat lunak ini adalah waterfall. Dimana urutan pembuatan perangkat lunak ini adalah langkah per langkah dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

Untuk proses analisa kami menggunakan kuesioner untuk melengkapi data-data yang kami perlukan. Kami menyiapkan beberapa pertanyaan untuk dijadikan sebagai sarana pembantu agar kami dapat menyusun masalah-masalah untuk dicari penyelesaiannya. Metode kuesioner ini kami pilih karena menurut kami metode ini adalah salah satu metode yang mudah untuk digunakan dalam penyusunan suatu proyek.

E. FUNGSI PRODUK PERANGKAT LUNAK

Fungsi	Penjelasan
Membuat akun	Digunakan untuk mendaftar akun ke perangkat lunak
login	Digunakan untuk masuk ke perangkat lunak
Update informasi	Digunakan untuk memperbaharui data pengguna
Chatting	Digunakan untuk sarana komunikasi antar pengguna
Membuat pesanan	Digunakan untuk memesan layanan cuci sepatu

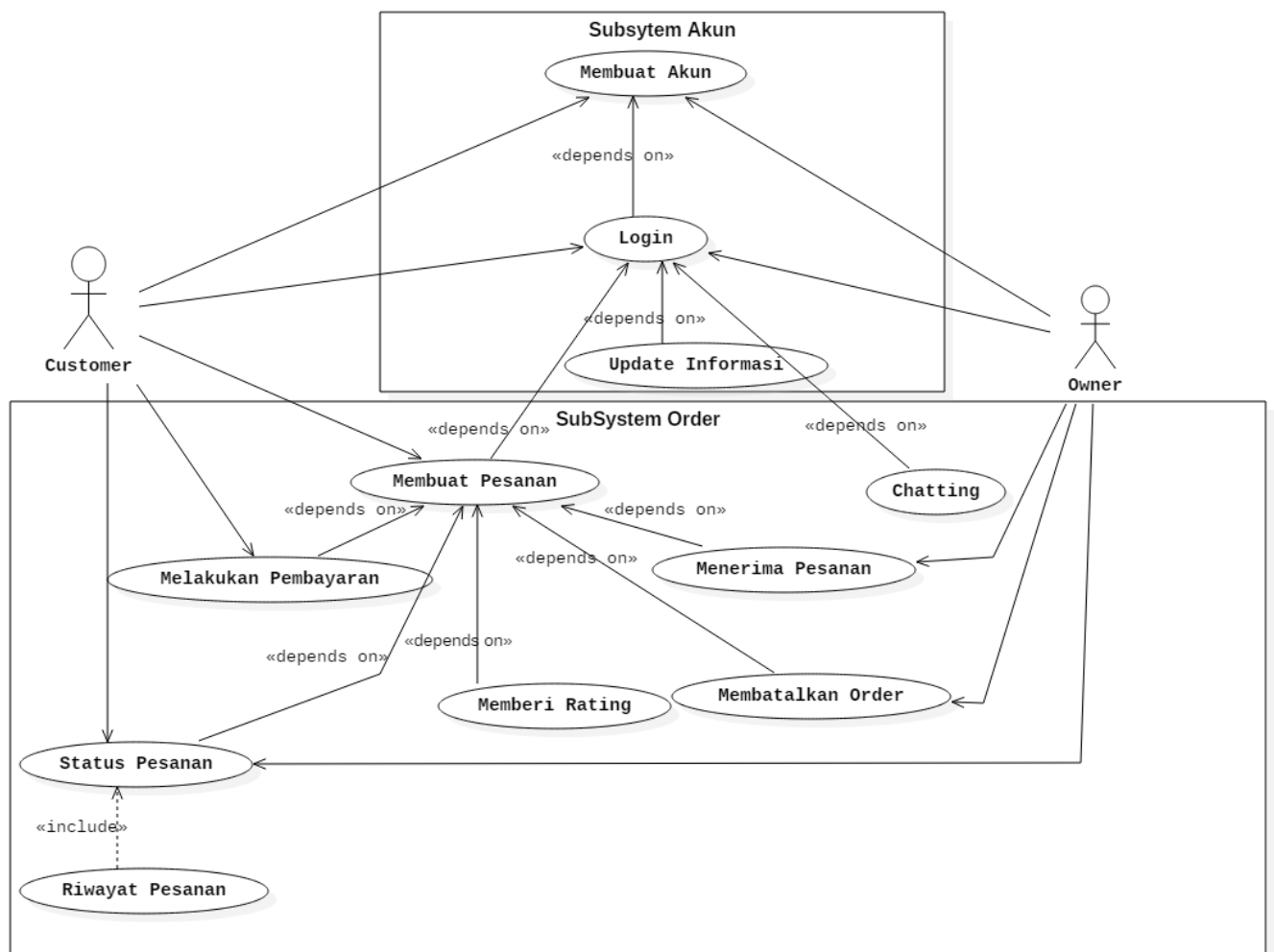
Melakukan pembayaran	Digunakan untuk membayar jasa layanan cuci sepatu
Status pesanan	Digunakan untuk melihat status pemesan
Riwayat pesanan	Digunakan untuk melihat riwayat pesanan yang sudah selesai dipesan
Memberi rating	Digunakan untuk memberikan rating kepada pihak jasa laundry
Membatalkan order	Digunakan ketika pengguna ingin membatalkan order
Menerima pesanan	Digunakan untuk penyedia layanan cuci sepatu untuk menerima pesanan.

F. IDENTIFIKASI PENGGUNA

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan dan Keterampilan	Pengalaman dan Jenis Pelatihan
Customers	Pengguna Layanan Cuci Sepatu	Customers bisa membuat akun, lalu login, membuat Pesanan, mengupdate informasi, Chatting, melakukan pembayaran, memberi rating, status pesanan, riwayat pesanan, dan membatalkan order	Paham akan penggunaan smartphone	Biasa menggunakan aplikasi yang menyediakan pesanan jasa.
Owner	Penyedia Jasa Cuci Sepatu	Membuat Akun, Login, Chatting, Update Informasi, Menerima	Paham akan penggunaan smartphone, mengerti akan perawatan sepatu.	Biasa menggunakan aplikasi yang menyediakan pesanan jasa. Bisa/pernah

		Pesan, Membatalkan Order, Status Pesanan, Riwayat Pesanan,		merawat sepatu.
--	--	---	--	--------------------

G. DIAGRAM USE CASE



Narasi Use Case

Use Case Membuat Akun

Use-case Name :	Membuat Akun	Use-case Type :
-----------------	--------------	-----------------

Use-case ID :	SIW-BR-001.01	Business Requirements
Priority :	High	
Source :	Membuat Akun	
Primary Business Actor :	Customer dan Owner	
Other Participating Actors :	-	
Other Interested Stakeholders :	-	
Description :	Use-case ini menggambarkan calon pengguna akan membuat akun. Calon pengguna akan mendaftarkan diri sesuai dengan kepentingan, mendaftarkan diri sebagai customer atau mendaftarkan diri sebagai owner. Dimana jika mendaftarkan diri sebagai customer akan memasukkan data nama, no HP, email, password, alamat, dan lain-lain. Sedangkan jika mendaftar sebagai owner maka akan memasukkan data nama laundry, nama owner, email, alamat tempat laundry, deskripsi detail laundry, dan lain-lain.	
Precondition :	Calon pengguna harus mendownload atau harus mempunyai aplikasi SD_IT Wash.	
Trigger :	Use - Case ini terinisiasi ketika customer ingin melakukan login namun belum terdaftar dalam sistem maka akan diarahkan untuk membuat akun.	
Typical Course of Events :	Actor Action	System Response
	Step 1: Calon pengguna mendaftarkan diri sebagai customer atau owner dengan mengisi formulir yang diberikan oleh sistem. Step 4 : Calon pengguna mengakses link verifikasi yang diterima melalui email yang didaftarkan.	Step 2 : Sistem akan menyimpan data formulir yang diinputkan pengguna secara sementara. Step 3 : Sistem akan mengirimkan link verifikasi ke email yang telah didaftarkan calon

		<p>pengguna.</p> <p>Step 5: Sistem mengkonfirmasi pembuatan akun.</p> <p>Step 6: Sistem menyimpan data pendaftaran secara permanen.</p>
Alternate Course :	Step 4 : Calon pengguna tidak mengakses link verifikasi.	
Conclusion :	Use-case ini akan selesai jika calon pengguna berhasil membuat akun.	
Postcondition :	Calon pengguna sudah memiliki akun yang dapat digunakan untuk login	
Business Rules :	Harus menggunakan email yang valid	
Implementation Constraints and Specifications :	Kata sandi minimal 8 karakter.	
Assumptions :	Akun akan terverifikasi bila calon pengguna mengakses link verifikasi yang diberikan melalui email yang didaftarkan.	
Open Issues :	pengguna tidak menerima email verifikasi untuk mengaktifkan akun.	

Use Case Login

Use-case Name :	Login	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-001.02	
Priority :	High	
Source :	Login	
Primary Business Actor :	Customers Owner	

Other Participating Actor :	tidak ada	
Other Interested Stakeholder :	tidak ada	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan pengguna melakukan login ke aplikasi, entah sebagai customers atau owner dimana ketika melakukan login maka pengguna harus mempunyai akun terlebih dahulu. Sehingga ketika sudah login maka pengguna sudah bisa masuk ke halaman utama aplikasi.	
Precondition :	Customer atau owner harus mempunyai akun untuk bisa login.	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat melakukan pendaftaran.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	Step 1: Customer atau Owner masuk ke aplikasi dengan memasukkan email dan password.	Step 2 : Sistem melakukan verifikasi email dan password yang dimasukkan. Step 3 : Sistem memberikan notifikasi login berhasil, dan pengguna akan masuk ke halaman berada.
Alternate Courses :	Step 2 : Jika Email atau password tidak sesuai dengan yang sudah didaftarkan, maka sistem akan meminta untuk memasukkan email dan password yang benar. Step 3 : Sistem akan meminta untuk memasukkan email dan password yang benar.	
Conclusion :	Use- case berakhir ketika Customer atau Owner sudah bisa melakukan login.	
Postcondition :	Pengguna sudah bisa masuk ke halaman utama atau beranda.	
Business Rules :	Login hanya bisa dilakukan oleh pengguna yang telah memiliki akun	

Implementation Constraints and Specifications :	Fitur login otomatis muncul saat pertama kali membuka aplikasi, atau sudah pernah log out dari akun.
Assumptions :	Setelah login Customers Owner dapat menikmati dan menggunakan layanan yang ada pada aplikasi.
Open issues :	1. Perlu meningkatkan keamanan pengguna.

Use Case Upadate Informasi

Use-case Name :	Update Informasi	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-001.03	
Priority :	Medium	
Source :	Membuat Akun	
Primary Business Actor :	Customers dan Owner	
Other Participating Actor :	-	
Other Interested Stakeholder :	<ul style="list-style-type: none">● Marketing (Promotion)● Management (Evaluasi aktivitas kinerja owner, dan kepuasan customers)	

Description :	Use-Case ini menggambarkan ketika pengguna ingin mengubah profil.	
Precondition :	Customer harus melakukan login terlebih dahulu.	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat customer ingin mengubah data profil.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1 : Masuk ke bagian profil, pilih data yang ingin diubah.</p> <p>Step 2 : Mengubah data.</p>	<p>Step 3 : Sistem akan mengupdate data yang diubah.</p> <p>Step 4 : Sistem memberikan informasi melalui email bahwa data telah diubah.</p>
Alternate Courses :	-	
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika data sudah terupdate.	
Postcondition :	Pengguna berhasil mengupdate data.	

Business Rules :	-
Implementation Constraints and Specifications :	Data baru yang dimasukkan tidak boleh sama dengan data yang sebelumnya.
Assumptions :	Data akan diubah ketika pengguna ingin mengubah data, seperti alamat.
Open issues :	-

Use case Membuat pesanan

Use-case Name :	Pemesanan Laundry Sepatu	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	TJM-002	
Priority :	High	
Source :	Pemesanan	
Primary Business Actor :	Customers	

Other Participating Actor :	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilik sistem (Menerima dan menyampaikan Pesanan) • Pemilik laundry sepatu (Penerima pesanan) 	
Other Interested Stakeholder :	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing (Promotion) • Management (Evaluasi aktivitas kinerja owner, dan kepuasan customers) 	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer melakukan pemesanan dari layanan yang ada dalam aplikasi.	
Precondition :	Customer harus melakukan login terlebih dahulu	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat customer melakukan pemesanan layanan jasa laundry.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1: Customers memilih jenis layanan yang tersedia di dalam aplikasi.</p> <p>Step 3: Customer memastikan lagi pesanan yang dipilih.</p> <p>Step 4: Customer memilih opsi pembayaran</p> <p>Step 5: Customer membuat pesanan dengan jasa yang dipilih.</p>	<p>Step 2: System merekam informasi pesanan customer.</p> <p>Step 6 : System memproses pemesanan.</p> <p>Step 7: System memberikan bukti pemesanan berupa history pemesanan kepada customers.</p>

Alternate Courses :	Alt-Step 7 : Jika history belum terkirim bisa memakai fitur chat untuk bertanya langsung pada laundry yang bersangkutan.
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika customers melakukan konfirmasi pembayaran dan system memberikan bukti pemesanan kepada customers.
Postcondition :	Pemesanan telah dicatat serta proses pemesanan berhasil, dan history pemesanan diberikan kepada customers sebagai bukti pemesanan yang berhasil.
Business Rules :	<ul style="list-style-type: none"> • Customers yang menggunakan promo maka akan mendapatkan diskon • Customers membuat profil dalam aplikasi agar memudahkan owner untuk mengambil dan mengantarkan pesanan. • Pembayaran secara cash diberikan kepada kurir. • Jika melakukan pembatalan setelah melakukan pembayaran maka uang tidak dikembalikan. • Gratis ongkir apabila jarak customer dan laundry kurang dari 5 Km.
Implementation Constraints and Specifications :	GUI yang di sediakan untuk customers, dan Owner, dan website yang disediakan untuk customers yang memiliki profil.
Assumptions :	Customers harus login terlebih dahulu agar dapat mengakses dan menggunakan segala fitur layanan yang disediakan.
Open issues :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu meningkatkan kecepatan proses pemesanan. 2. Perlu meningkatkan layanan kenyamanan customers dalam memesan.

Use Case Chating

Use-case Name :	Chating	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-004	
Priority :	Medium	
Source :	Chat	
Primary Business Actor :	Customers	
Other Participating Actor :	Owner	
Other Interested Stakeholder :	-	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer melakukan Chatting dari layanan yang ada dalam aplikasi.	
Precondition :	Customer membuka fitur chatting.	
Trigger :	Use-case ini berjalan disaat customer melakukan chatting dengan system ataupun pihak laundry.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response

	<p>Step 1: Customers memilih fitur chat yang tersedia di dalam aplikasi.</p> <p>Step 3 : Customers melakukan chat.</p> <p>Step 4 : Owner laundry membalas chat dari customers.</p>	<p>Step 2: System akan memunculkan chat secara otomatis seperti chat bot.</p>
Alternate Courses :	<p>Step 3 : Jika chat tidak terkirim maka akan keluar pemberitahuan dan menyuruh customers untuk mengirim ulang.</p> <p>Step 4 : Sama seperti step 3, jika chat tidak terkirim maka akan keluar pemberitahuan dan menyuruh owner untuk mengirim ulang.</p>	
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika chatting sudah berhenti.	
Postcondition :	Chat berhasil terkirim	
Business Rules :	<ul style="list-style-type: none"> • Customer harus sudah pernah memesan layanan laundry di salah satu laundry yang disediakan system. • Laundry wajib menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh customer. 	
Implementation Constraints and Specifications :	Fitur chat tersedia di dalam aplikasi.	

Assumptions :	Customers harus login terlebih dahulu agar dapat mengakses dan menggunakan fitur layanan yang disediakan.
Open issues :	Meningkatkan keamanan obrolan privasi.

Use Case Melakukan Pembayaran

Use-case Name :	Melakukan Pembayaran	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-005	
Priority :	High	
Source :	Pembayaran	
Primary Business Actor :	Customers	
Other Participating Actor :	Owner	
Other Interested Stakeholder :	-	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer melakukan pembayaran melalui E-wallet maupun dengan pembayaran COD	

Precondition	Customer harus sudah melakukan pemesanan layanan jasa laundry dan memilih metode pembayaran.	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat customer sudah melakukan pemesanan layanan jasa laundry dan melakukan pembayaran.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1: Customers telah melakukan pemesanan layanan jasa laundry</p> <p>Step 4 : Customers melakukan pembayaran</p>	<p>Step 2: System akan meminta customer untuk memilih opsi pembayaran.</p> <p>Step 3: System akan menampilkan jumlah pembayaran yang perlu dibayar.</p> <p>Step 5: Operator akan mengecek apakah pembayaran berhasil atau tidak.</p> <p>Step 6: Setelah melakukan pembayaran dengan metode E-Wallet maka system akan melakukan verifikasi. Apabila customer melakukan pembayaran dengan sistem COD maka operator akan otomatis memverifikasi pemesanan customer.</p>
Alternate Courses :	<ul style="list-style-type: none"> • Alt-Step 5: Jika pembayaran tidak berhasil, Customer bisa mencoba lagi pembayaran atau mengganti metode pembayaran lainnya. • Alt-Step 6 : Jika customer tidak melakukan pembayaran dengan sistem E-Wallet dalam kurun waktu yang ditentukan oleh sistem, maka sistem akan membatalkan pemesanan customer . 	

Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika customers telah melakukan pembayaran dan system memberikan bukti pembayaran kepada customer .
Postcondition :	Apabila pembayaran berhasil dilakukan, User akan diarahkan ke status pemesanan laundry. Jika customer tidak melakukan pembayaran dengan sistem E-Wallet dalam kurun waktu yang telah ditentukan oleh sistem maka user akan mendapatkan notifikasi bahwa pemesanan user dibatalkan.
Business Rules :	<ul style="list-style-type: none"> • Pembayaran menggunakan E-wallet langsung dibayarkan. • Pembayaran menggunakan sistem COD dilakukan antara customer dan kurir atau membayar langsung ke laundry.
Implementation Constraints and Specifications :	Pembayaran e-wallet bisa menggunakan aplikasi OVO dll, untuk pembayaran secara langsung akan ditulis secara manual.
Assumptions :	Jika pembayaran dilakukan dengan metode COD maka pembayaran akan dilakukan saat kurir jasa laundry tiba di tempat customer dan pembayaran melalui kurir dari jasa. Jika pembayaran dilakukan dengan metode E-Wallet maka customer akan diberikan total biaya pemesanan, pembayaran dapat melalui transfer bank, gopay, dana, dan OVO.
Open issues :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menginputkan pembayaran sistem COD. 2. Meningkatkan keamanan pembayaran.

Use Case Menerima Pesanan

Use-case Name :	Menerima Pesanan	Use-Case type: Business Requirements
Use_case ID :	SIW-BR-001-0	
Priority :	High	

Source :	Membuat Pesanan	
Primary Business Actor :	Owner	
Other Participating Actor :	Customer	
Other Interested Stakeholder :	-	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan dimana Owner menerima pesanan dari customer.	
Precondition :	Customer harus memesan terlebih dahulu.	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat customer memesan jasa.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 2 : Owner menerima pesanan tersebut.</p> <p>Step 4 : Owner memproses pesanan.</p>	<p>Step 1: Sistem memberi notifikasi bahwa ada pesanan masuk.</p> <p>Step 3 : Sistem memberi notifikasi kepada customer bahwa pesanan diterima.</p>
Alternate Courses :	<p>Alt-Step 2 : Owner tidak menerima pesanan.</p> <p>Alt-Step 3 : Sistem memberi notifikasi kepada customer bahwa pesanan ditolak.</p>	
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika Owner menerima pesanan.	
Postcondition :	Owner menerima pesanan.	
Business Rules :	-	

Implementation Constraints and Specifications :	-
Assumptions :	-
Open issues :	-

Use Case Rating Laundry

Use-case Name :	Rating Laundry	Use-Case type Business Requirements :
Use Case ID :	SIW-BR-007	
Priority :	Medium	
Source :	Rating	
Primary Business Actor :	Customers	
Other Participating Actor :	-	
Other Interested Stakeholder :	-	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer memberikan penilaian laundry melalui aplikasi	

Precondition :	Customer sudah menggunakan salah satu layanan dari laundry yang tersedia oleh system.	
Trigger :	Use-case ini berjalan setelah proses laundry sepatu selesai atau sepatu yang telah di laundry diterima oleh customer.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1 : Customer mengkonfirmasi bahwa orderan sudah selesai.</p> <p>Step 3 : Customer memberikan rating atau penilaian.</p> <p>Step 4 : Customer mengirimkan hasil penilaian.</p>	<p>Step 2 : System memberikan notifikasi untuk customers menilai kepuasan pelayanan oleh laundry yang dipilih.</p> <p>Step 5 : System memberikan feedback terima kasih kepada customer.</p>
Alternate Courses :	Step 3 : Jika malas untuk mengetik customer cukup memberikan penilaian dengan mencentang beberapa opsi yang diberikan system.	
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika hasil penilaian telah dikirim dan mendapatkan feedback dari system.	
Postcondition :	Customer melakukan pengisian rating laundry	
Business Rules :	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian tidak wajib. • Setiap pemberian rating wajib diberikan alasan. 	

Implementation Constraints and Specifications :	Pemberian rating laundry hanya ada pada saat sudah memesan layanan pada laundry dan mengkonfirmasi orderan selesai.
Assumptions :	Customers harus login terlebih dahulu agar dapat mengakses dan menggunakan fitur layanan yang disediakan.
Open issues :	Cara mengkonfirmasi orderan selesai apabila tidak menggunakan system.

Use Case Pembatalan Order

Use-case Name :	Pembatalan Order	Use-Case type Business Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-003	
Priority :	High	
Source :	Batal	
Primary Business Actor :	Customers	
Other Participating Actor :	Owner	
Other Interested Stakeholder :	-	

Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer melakukan pembatalan pemesanan.	
Precondition	Customer yang melakukan pembatalan.	
Trigger :	Use-case ini dimulai saat meng cancel pemesanan.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1: Customers Membuka layanan pemesanan yang sudah dipesan.</p> <p>Step 2: Customers menekan menu cancel pada aplikasi.</p> <p>Step 4 : Customer memberikan alasan membatalkan pemesanan.</p>	<p>Step 3: System akan merespon pembatalan dengan menanyakan alasan pembatalan.</p> <p>Step 5 : System mengkonfirmasi pembatalan dengan berupa history pembatalan.</p>
Alternate Courses :	Step 4 : Customers bisa memilih opsi pembatalan yang diberikan system tanpa harus mengetik alasan pembatalan.	
Conclusion :	Use-case ini berakhir ketika customers mendapatkan konfirmasi pembatalan dari system berupa history pembatalan sebagai bukti bahwa pemesanan dibatalkan.	
Postcondition :	Pemesanan telah dicatat serta proses pemesanan berhasil, dan history pemesanan diberikan kepada customers sebagai bukti pembatalan pemesanan jasa.	

Business Rules :	<ul style="list-style-type: none"> Customers wajib memberikan alasan pembatalan untuk dijadikan evaluasi. Pembatalan diterima apabila pemesanan belum mulai dilakukan oleh laundry.
Implementation Constraints and Specifications :	Fitur membatalkan dapat dilihat pada bagian lihat ringkasan pesanan.
Assumptions :	Customers dapat mencari layanan jasa yang lain atau tidak menggunakan layanan jasa pada aplikasi.
Open issues :	<ol style="list-style-type: none"> Perlu mengantisipasi pembatalan pemesanan dengan alasan iseng. Perlu mengatasi customers yang tidak serius dalam memesan.

Use Case Status Pesanan

Use-case Name :	Status Pesanan	Use-Case type Bisniss Requirements :
Use_case ID :	SIW-BR-008	
Priority :	Medium	
Source :	Status Pesanan	
Primary Business Actor :	Customers dan Owner	
Other Participating Actor :	-	
Other Interested Stakeholder :	-	

Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana status pesanan diperlihatkan, sehingga customer bisa mengetahui status pesanan mereka.	
Precondition :	Customer harus melakukan pesanan terlebih dahulu.	
Trigger :	Use-case ini ada karena customer melakukan pesanan	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response
	<p>Step 1: Customers masuk ke halaman pesanan.</p> <p>Step 3 : Customers dapat melihat status pesanan..</p>	Step 2 : Sistem akan menampilkan halaman status ke customer.
Alternate Courses :	-	
Conclusion :	Customer dapat melihat status pesanan.	
Postcondition :	Customer melihat status pesanan.	
Business Rules :	-	
Implementation Constraints and Specifications :	-	
Assumptions :	-	
Open issues :	-	

Use Case Riwayat Pesanan

Use-case Name :	Riwayat Pesanan	<div>Use-Case type</div> <div>Business Requirements :</div>
Use_case ID :	SIW-BR-006	
Priority :	Medium	
Source :	Riwayat Pesanan	
Primary Business Actor :	Customers	
Other Participating Actor :	-	
Other Interested Stakeholder :	-	
Description :	Use-Case ini mendeskripsikan peristiwa dimana seorang customer ingin melihat story dan detail pemesanan	
Precondition :	Customer sudah pernah melakukan pemesanan jasa.	
Trigger :	Use-case ini berjalan setelah customer sudah memesan layanan aplikasi.	
Typical course of Events :	Actor Action	System Response

	Step 1: Customers memilih fitur melihat story yang tersedia di dalam aplikasi.	Step 2: System akan memunculkan tampilan story dan detail pemesanan
Alternate Courses :	-	
Conclusion :	Use-case ini berakhir Ketika 30 hari setelah proses laundry sepatu selesai atau sepatu yang telah di laundry diterima oleh customer	
Postcondition :	Costumer menggunakan fitur lihat story	
Business Rules :	-	
Implementation Constraints and Specifications :	Menu lihat story terdapat pada menu riwayat.	
Assumptions :	Customers harus sudah melakukan pemesanan.	
Open issues :	-	

H. DAFTAR PUSTAKA

<https://belajar.usd.ac.id/course/view.php?id=23882>

<https://anaktik.com/diagram-konteks/>

I. LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan ke Narasumber :

Pertanyaan - pertanyaan yang kami gunakan dalam mewawancarai narasumber sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur untuk menggunakan jasa cuci sepatu?
2. Kendala dalam menjalankan bisnis laundry sepatu apa saja?
3. Bagaimana proses penerimaan barang yang di laundry?
4. Proses pembayaran apakah sudah bisa non tunai?

Tabel Jadwal Kerja Kelompok

NO	Tanggal Pengerjaan	Keterangan
1.	7 September 2022	Mengerjakan Bagian Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Metodologi. (semua anggota, di kampus)
2	10 September 2022	Mengerjakan Lanjutan Latar Belakang, Fungsi Produk Perangkat Lunak, Identifikasi Pengguna, Diagram Use Case. (semua anggota, di Ashela Coffee)

Jurnal Pribadi Kelompok

No	Nama	Isi Jurnal Anggota
1.	011_CRA	saya masih bingung dan adaptasi membuat use case dan menggunakan StarUML+adaptasi pergantian kelompok sama tema.
2.	090_TRA	Masih beradaptasi dengan anggota baru dan mencoba beradaptasi

		dengan proyek versi baru.
3	110_TG	Permasalahan yang saya alami selama mengerjakan tugas 1 yaitu saya sulit membagi waktu untuk mengecek gdrive pengerjaan karena banyak kegiatan kepanitiaan yang harus dikerjakan sehingga kurang untuk mengerjakan. Kesulitan lainnya tidak terlalu mempengaruhi untuk pemahaman materi masih perlu belajar lagi.
4.	113_KS	Penyesuaian pada use-case dan aktor, juga masih perlu memahami proyek.
5.	136_YE	Masih mencoba lebih memahami proyeknya, saya masih menyesuaikan diri dengan proyeknya. Saya selama pengerjaan tahap 1 ini saya sudah lumayan memahami proyeknya.
6.	143_ETD	Karena menggunakan project berbeda jadi saya harus memahami lebih lagi tentang project baru tersebut. Selama pengerjaan laporan tahap 1 terdapat beberapa revisi yang kami lakukan dan itu sangat membantu saya dalam memahami tema baru ini.