

# SRS

*by Rivael Manurung*

---

**Submission date:** 08-Jun-2023 04:46PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2111665294

**File name:** turnitin\_srs.docx (5.74M)

**Word count:** 11136

**Character count:** 66935

## 1 Deskripsi Umum

25

Pada Bab ini dijelaskan secara garis besar mengenai konteks dari perangkat lunak, yaitu meliputi gambaran sistem yang berjalan sekarang dan gambaran dari aplikasi yang akan dibangun.

29

### 1.1 Deskripsi Umum Sistem

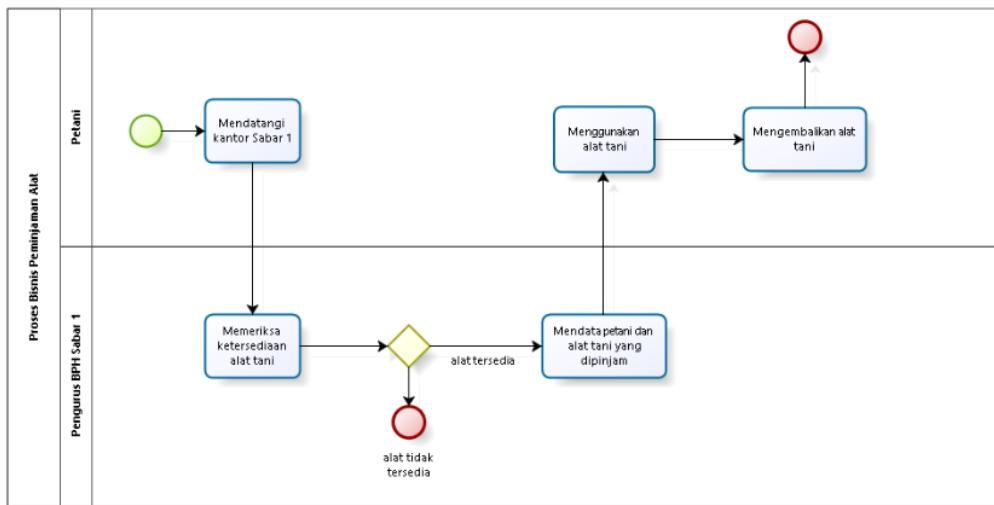
Sistem Informasi yang akan dibangun merupakan Sistem Informasi Sitani. Sistem ini dibangun untuk membantu para petani dalam menangani berbagai kendala yang terkait dengan tanaman mereka serta memberikan akses terhadap alat-alat pertanian yang diperlukan untuk mencapai hasil panen yang baik dan berkualitas. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai *current system* yang berlangsung dalam Kelompok Tani dan target sistem yang akan dibangun disertai fungsi-fungsi yang ada pada target sistem.

#### 2.1.1 Current Sistem

Kelompok Tani Desa Pardomuan Nauli, Kecamatan Laguboti, Kabupaten Toba, masih dilakukan secara manual. Tidak semua para petani yang berada di Desa Pardomuan Nauli memiliki alat pertanian yang diperlukan. Saat ini, banyak petani menghadapi kendala dalam mendapatkan hasil panen yang berkualitas dikarenakan harga alat pertanian yang meningkat. Penggunaan alat pertanian yang terjangkau, seperti hand traktor dan mesin pemotong rumput, di bebankan biaya dikarenakan tidak semua petani memiliki pengetahuan tentang penggunaannya. Namun, alat pertanian lain seperti alat semprot, cangkul, dan sabit tidak dibebankan biaya. Selain itu, petani juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi terkait pertanian.

#### 2.1.1.1 Business Process Peminjaman Alat

Business Process yang ada pada sistem ini adalah para petani yang masih belum memiliki peralatan lengkap dapat meminjam alat tani kepada Kelompok Sitani. Untuk proses peminjaman alat terlampir pada Gambar 1. BPMN Current System Peminjaman Alat tani:



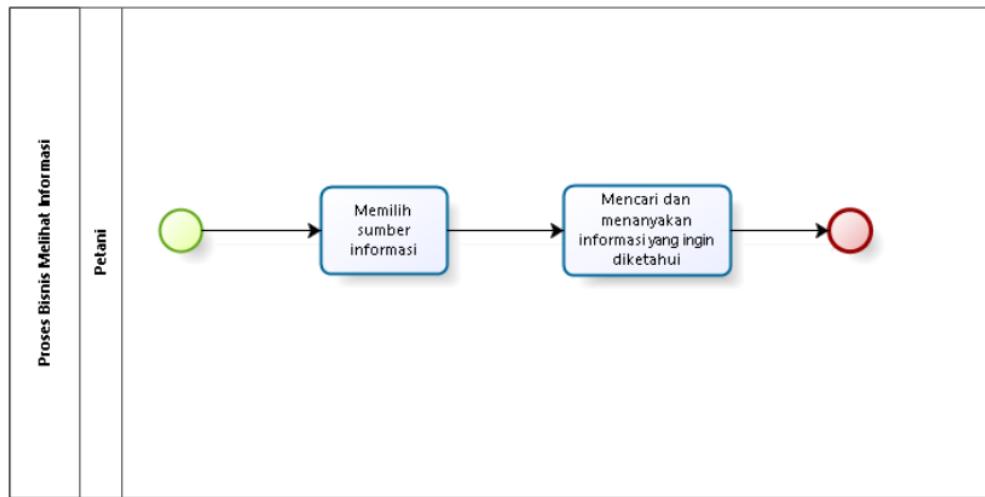
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 1. BPMN Current System Peminjaman Alat**

Proses peminjaman alat dilakukan dengan Petani mendatangi Kantor Sabar 1, lalu menginformasikan barang yang hendak dicari. Pengurus kelompok Tani akan mencariakan alat tani. Jika alat tani yang dicari tidak tersedia, maka proses selesai. Jika alat tani tersedia, pengurus akan mendata petani dan alat tani dan mengkonfirmasi peminjaman alat kepada petani. Maka petani dapat memakai atau menggunakan alat. Petani akan mengembalikan alat tani kepada Kelompok Sabar 1.

#### 2.1.1.2 Business Process Melihat Informasi

Business Process yang ada pada sistem ini adalah para petani mendapatkan informasi seputar ilmu Bertani. Untuk proses Melihat Informasi terlampir pada Gambar 2. BPMN Current System Melihat Informasi:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 2. BPMN Current System Melihat Informasi**

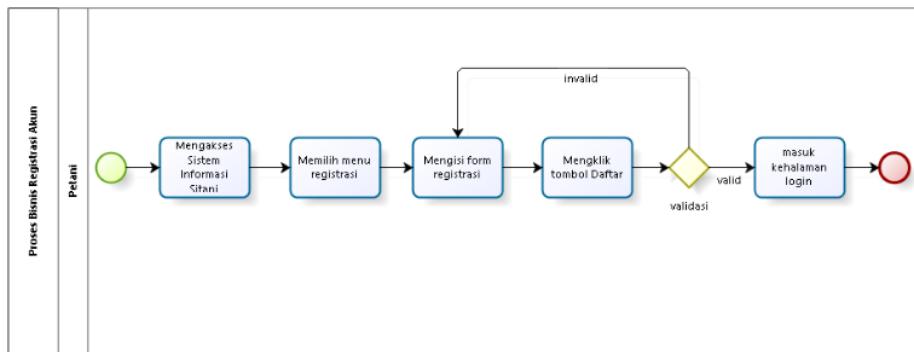
Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh para petani mendapatkan informasi seputar ilmu tani yang ada pada *current system* Sistem Informasi Kelompok Sitani adalah dimulai dengan petani memilih beberapa sumber informasi untuk mendapatkan informasi seputar ilmu tani, baik itu dari para petani lainnya, buku atau majalah pertanian, dan dari penyuluhan yang dilakukan seputar pertanian. Petani akan mencari atau menanyakan informasi yang ingin diketahui.

## 2.1.1 Target Sistem

Sistem Informasi SiTani dibangun untuk memodernisasi sistem pertanian manual yang saat ini dilakukan oleh Kelompok Tani Desa Pardomuan Nauli, Kecamatan Laguboti, Kabupaten Toba. Melalui sistem ini diharapkan memberi solusi bagi petani dalam memperoleh alat pertanian yang diperlukan dan meningkatkan akses mereka terhadap informasi pertanian. Dalam sistem ini, petani dapat melihat ketersediaan alat pertanian, termasuk alat-alat terjangkau seperti hand traktor dan mesin pemotong rumput. Selain itu, petani akan memiliki akses ke edukasi mengenai metode bertani yang efektif dan benar melalui sistem ini. Mereka juga akan mendapatkan informasi terkait proyek kelompok tani, termasuk kegiatan dan hasil yang dicapai. Pengurus Sistem Informasi SiTani memiliki peran penting dalam mengelola sistem ini. Hal ini memungkinkan pengurus untuk memberikan informasi terkini kepada petani. Dengan implementasi Sistem Informasi SiTani, diharapkan petani di Desa Pardomuan Nauli dapat meningkatkan kinerja pertanian dan memperoleh hasil panen yang lebih baik.

### 2.1.1.1 Business Process Registrasi Akun

Pada Sistem Informasi SiTani, terdapat dua aktor yaitu petani dan admin (pengurus kelompok tani). Ketika seorang petani ingin mengakses Sistem Informasi untuk pertama kalinya, ia harus melakukan proses registrasi akun. Proses ini memungkinkan petani untuk membuat akun baru dengan memberikan informasi yang diperlukan, seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, email, username, dan password. Gambar 3 menunjukkan langkah-langkah dalam proses registrasi akun pada BPMN Target System.

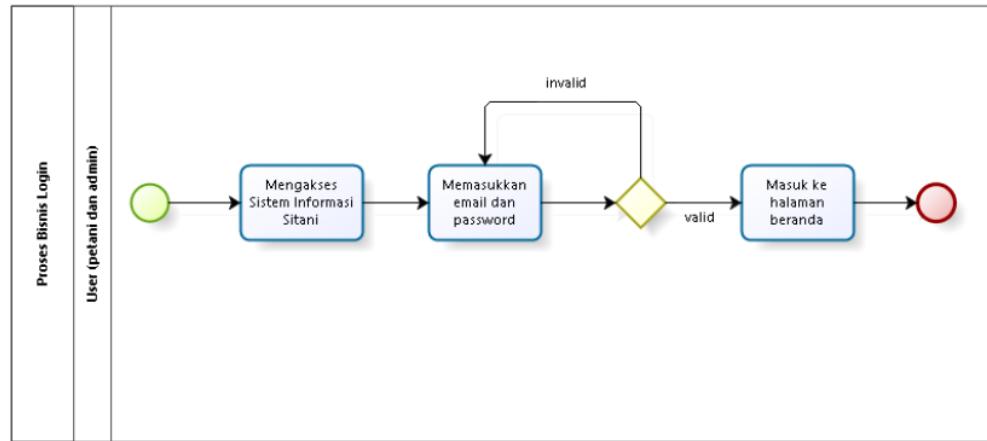


Gambar 3. BPMN Target System Registrasi Akun

Petani terlebih dahulu mengakses halaman *website* lalu memilih menu Daftar Disini, maka petani akan diminta untuk mengisi *form* registrasi yang mencakup informasi seperti nama lengkap, alamat, nomor telepon, *email*, *username*, dan *password*. Setelah petani mengisi semua *form*, maka sistem akan melakukan validasi data, ketika data telah lengkap maka akun petani berhasil didaftarkan dan akan masuk ke halaman beranda. Namun, jika ada data yang tidak valid, petani akan diminta untuk mengisi ulang *form* pendaftaran.<sup>31</sup>

#### 2.1.1.2 Business Process Login

Untuk megakses Sistem Informasi SiTani *user* (petani dan admin) harus *login* terlebih dahulu dengan akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Untuk proses *login* terlampir pada Gambar 4. BPMN System Login:<sup>38</sup>



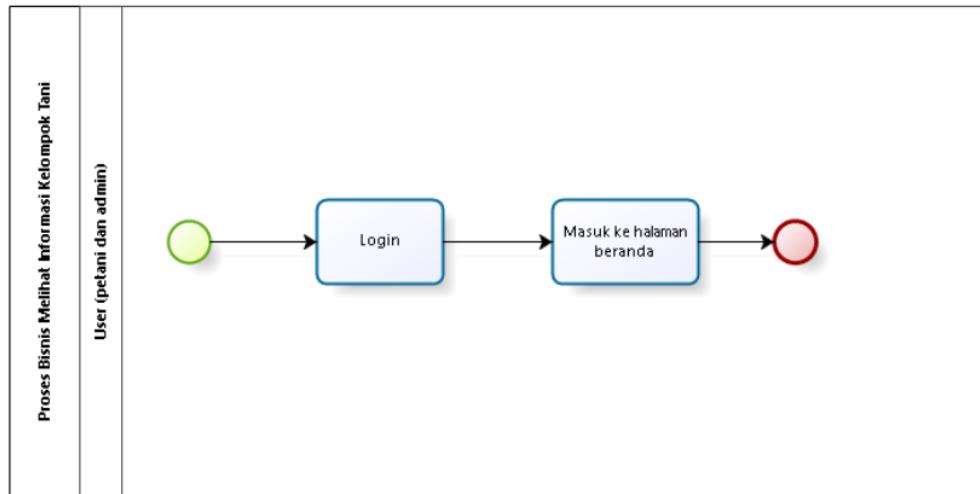
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

Gambar 4. BPMN Target System Login

Pada gambar diatas, dijelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh *user* saat melakukan *login* untuk mengakses Sistem Informasi SiTani. *User* terlebih dahulu mengakses sistem, kemudian *user* memilih menu *login*. Lalu *user* perlu memasukkan *email* dan *password*. Jika *email* dan *password* yang dimasukkan oleh *user* benar, maka *user* akan berhasil masuk ke dalam sistem. Namun, jika proses validasi tidak berhasil, *user* akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* kembali.<sup>36</sup><sup>2</sup>

### 2.1.1.3 Business Process Melihat Informasi Kelompok Tani

Setelah *user* (petani dan admin) berhasil login ke Sistem Informasi SiTani, *user* akan masuk ke halaman beranda. Untuk proses melihat Informasi Kelompok Tani terlampir pada Gambar 5. BPMN Target System Melihat Informasi Kelompok Tani:



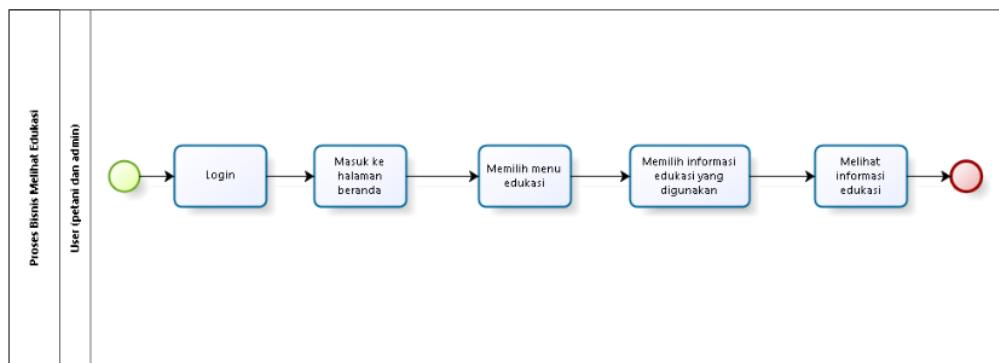
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 5. BPMN Target System Melihat Informasi Kelompok Tani**

Setelah *user* melakukan *login*, maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Pada halaman beranda, terdapat informasi tentang visi dan misi Sistem Informasi SiTani.

### 2.1.1.4 Business Process Melihat Edukasi

Sistem Informasi SiTani menyediakan berbagai edukasi mengenai metode bertani yang efektif dan benar. Untuk proses melihat edukasi terlampir pada Gambar 6. BPMN Target System Melihat Edukasi:



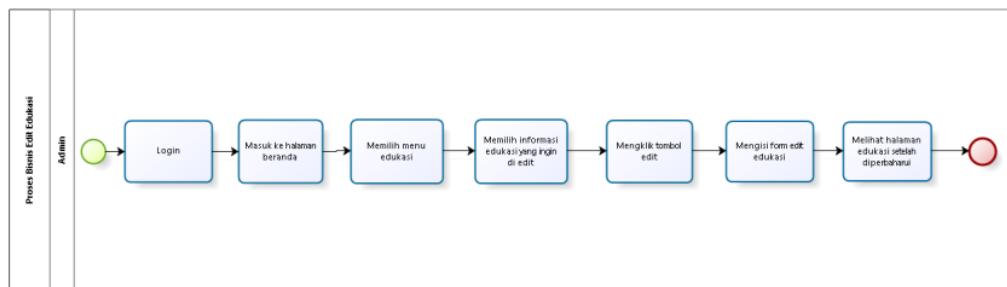
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 6. BPMN Target System Melihat Edukasi**

Dalam proses melihat edukasi, *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu petani memilih menu edukasi yang di dalamnya terdapat informasi yang sudah ditambahkan oleh admin.

#### 2.1.1.5 Business Process Edit Edukasi

Sistem Informasi SiTani menyediakan berbagai edukasi mengenai metode bertani yang efektif dan benar. Untuk proses edit edukasi terlampir pada Gambar 7. BPMN Target System Edit Edukasi:



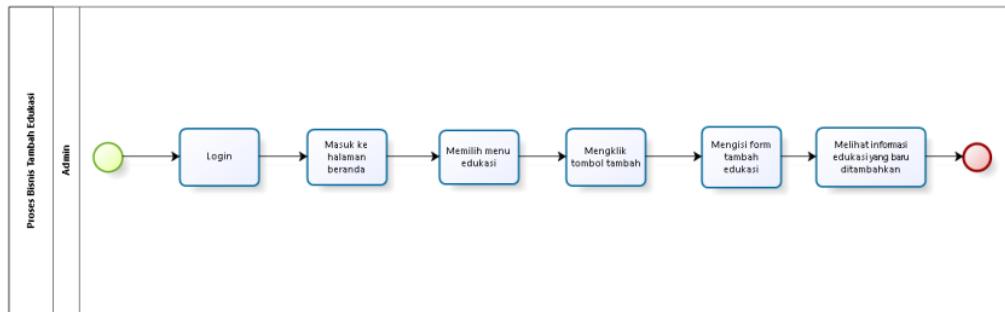
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 7. BPMN Target System Edit Edukasi**

Dalam proses mengedit edukasi, admin perlu **melakukan login** terlebih dahulu. Setelah **login**, admin dapat mengakses **menu** edukasi, dan meneklik tombol **edit** edukasi pada topik edukasi yang ingin diubah.

### 2.1.1.6 Business Process Tambah Edukasi

Sistem Informasi SiTani menyediakan berbagai edukasi mengenai metode bertani yang efektif dan benar. Untuk proses tambah edukasi terlampir pada Gambar 8. BPMN Target System Tambah Edukasi:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

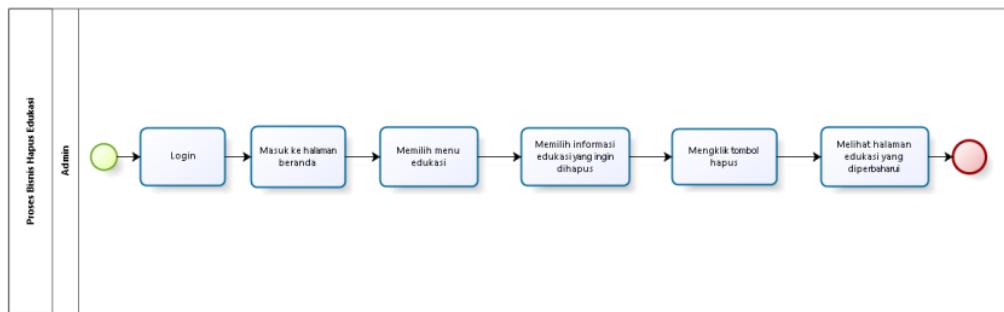
**Gambar 8. BPMN Target System Tambah Edukasi**

1

Dalam proses menambah edukasi, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu* edukasi, dan menekan tombol tambah edukasi untuk menambahkan informasi baru.

### 2.1.1.7 Business Process Hapus Edukasi

Sistem Informasi SiTani menyediakan berbagai edukasi mengenai metode bertani yang efektif dan benar. Untuk proses hapus edukasi terlampir pada Gambar 9. BPMN Target System Hapus Edukasi:



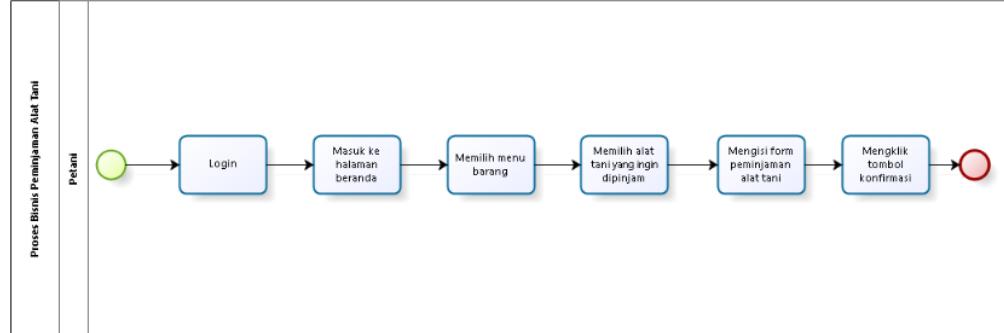
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 9. BPMN Target System Hapus Edukasi**

Dalam proses menghapus edukasi, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu edukasi*, dan meneklik tombol hapus edukasi pada topik edukasi yang ingin dihapus.

#### 2.1.1.8 Business Process Peminjaman Alat Tani

Proses peminjaman alat pertanian terlampir pada Gambar 10. BPMN Target System Peminjaman Alat Pertanian:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

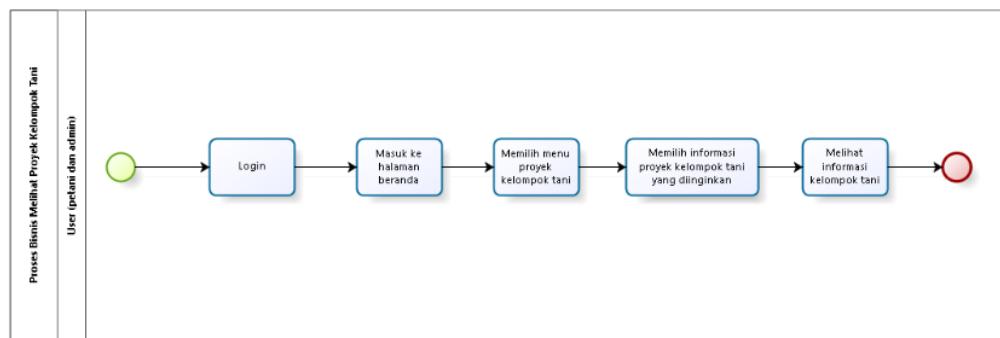
**Gambar 10. BPMN Target System Peminjaman Alat Pertanian**

Dalam proses peminjaman alat tani, petani harus melakukan *login* sebelumnya. Setelah *login*, petani akan memilih menu barang. Di dalam menu barang, petani dapat memilih alat tani yang ingin dipinjam dan meneklik tombol pinjam. Setelah itu, petani akan diarahkan ke halaman yang

berisi *form* peminjaman yang telah disediakan. Petani perlu mengisi data seperti tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, dan jumlah alat yang ingin dipinjam pada *form* tersebut. Setelah semua *form* terisi, petani akan mengeklik konfirmasi. Setelah itu, sistem akan menampilkan halaman barang yang tersedia.

#### 2.1.1.9 Business Process Melihat Proyek Kelompok Tani

Proses Melihat Proyek Kelompok Tani terlampir pada Gambar 11. BPMN Target System Melihat Proyek Kelompok Tani:



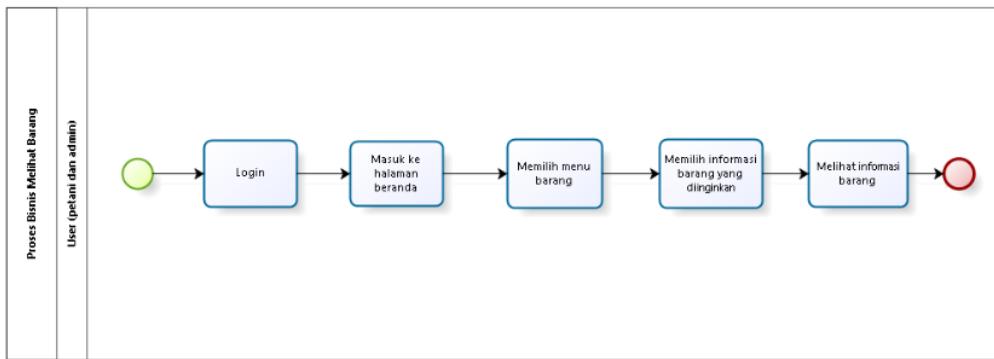
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 11. BPMN Target System Melihat Proyek Kelompok Tani**

Dalam proses ini, *user* perlu melakukan *login* dan mengakses halaman Proyek Kelompok Tani untuk melihat proyek-proyek Kelompok Tani yang telah dilaksanakan sebelumnya.

#### 2.1.1.10 BPMN Target Melihat Barang

Proses Melihat Barang terlampir pada Gambar 12. BPMN Target System Melihat Barang:



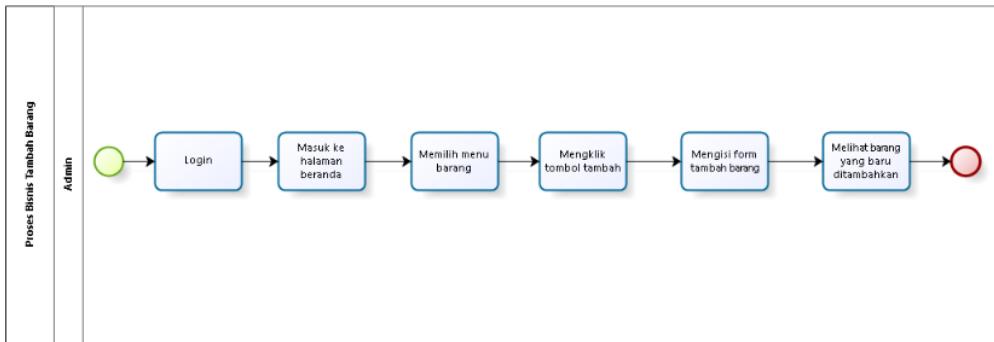
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 12. BPMN Target System Melihat Barang**

Dalam proses melihat barang, user perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, maka user dapat memilih menu barang yang di dalamnya terdapat informasi yang telah ditambahkan oleh admin.

#### 2.1.11 Business Process Tambah Barang

Proses tambah barang terlampir pada Gambar 13. BPMN Target System Tambah Barang:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

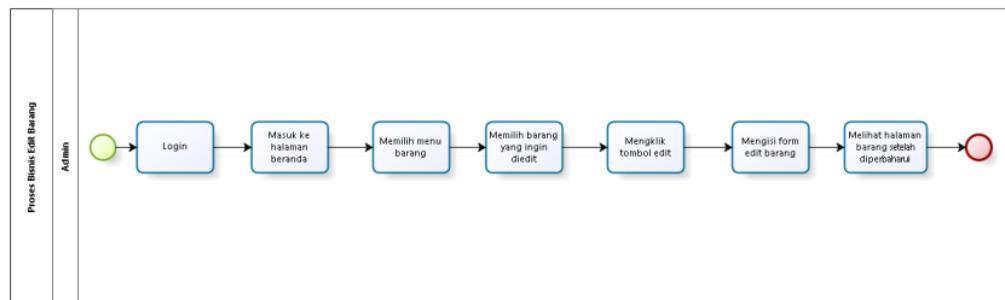
**Gambar 13. BPMN Target System Tambah barang**

Dalam proses menambah barang, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*,

admin dapat mengakses menu barang, dan mengeklik tombol tambah barang untuk menambahkan barang baru.

#### 2.1.1.12 Business Process Edit Barang

Poses Edit barang terlampir pada Gambar 14. BPMN Target System Edit barang:

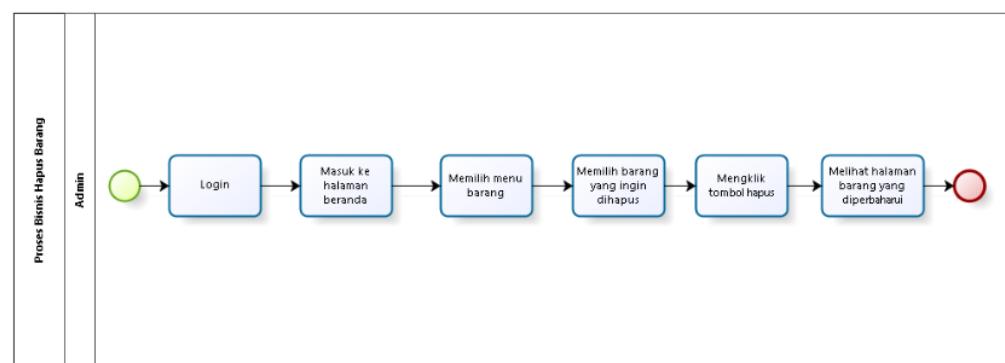


Gambar 14. BPMN Target System Edit barang

Dalam proses mengedit barang, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu barang, dan mengeklik tombol edit barang pada barang yang ingin diedit.

#### 2.1.1.13 Business Process Hapus Barang

Proses Hapus Barang terlampir pada Gambar 15. BPMN Target System Hapus Barang:

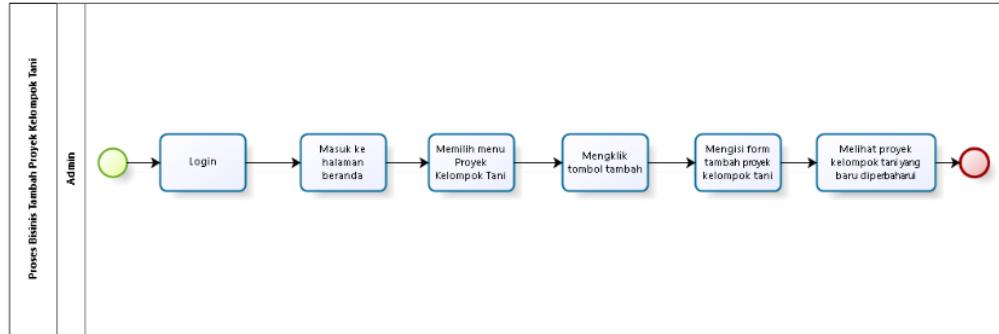


Gambar 15. BPMN Target System Hapus Barang

1  
Dalam proses menghapus barang, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu barang, dan mengeklik tombol hapus barang pada barang yang ingin dihapus.

#### 2.1.1.14 Business Process Tambah Proyek Kelompok Tani

Proses Tambah Proyek Kelompok Tani terlampir pada Gambar 16. BPMN Target System Tambah Proyek Kelompok Tani:



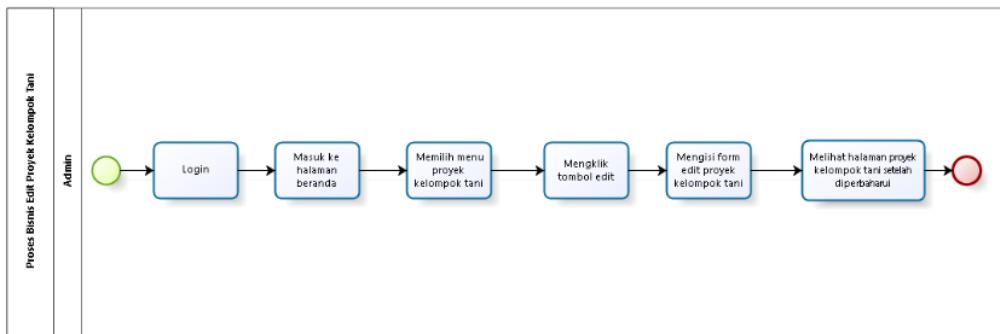
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 16. BPMN Target System Tambah Proyek Kelompok Tani**

1  
Dalam proses menambah proyek tani, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu proyek tani, dan mengeklik tombol tambah proyek kelompok tani untuk menambahkan informasi baru.

#### 2.1.1.15 Business Process Edit Proyek Kelompok Tani

Proses Edit Proyek Tani terlampir pada Gambar 17. BPMN Target System Edit Proyek Kelompok Tani:



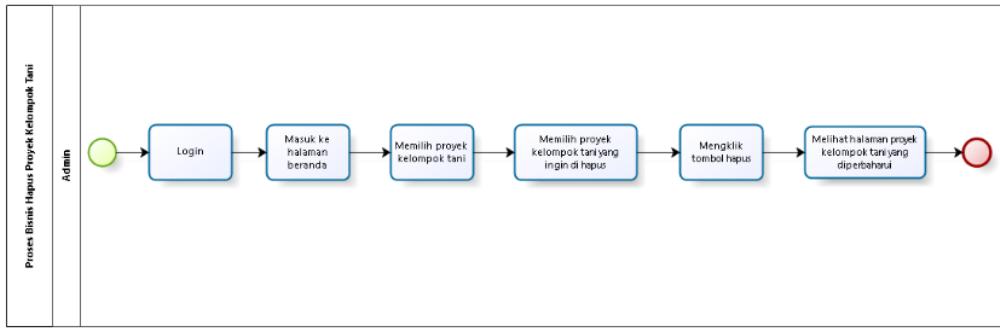
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 17. BPMN Target System Edit Proyek Kelompok Tani**

Dalam proses mengedit proyek kelompok tani, admin perlu **melakukan login** terlebih dahulu.  
Setelah **login**, admin **dapat** mengakses **menu** proyek tani, dan mengeklik tombol edit proyek tani pada proyek tani yang ingin diedit.

#### 2.1.1.16 Business Process Hapus Proyek Kelompok Tani

Proses Hapus Proyek Kelompok Tani terlampir pada Gambar 18. BPMN Target System Hapus Proyek Kelompok Tani:



Powered by  
**bizagi**  
Modeller

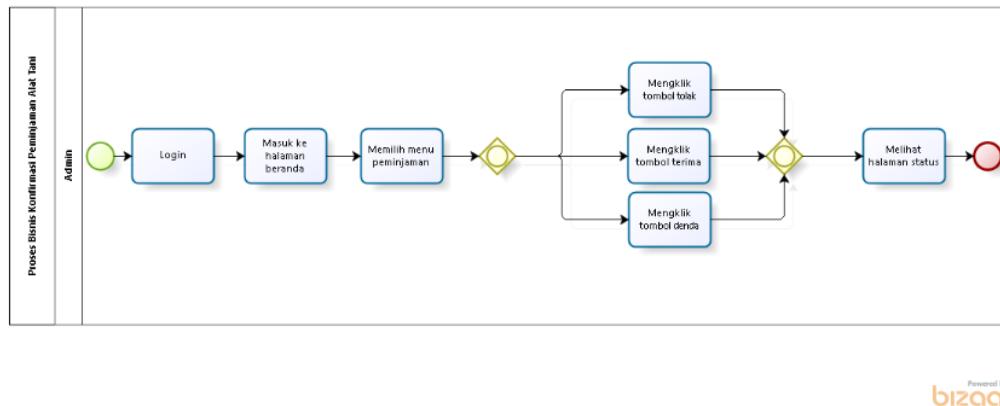
**Gambar 18. BPMN Target System Hapus Proyek Kelompok Tani**

Dalam proses menghapus proyek tani, admin perlu **melakukan login** terlebih dahulu. Setelah **login**,

admin dapat mengakses menu proyek kelompok tani, dan mengeklik tombol hapus proyek tani pada proyek tani yang ingin dihapus.

#### 2.1.17 Business Process Mengkonfirmasi Peminjaman Alat Tani

Proses Konfirmasi Peminjaman Alat Tani terlampir pada Gambar 19. BPMN Konfirmasi Peminjaman Alat Tani:



Powered by  
**bizagi**  
Mobile

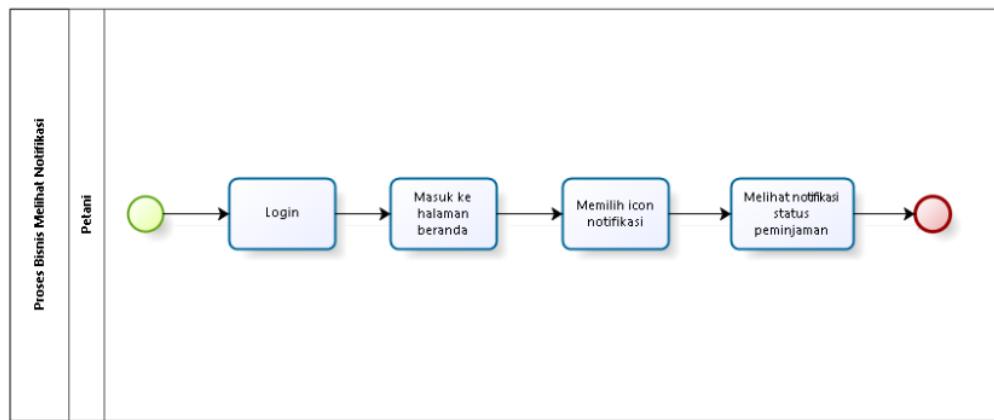
**Gambar 19. BPMN Target System Konfirmasi Peminjaman Alat Tani**

Dalam proses konfirmasi peminjaman alat tani, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian melihat beberapa pengajuan peminjaman alat tani oleh petani. Ketika barang tersedia sesuai dengan jumlah barang yang masih ada, admin akan menerima pengajuan peminjaman dengan mengeklik tombol "Terima", lalu sistem akan menampilkan halaman peminjaman dengan status "Terima".

Namun, jika stok alat tani tidak tersedia, admin akan menolak pengajuan peminjaman dengan mengklik tombol "Tolak". Lalu, sistem akan menampilkan halaman peminjaman dengan status "Tolak". Jika peminjaman alat tani telah berhasil dan sudah waktunya bagi petani untuk mengembalikan alat tani, namun terjadi keterlambatan dalam pengembalian sesuai dengan tanggal yang ditentukan, administrator akan memberikan denda kepada petani yang bersangkutan dengan mengklik tombol "Denda". Selanjutnya, sistem akan menampilkan halaman peminjaman dengan status "Denda".

#### 2.1.18 Business Process Melihat Notifikasi

Proses melihat notifikasi terlampir pada Gambar 20. BPMN Target System Melihat Notifikasi:



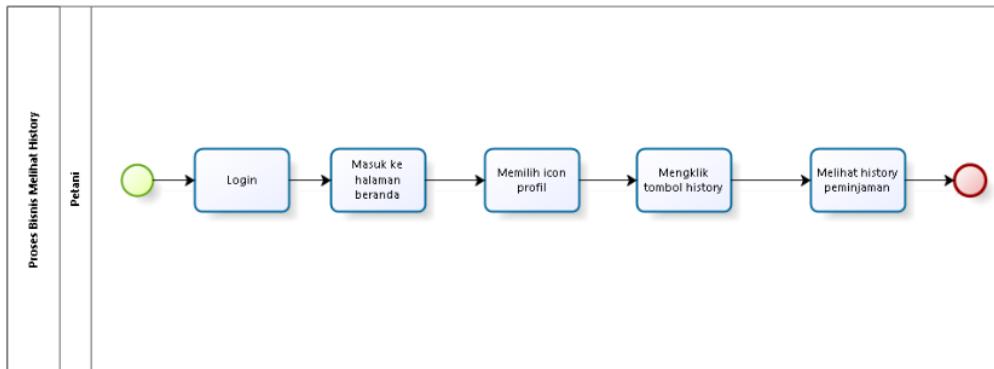
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 20. BPMN Target System Melihat Notifikasi**

Dalam proses melihat notifikasi, petani perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah itu, petani dapat mengklik ikon notifikasi dan melihat status peminjaman alat tani yang terkait.

#### 2.1.1.19 Business Process History

Proses History terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Contact Us:



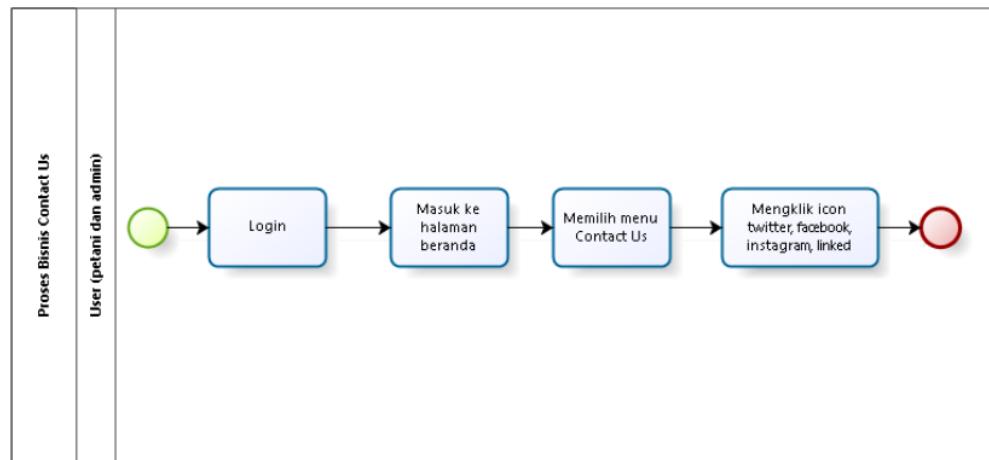
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 21. BPMN Target System Melihat History**

Dalam Proses melihat *history*, petani perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah itu, petani dapat memilih ikon profil kemudian mengklik *history*.

#### 2.1.1.20 Business Process Melihat *Contact Us*

Proses *Contact Us* terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System *Contact Us*:



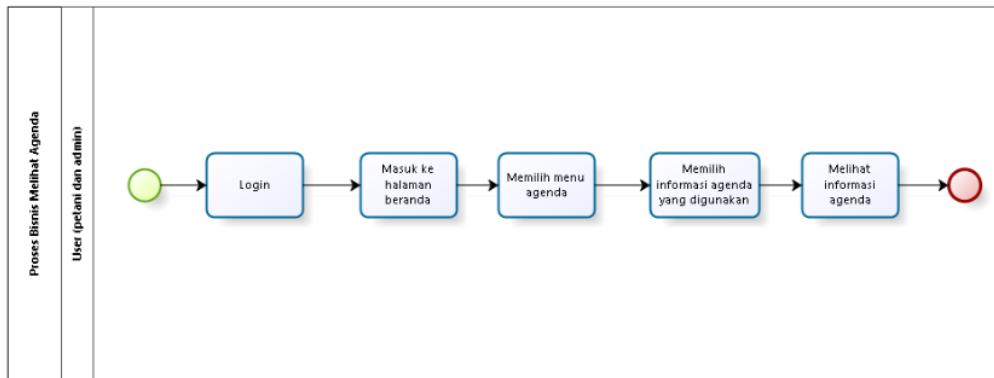
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 22. BPMN Target System *Contact Us***

Pada Business Process ini *user* (petani dan admin) dapat melihat *profil* dari pembangun Sistem Informasi SiTani.

#### 2.1.1.21 Business Process Melihat Agenda

Proses Melihat Agenda terlampir pada Gambar 23. BPMN Target System Melihat Agenda:



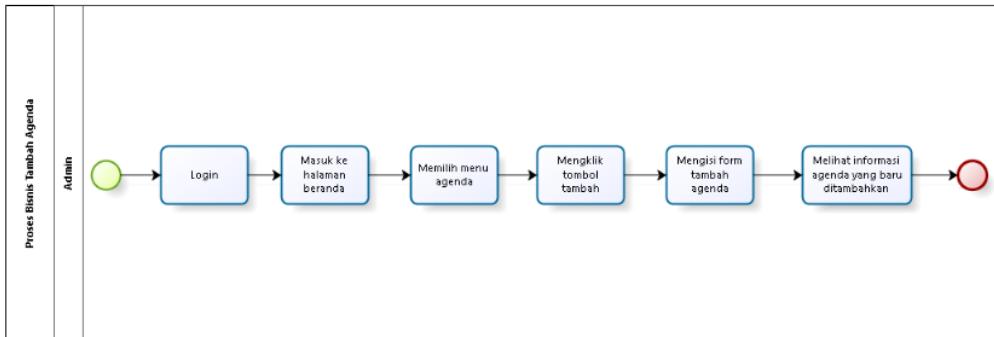
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 23. BPMN Target System Melihat Agenda**

Dalam proses melihat agenda, *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *user* memilih menu agenda yang di dalamnya terdapat informasi yang sudah ditambahkan oleh admin.

#### 2.1.1.22 Business Process Tambah Agenda

Proses Tambah Agenda terlampir pada Gambar 24. BPMN Target System Tambah Agenda:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

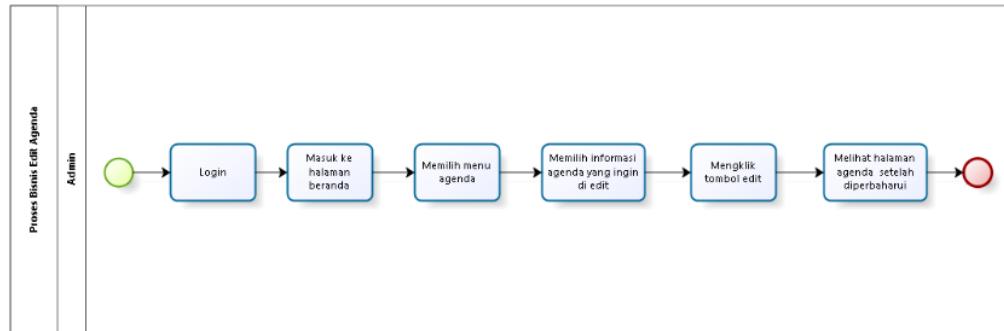
**Gambar 24. BPMN Target System Tambah Agenda**

Dalam proses menambah agenda, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu agenda, dan mengklik tombol tambah agenda untuk menambahkan

informasi baru.

#### 2.1.1.23 Business Process Edit Agenda

Proses Edit Agenda terlampir pada Gambar 25. BPMN Target System Edit Agenda:



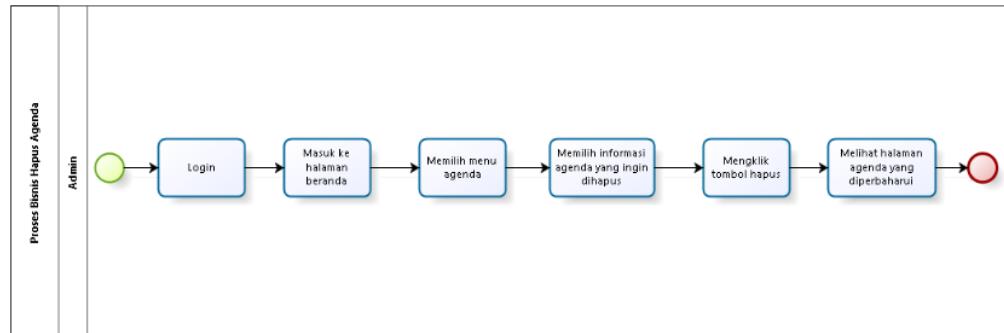
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

Gambar 25. BPMN Target System Edit Agenda

Dalam proses mengedit agenda, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu agenda*, dan meneklik tombol edit agenda pada topik agenda yang ingin diubah.

#### 2.1.1.24 Business Process Hapus Agenda

Proses Hapus Agenda terlampir pada Gambar 26. BPMN Target System Hapus Agenda:



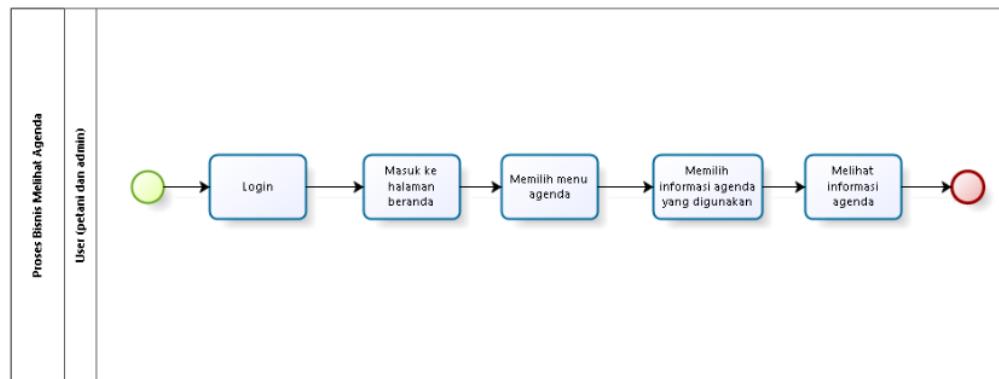
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

Gambar 26. BPMN Target System Hapus Edukasi

Dalam proses menghapus agenda, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu agenda, dan meneklik tombol hapus agenda pada topik agenda yang ingin dihapus.

#### 2.1.1.25 Business Process Melihat Album

Proses Melihat Album terlampir pada Gambar 27. BPMN Target System Melihat Album:



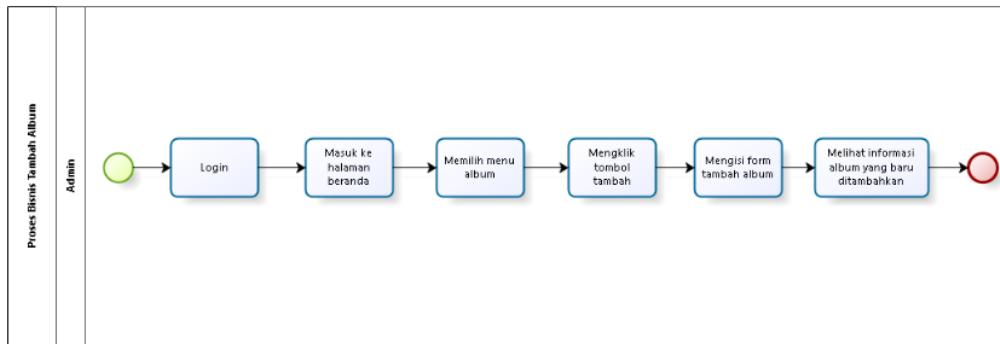
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 27. BPMN Target System Melihat Album**

Dalam proses melihat album, *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *user* memilih menu album yang di dalamnya terdapat koleksi foto atau gambar yang sudah ditambahkan oleh admin.

#### 2.1.1.25 Business Process Tambah Album

Proses Tambah Album terlampir pada Gambar 28. BPMN Target System Tambah Album:



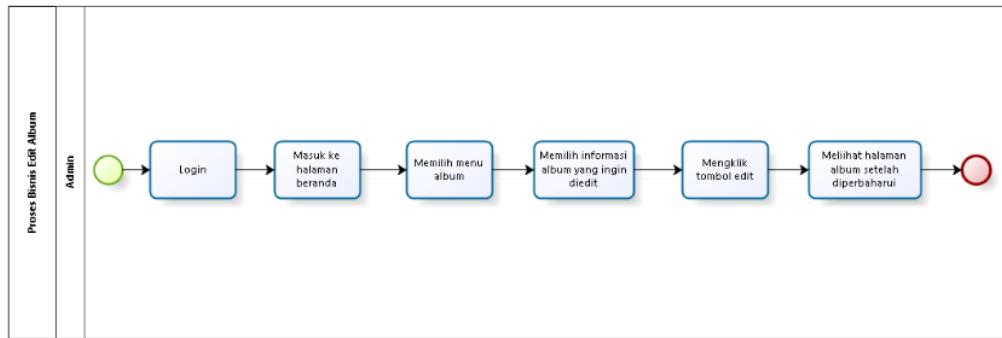
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 28. BPMN Target System Tambah Album**

Dalam proses menambah album, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu* album, dan mengeklik tombol tambah album untuk menambahkan foto-foto ke dalam album.

#### 2.1.1.26 Business Process Edit Album

Proses Edit Album terlampir pada Gambar 29. BPMN Target System Edit Album:



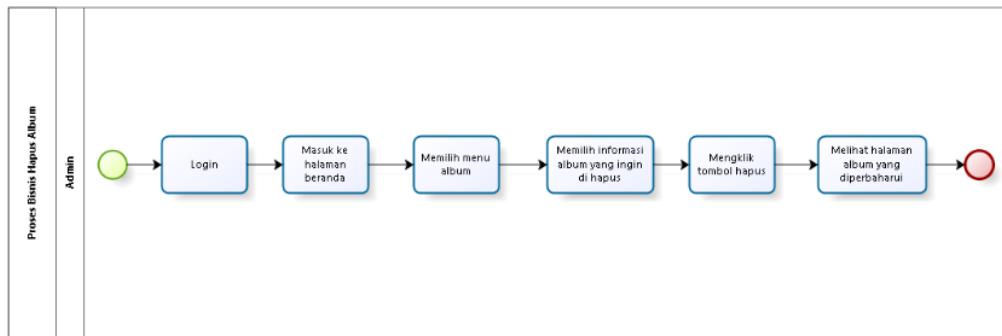
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 29. BPMN Target System Edit Album**

Dalam proses mengedit album, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu* album, dan mengeklik tombol edit album pada informasi foto yang ingin diubah.

### 2.1.1.27 Business Process Hapus Album

Proses Hapus Album terlampir pada Gambar 30. BPMN Target System Hapus Album:



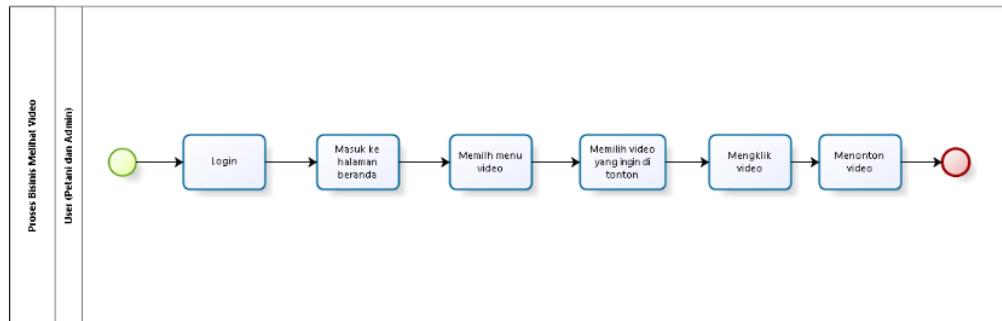
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 30. BPMN Target System Hapus Album**

Dalam proses menghapus album, admin perlu <sup>1</sup> melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu album*, dan mengeklik tombol hapus foto yang ingin dihapus.

### 2.1.1.28 Business Process Melihat Video

Proses Melihat Video terlampir pada Gambar 31. BPMN Target System Melihat Video:



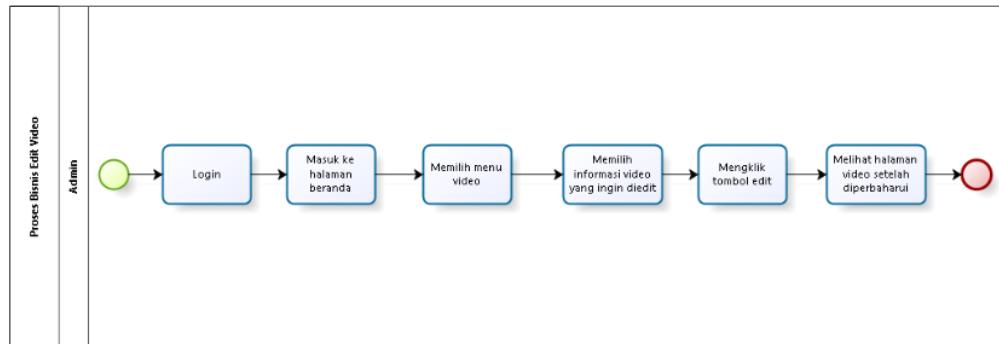
Powered by  
**bizagi**  
Modeller

**Gambar 31. BPMN Target System Melihat Video**

Dalam proses melihat video, *user* perlu melakukan *login* terlebih dahulu. Lalu *user* memilih menu video yang di dalamnya terdapat *link* video yang sudah ditambahkan oleh admin.

#### 2.1.1.29 Business Process Mengedit Video

Proses Mengedit Video terlampir pada Gambar 32. BPMN Target System Mengedit Video:

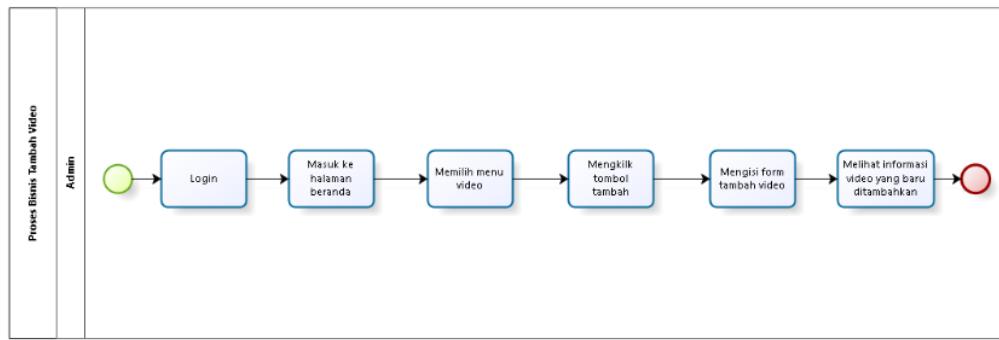


Gambar 32. BPMN Target System Mengedit Video

Dalam proses mengedit video, admin perlu **1** melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses *menu* video, dan mengeklik tombol edit video pada topik video yang ingin diubah.

#### 2.1.1.30 Business Process Tambah Video

Proses Tambah Video terlampir pada Gambar 33. BPMN Target System Tambah Video:

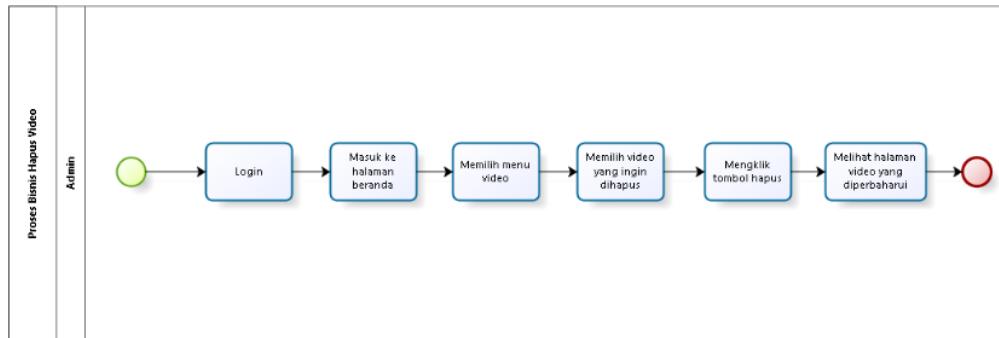


Gambar 33. BPMN Target System Tambah Video

Dalam proses menambah video, admin perlu <sup>1</sup> melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu video, dan mengeklik tombol tambah video untuk menambahkan link baru ke dalam menu video.

#### 2.1.1.31 Business Process Hapus Video

Proses Hapus Video terlampir pada Gambar 34. BPMN Target System Hapus Video:



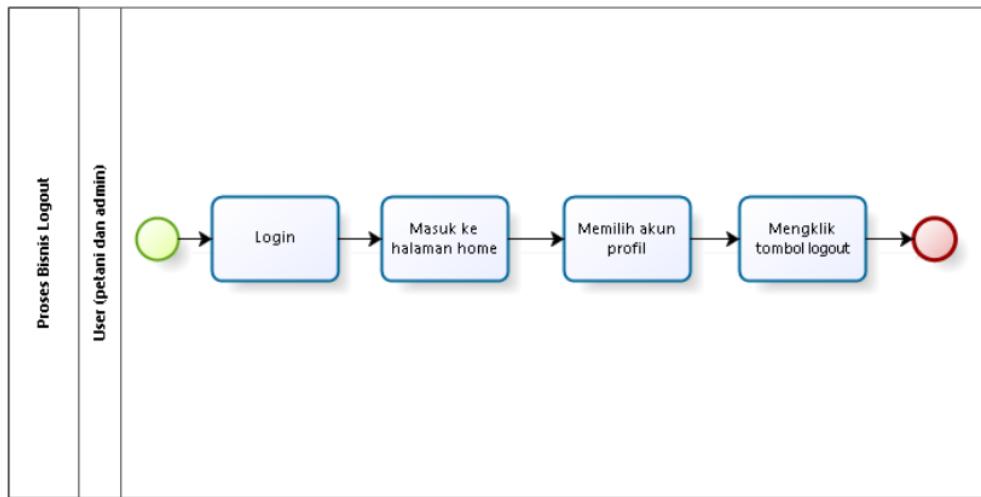
Powered by  
**bizagi**  
Modeler

Gambar 34. BPMN Target System Hapus Video

Dalam proses menghapus album, admin perlu <sup>1</sup> melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, admin dapat mengakses menu video, dan mengeklik tombol hapus link yang ingin dihapus.

#### 2.1.1.32 Business Process Logout

Business Process *logout* terlampir pada Gambar 35. BPMN Target System Logout:



Powered by  
**bizagi**  
Modeler

**Gambar 35. BPMN Target System Logout**

User juga dapat *logout* dari sistem dengan menekan tombol *logout* yang tersedia pada bar navigasi.

Setelah menekan tombol *logout*, maka user akan diarahkan ke halaman *login*.

## 2.2 Fungsi Utama

Fungsi-fungsi utama dari sistem yang akan diberikan kepada pengguna Sistem Informasi

Sitani mempunyai beberapa fungsi dalam kebutuhan user antara lain:

Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi yang memuat fungsi-fungsi sistem yang utama dan diberikan langsung ke pengguna yaitu:

### 1) Fungsi Registrasi

Fungsi ini digunakan oleh petani untuk mendaftar ke sistem. Sehingga petani memiliki email dan password yang digunakan untuk login.

### 2) Fungsi Login

Fungsi ini digunakan oleh user (petani dan admin) untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam sistem.

### 3) Fungsi Melihat Informasi Kelompok Tani

Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan halaman beranda Sistem Informasi SiTani yang berisi informasi tentang visi dan misi sistem.

4) Fungsi Melihat Edukasi

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat informasi tentang metode bertani yang efektif dan benar.

5) Fungsi Edit Edukasi

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk memperbarui atau mengedit informasi tentang metode bertani yang efektif dan benar.

6) Fungsi Tambah Edukasi

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan **informasi** tentang metode bertani yang efektif dan benar.

7) Fungsi Hapus Edukasi

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus **informasi** tentang metode bertani yang efektif dan benar.

8) Fungsi Peminjaman Alat Tani

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh petani untuk meminjam alat-alat pertanian yang tersedia.

9) Fungsi Melihat Proyek Kelompok Tani

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat semua proyek kelompok tani.

10) Fungsi Melihat barang

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat alat pertanian yang tersedia untuk dipinjam.

11) Fungsi Tambah Barang

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan alat pertanian baru.

12) Fungsi Edit Barang

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi alat pertanian.

13) Fungsi Hapus Barang

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus alat pertanian.

14) Fungsi Tambah Proyek Kelompok Tani

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan proyek kelompok tani baru.

15) Fungsi Edit Proyek Kelompok Tani

- 2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi proyek kelompok tani.
- 16) Fungsi Hapus Proyek Kelompok Tani  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus proyek kelompok tani.
- 17) Fungsi Konfirmasi Peminjaman  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menyetujui atau menolak peminjaman alat pertanian yang diajukan oleh petani.
- 18) Fungsi Melihat Album  
**2** Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat koleksi foto atau gambar yang tersimpan dalam album.
- 19) Fungsi Tambah Album  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan foto baru ke dalam album.
- 20) Fungsi Edit Album  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi foto pada album.
- 21) Fungsi Hapus Album  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus foto yang terdapat dalam album.
- 22) Fungsi Melihat Agenda  
**2** Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat jadwal kegiatan yang telah direncanakan.
- 23) Fungsi Tambah Agenda  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan kegiatan baru ke dalam agenda.
- 24) Fungsi Edit Agenda  
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi kegiatan yang telah ada dalam agenda.
- 25) Fungsi Hapus Agenda  
**2** Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus kegiatan yang sudah ada dalam agenda.
- 26) Fungsi Melihat *Contact Us*  
**2** Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat profil developer.
- 14** 27) Fungsi Melihat Notifikasi  
Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat notifikasi.

28) **Fungsi Melihat History**

Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat *history* peminjaman.

29) **Fungsi Melihat Video**

Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat video yang terkait dengan pertanian dan kegiatan yang terkait dengannya.

30) **Fungsi Edit Video**

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi video.

31) **Fungsi Tambah Video**

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan video baru yang terkait dengan pertanian dan kegiatan yang terkait dengannya.

32) **Fungsi Hapus Video**

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus video yang tidak lagi relevan atau diperlukan dari sistem.

33) **Fungsi Logout**

Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk keluar dari sistem.

### **2.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna**

2 Pada sub bab ini akan dijelaskan karakteristik pengguna yang terdapat dalam Sistem Informasi SiTani.

### **2.4 Lingkungan**

Pada bagian ini dijelaskan lingkungan sistem yang digunakan oleh tim *Developer* dalam pembangunan Sistem Informasi SiTani.

### **2.5 Kelompok dan Karakteristik Pengguna**

12 Tiga jenis pengguna untuk Sistem Informasi Sitani adalah:

1. Admin
2. Petani

12 Tabel berikut akan menjelaskan karakteristik pengguna yang akan mempengaruhi fungsionalitas dari produk perangkat lunak.

**Tabel 5 User Characteristic**

Kategori Pengguna	Fungsi	Hak Akses
User (Petani)	<ul style="list-style-type: none"><li>- Melakukan registrasi untuk mengakses sistem</li><li>- Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem</li><li>- Melakukan peminjaman alat tani</li><li>- Melihat barang</li><li>- Melihat edukasi</li><li>- Melihat informasi kelompok tani</li><li>- Melihat proyek kelompok tani</li><li>- Melihat album</li><li>- Melihat agenda</li><li>- Melihat <i>history</i></li><li>- Melihat <i>contact us</i></li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Akses ke menu registrasi</li><li>2. Akses ke menu <i>login</i></li><li>3. Akses ke menu edukasi</li><li>4. Akses ke menu barang</li><li>5. Akses ke menu peminjaman</li><li>6. Akses ke menu proyek kelompok tani</li><li>7. Akses ke menu album</li><li>8. Akses ke menu agenda</li><li>9. Akses ke menu video</li><li>10. Akses ke menu <i>history</i></li><li>11. Akses ke menu <i>contact us</i></li></ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melihat notifikasi</li> <li>- Melihat video</li> <li>- <i>Logout.</i></li> </ul>	
Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem</li> <li>- Mengelola edukasi</li> <li>- Mengelola barang</li> <li>- Melihat informasi kelompok tani,</li> <li>- Mengelola proyek kelompok tani</li> <li>- Mengkonfirmasi peminjaman alat</li> <li>- Mengelola album</li> <li>- Mengelola agenda</li> <li>- Mengelola video</li> <li>- Melihat <i>contact us</i></li> <li>- <i>Logout.</i></li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akses ke menu login</li> <li>2. Akses ke menu edukasi</li> <li>3. Akses ke menu barang</li> <li>4. Akses ke menu peminjaman</li> <li>5. Akses ke menu proyek tani</li> <li>6. Akses ke menu album</li> <li>7. Akses ke menu agenda</li> <li>8. Akses ke menu video</li> <li>9. Akses ke menu <i>contact us</i></li> </ol>

### **2.5.1 Kelompok Pengguna-1**

<i>Description of user</i>	: Petani
<i>Role</i>	: <i>User</i>
<i>Prerequisite</i>	: Petani harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengakses sistem
<i>Task description</i>	: Petani dapat melihat edukasi, melihat barang, melihat proyek kelompok tani, melihat notifikasi, melihat <i>history</i> , melakukan peminjaman alat, melihat agenda, melihat album dan melihat <i>contact us</i> .

### **2.5.2 Kelompok Pengguna-2**

<i>Description</i>	: Admin
<i>Role</i>	: Admin
<i>Prerequisite</i>	: Admin harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengelola sistem
<i>Task description</i>	: Admin dapat mengelola edukasi, barang, proyek kelompok tani, informasi kelompok tani, konfirmasi peminjaman, album, dan agenda seperti melihat, menambahkan, memperbarui, menghapus.

## **2.6 Lingkungan**

Pada bab ini dijelaskan spesifikasi yang direkomendasikan lingkungan operasional yang dibutuhkan dalam pengoperasian aplikasi yang akan dibangun. Semua kebutuhan ini berguna agar aplikasi tersebut dapat berjalan (beroperasi) dengan baik.

Spesifikasi minimal perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengoperasian Sistem Informasi Sitani adalah:

1. *Server*  
a). Processor : Intel Core i5-2350M CPU @2.30 GHz 2.30 GHz  
b). RAM : 4.00 GB  
c). Flashdisk : 32 GB
2. *Client*  
a). Processor : Intel Core i3-2350M CPU @2.30 GHz 2.30 GHz

b). RAM : 4.00 GB

c). Flash Disk : 32 GB

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dibutuhkan dalam pengoperasian Sistem Informasi SiTani adalah:

1. Server

a). Operating System : Windows

b). Software : XAMPP 3.2.1

c). Browser : Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Internet Explorer

2. Client

a) Operating system : Windows

b) Browser : Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Internet Explorer

### 2.6.1 Pengembangan

Lingkungan pengembangan sistem/produk adalah pada tabel berikut:

**Tabel 6 Lingkungan Pengembangan**

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Sublime Text 3, SQLyog, Visual Studio Code
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	500 GB

### 2.6.2 Pengujian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian Sistem Informasi Sitani adalah sebagai berikut:

**Tabel 7 Lingkungan Pengujian**

<i>Server</i>	:	<i>Apache</i>
<i>Database Engine</i>	:	<i>MySQL</i>
<i>Installed Software</i>	:	<i>Sublime Text 3, SQLyog, Visual Studio Code</i>
<i>Operating System</i>	:	<i>Windows 10</i>
<i>Minimum Storage</i>	:	<i>500 GB</i>

### 2.6.3 Pengoperasian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Sistem Informasi STani adalah sebagai berikut:

**Tabel 8 Lingkungan Pengoperasian**

<i>Server</i>	:	<i>Apache</i>
<i>Database Engine</i>	:	<i>MySQL</i>
<i>Installed Software</i>	:	<i>Sublime Text 3, SQLyog, Visual Studio Code</i>
<i>Operating System</i>	:	<i>Windows 10</i>
<i>Minimum Storage</i>	:	<i>500 GB</i>

## 2.7 Batasan Desain dan Implementasi

Sistem ini hanya dapat diakses dengan menggunakan *browser* seperti *Mozila Firefox, Google Chrome*.<sup>4</sup> Sistem Informasi Sitani dapat diakses oleh masyarakat luar begitu juga admin. Sistem bergantung pada jaringan, apabila jaringan bermasalah maka sistem tidak dapat diakses karena sistem ini berbasis web.<sup>21</sup> Sistem tidak dapat diakses menggunakan handphone karena aplikasi web dibangun bersifat adaptif terhadap ukuran monitor device yang mengakses.

## 2 Kebutuhan Rinci

Pada bab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka baik antarmuka dengan sistem, antarmuka dengan pengguna, antarmuka dengan perangkat keras dan antarmuka dengan komunikasi.

### 2.1 Kebutuhan Antarmuka

Berikut penjelasan mengenai kebutuhan antarmuka yang dibutuhkan oleh Sistem Informasi SiTani

#### 3.1.1 Antarmuka Pengguna

Sistem Informasi SiTani dikembangkan dalam bentuk aplikasi website. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun dengan GUI. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari dan untuk pengguna.

Perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Monitor

*Monitor* digunakan sebagai wadah untuk melihat tampilan *output* proses yang dilakukan.

2. Keyboard

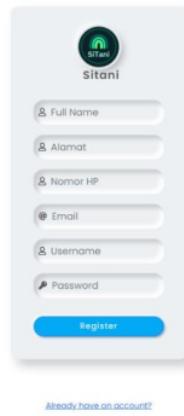
*Keyboard* digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

3. Mouse

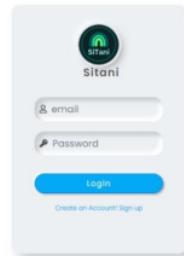
*Mouse* digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai *pointer* kursori di layar *monitor*).

<sup>4</sup>  
Berikut tampilan *User Interface* dari sistem yang akan kami bangun dapat dilihat pada gambar berikut.

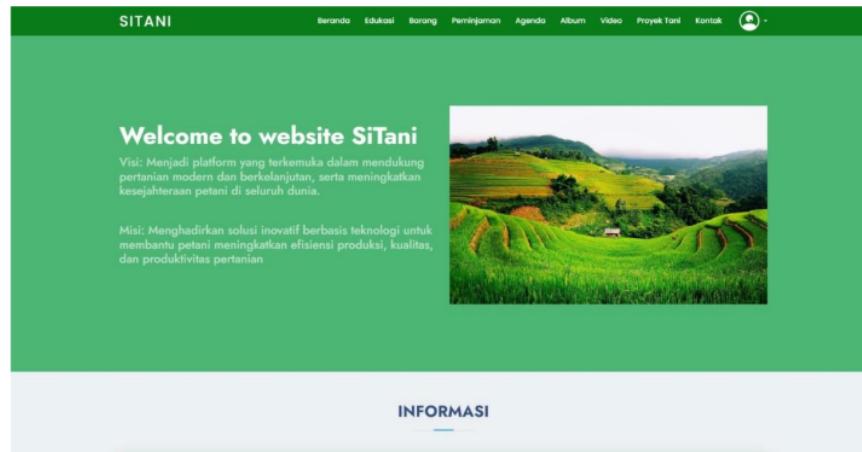
### 3.2 Screen Images



Gambar 36. Halaman Registrasi Sistem Informasi SiTani



Gambar 36. Halaman Login



Gambar 37. Halaman Melihat Informasi Kelompok Tani



Gambar 38. Halaman Melihat Edukasi

The screenshot shows a web application interface titled 'SITANI'. At the top, there is a navigation bar with links: Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Projek Tani, Kontak, and a user profile icon. Below the navigation bar, the title 'Perbaharui Informasi Edukasi' is displayed. The form has three fields: 'Nama Topik' (Topic Name) containing '5. Irrigasi dan Pengelolaan Air', 'Gambar' (Image), and 'Deskripsi' (Description). The 'Deskripsi' field contains a rich text editor with the following content:

Ada beberapa jenis tanaman yang perlu kita pertahankan dalam pengelolaan pertanian diantaranya :

- a. Peningkatan irigasi yang efisien

Irigasi yang efisien memerlukan peran kunci dalam pertanian modern. Pertanian yang berhasil membutuhkan pasokan air yang cukup untuk tanaman, terutama di daerah yang mengalami kekurangan air atau musim kering. Irigasi yang efisien memungkinkan petani untuk memberikan air dengan tepat pada waktu yang tepat, dengan jumlah yang sesuai, dan di tempat yang tepat. Ini membantu memastikan pertumbuhan tanaman yang sehat, peningkatan produktivitas, dan penggunaan sumber daya air yang berkelanjutan.

b. Metode irigasi modern

Ada beberapa metode irigasi modern yang dapat digunakan oleh petani untuk meningkatkan efisiensi penggunaan air. Beberapa metode tersebut meliputi:

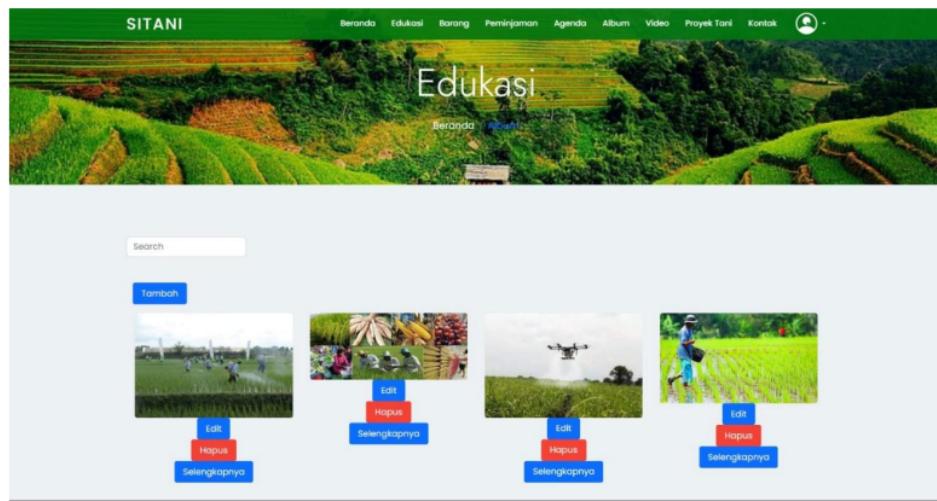
- Irigasi Tetes (Drip Irrigation): Metode ini melibatkan pemberian air secara langsung ke akar tanaman melalui pipa irigasi dengan lubang tetes. Hal ini mengurangi kehilangan air akibat pengujuran dan air yang tidak perlu.
- Irigasi Sprinkler: Metode ini menggunakan sprinkler atau semprotan air yang disempraskan di

At the bottom of the form is a blue button labeled 'Perbaharui' (Update).

Gambar 39. Halaman Edit Edukasi

The screenshot shows a web application interface titled 'SITANI'. At the top, there is a navigation bar with links: Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Projek Tani, Kontak, and a user profile icon. Below the navigation bar, the title 'Tambah Informasi Edukasi' is displayed. The form has three fields: 'Nama Topik' (Topic Name) containing 'Namatopik', 'Gambar' (Image), and 'Deskripsi' (Description). The 'Deskripsi' field is currently empty. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Tambah' (Add).

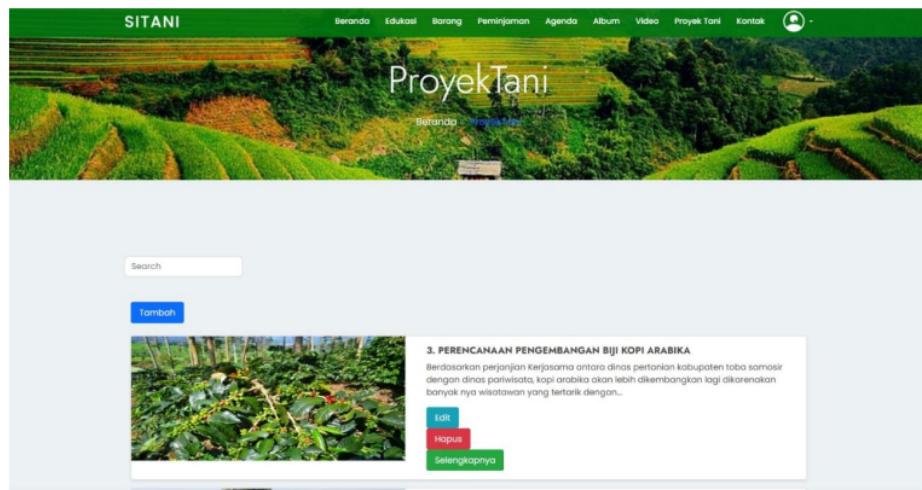
Gambar 40. Halaman Tambah Edukasi



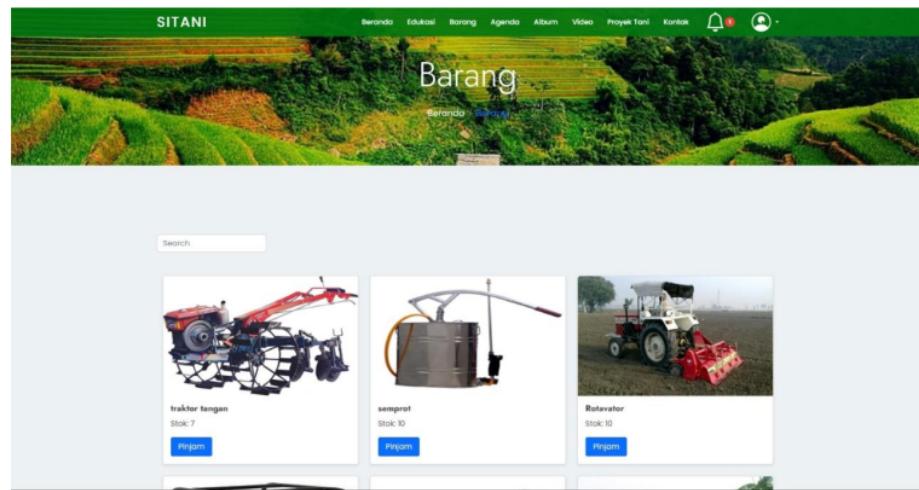
Gambar 41. Halaman Hapus Edukasi

A screenshot of a website titled 'SITANI'. The top navigation bar includes links for Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Proyek Tani, and Kontak. The main content area has a heading 'Pinjam Disini'. It contains several input fields: 'Nama Alat' (tractor tangan), 'Pinjam Alat' (date), 'Rencana Peminjaman Barang' (borrow date dd/mm/yyyy), and 'Rencana Pemulangan Barang' (return date dd/mm/yyyy). A 'Konfirmasi' button is located below these fields. At the bottom, there is an 'INFORMASI' section with a location pin icon and the text 'Location: jalan SM Raja Untas Sumotero, Desa Pandomuan Nauli'.

Gambar 42. Halaman Peminjaman Alat Tani



Gambar 43. Halaman Melihat Proyek Kelompok Tani



Gambar 44. Halaman Melihat Barang

SITANI

Perbaharui Alat

Nama Barang: traktor tangan

Jumlah Barang: 10

Gambar: Choose File No file chosen  
traktor tangan.jpg

Perbaharui

**INFORMASI**

Location: Jalan SM Raja Untas Sumurlelo, Desa Pandemuan Nauli.

Email: sitani0223@gmail.com

Call: +62 882-090-24284

**Gambar 45. Halaman Edit Barang**

SITANI

Tambah Alat

Nama Barang: Nama Barang

Stok: Jumlah Barang

Gambar: Choose File No file chosen

Tambah

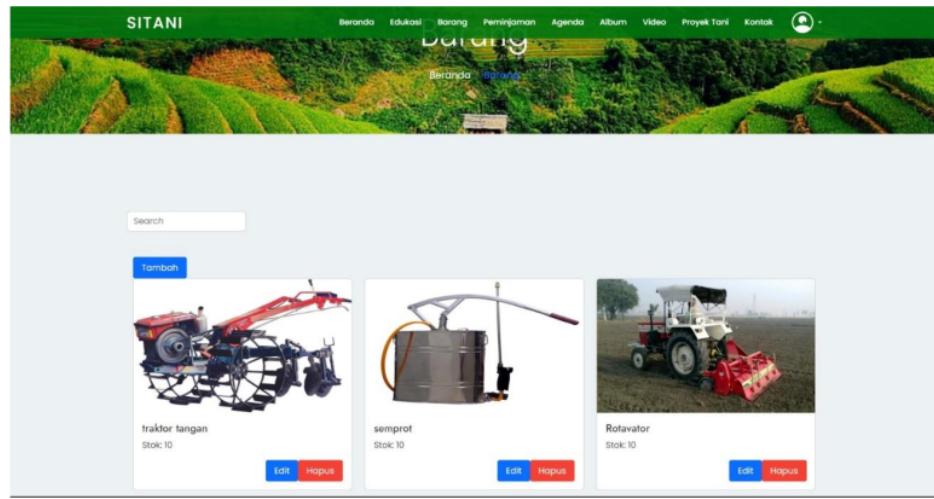
**INFORMASI**

Location: Jalan SM Raja Untas Sumurlelo, Desa Pandemuan Nauli.

Email: sitani0223@gmail.com

Call: +62 882-090-24284

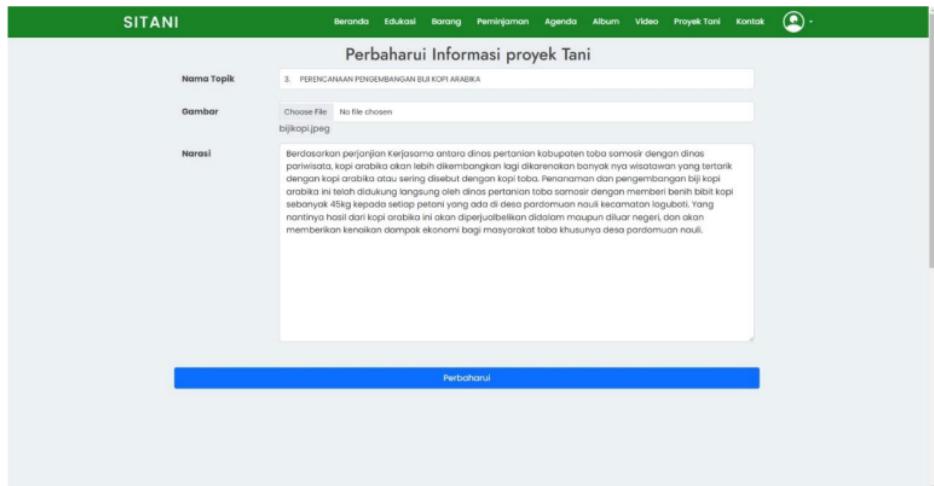
**Gambar 46. Halaman Tambah Barang**



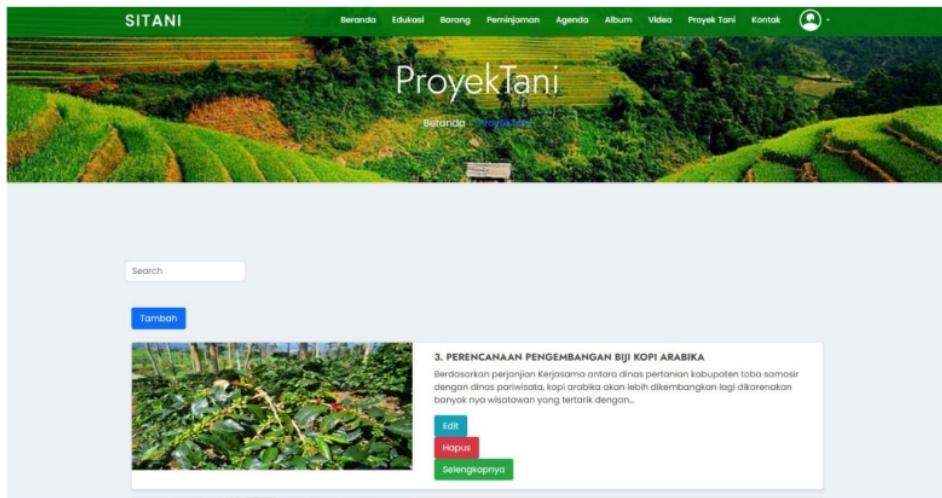
Gambar 47. Halaman Hapus Barang

A screenshot of a web application interface titled "SITANI". The top navigation bar includes links for Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Proyek Tani, and Kontak. Below the navigation is a banner image of a green, terraced landscape. The main content area is titled "Tambah Informasi Proyek Tani". It contains three input fields: 1. "Nama Topik" (Topic Name) with a placeholder "Nomotopik". 2. "Gambar" (Image) with a placeholder "Choose File No file chosen". 3. "Narasi" (Narrative) with a large empty text area. At the bottom is a blue "Tambah" (Add) button.

Gambar 48. Halaman Tambah Proyek Kelompok Tani



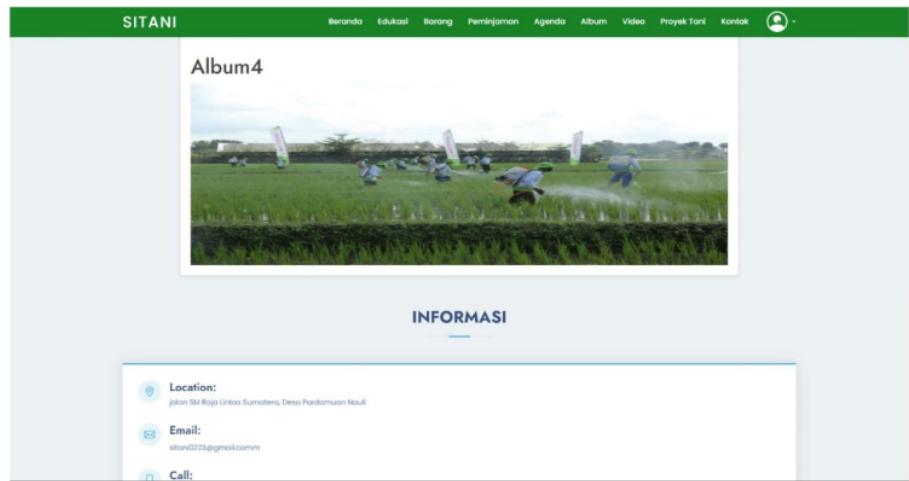
Gambar 49. Halaman Edit Proyek Kelompok Tani



Gambar 50. Halaman Hapus Proyek Kelompok Tani



**Gambar 51. Halaman Konfirmasi Peminjaman**



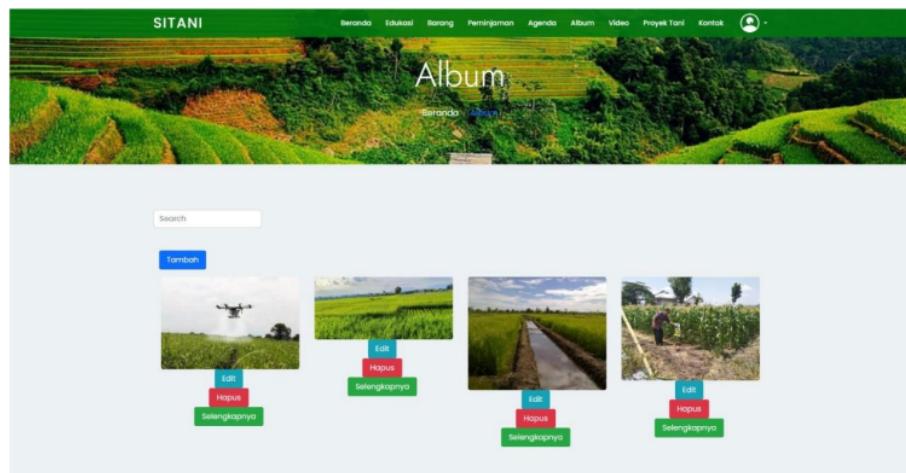
**Gambar 52. Halaman Melihat Album**

The screenshot shows the 'Update Album' form. At the top, there is a green header bar with the title 'SITANI' and a navigation menu containing links for Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Proyek Tani, and Kontak. A user profile icon is also present in the top right corner. Below the header, the main content area has a light gray background. It features a title 'Update Album' at the top center. On the left, there are two input fields: 'Gallery Name' with the value 'albuni' and 'Image' with a placeholder 'Choose File No file chosen' and a file name 'bibitjogung.jpeg'. At the bottom of this section is a blue 'Update' button. To the right of this form is a sidebar with a dark gray header labeled 'INFORMASI' in white. Inside the sidebar, there are three entries: 'Location' (Alamat) with the value 'jalan sm kaja lintas sumatera, Desa Pandemuon Nauli'; 'Email' (Email) with the value 'sitoni0223@gmail.com'; and 'Call' (Telepon) with the value '+62 882-051-24284'. The entire sidebar has a light gray background.

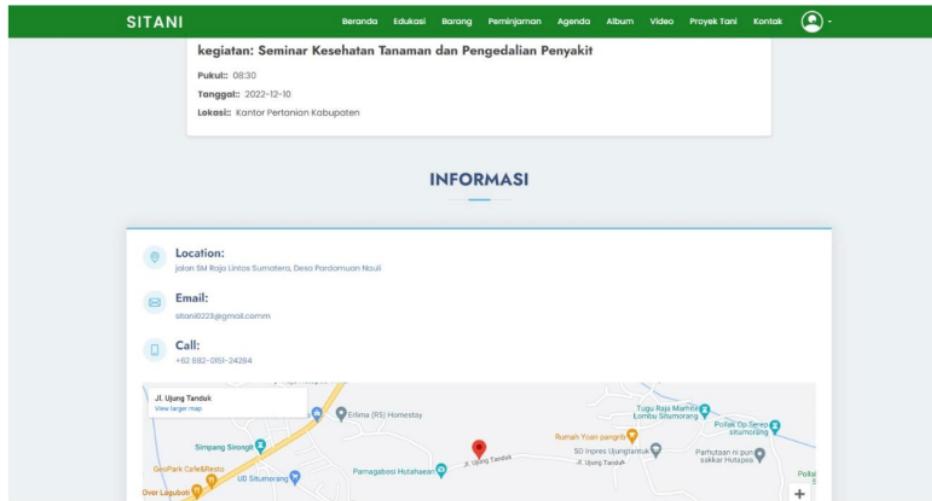
Gambar 53. Halaman Edit Album

The screenshot shows the 'Tambah Album' (Add Album) form. The layout is identical to the 'Update Album' page, with a green header bar, a light gray main content area, and a dark gray 'INFORMASI' sidebar. The 'Tambah Album' title is at the top center. The 'Judul gambar' field contains the value 'Namotopik' and the 'Gambar' field has a placeholder 'Choose File No file chosen'. A blue 'Tambah' button is located at the bottom of this section. The 'INFORMASI' sidebar contains the same three entries as the previous screenshot: 'Location' (Alamat) with the value 'jalan sm kaja lintas sumatera, Desa Pandemuon Nauli'; 'Email' (Email) with the value 'sitoni0223@gmail.com'; and 'Call' (Telepon) with the value '+62 882-051-24284'. At the bottom of the sidebar, there is a small map snippet showing a road labeled 'Jl. Upang Tanduk' and 'View larger map'.

Gambar 54. Halaman Tambah Album



Gambar 55. Halaman Hapus Album



Gambar 56. Halaman Melihat Agenda

The screenshot shows the 'Edit Agenda' page of the SITANI website. At the top, there is a green header bar with the site name 'SITANI' and navigation links for Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Projek Tani, Kontak, and a user profile icon.

The main content area has a title 'Perbarui Informasi Agenda'. It contains four input fields: 'Kegiatan' (Seminar Kesehatan Tanaman dan Pengedolan Penyakit), 'Hari/Tanggal' (10/12/2022), 'Pukul' (--::--), and 'Tempat' (Kantor Pertanian Kabupaten). Below these fields is a blue 'Update' button.

Below the form, there is a section titled 'INFORMASI' containing three contact details:

- Location:** jalan SM Irija Lintas Sumatra, Desa Pardomuan Nauli
- Email:** sitani0223@gmail.com
- Call:** (No number provided)

Gambar 57. Halaman Edit Agenda

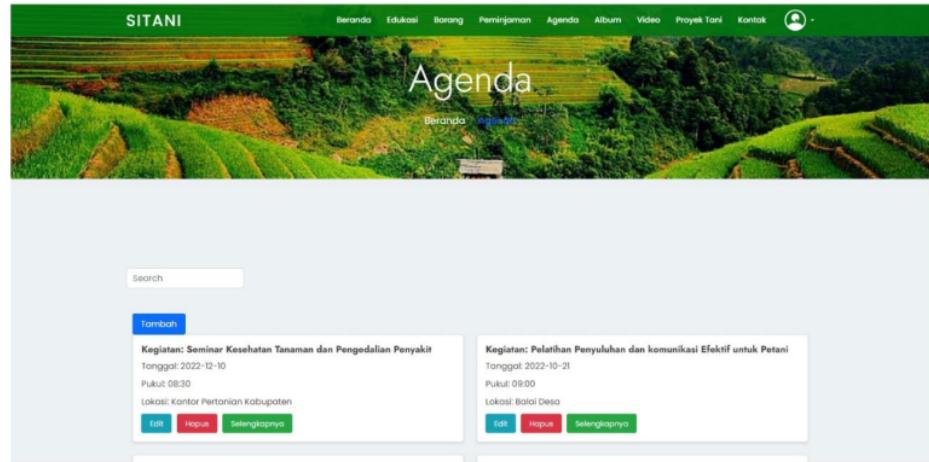
The screenshot shows the 'Tambah Agenda' page of the SITANI website. The layout is similar to the 'Edit Agenda' page, with a green header bar and a main content area for adding new agenda information.

The title is 'Tambah Informasi agenda'. It features four input fields: 'Kegiatan' (Nama topik), 'Hari/Tanggal' (dd/mm/yyyy), 'Jam' (--::--), and 'Tempat' (Tempat). A blue 'Tambah' button is located below the form.

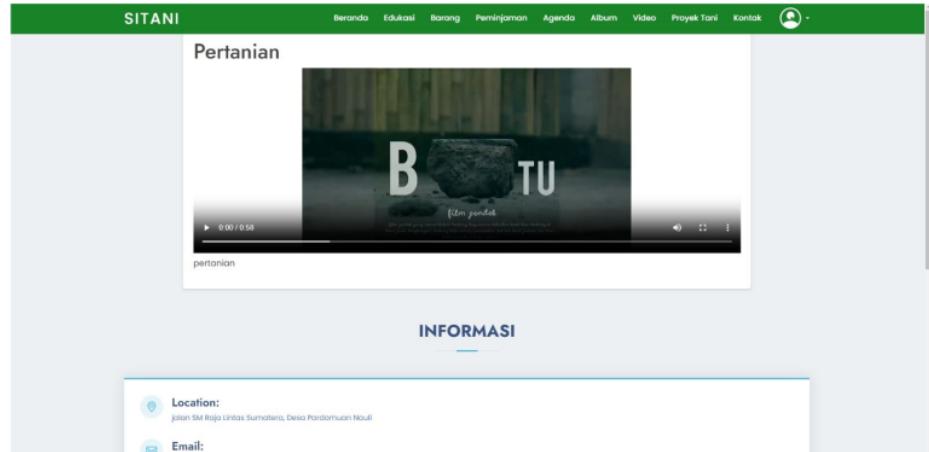
Below the form, there is a section titled 'INFORMASI' containing three contact details:

- Location:** jalan SM Irija Lintas Sumatra, Desa Pardomuan Nauli
- Email:** sitani0223@gmail.com
- Call:** (No number provided)

Gambar 58. Halaman Tambah Agenda



Gambar 59. Halaman Hapus Agenda



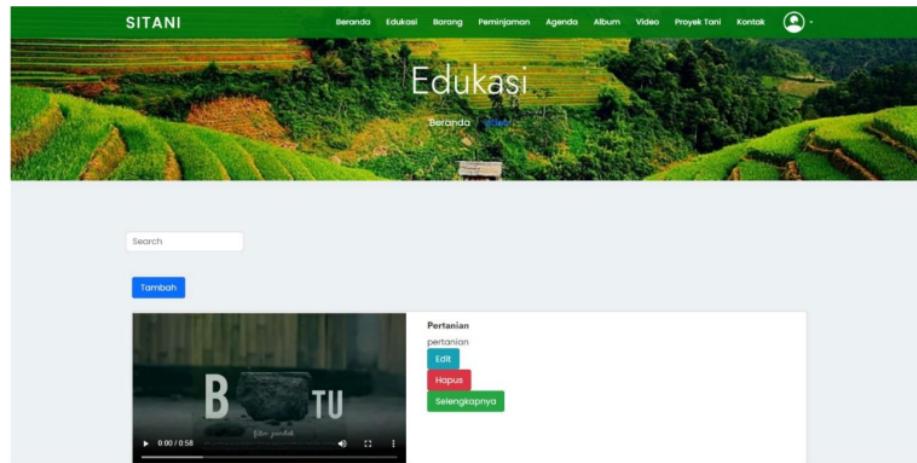
Gambar 60. Halaman Melihat Video

The screenshot shows the 'Update Video' form in the SITANI application. The top navigation bar includes links for Beranda, Edukasi, Barang, Peminjaman, Agenda, Album, Video, Proyek Tani, and Kontak. A user profile icon is also present. The main form has fields for 'Video Name' (containing 'pertanian'), 'Image' (with a file path: 'Videos/p0rmrIgAIIydvAOThNdzfJLmxSWqjlxAlgIhyqf6.mp4'), and 'Deskripsi' (containing 'pertanian'). A blue 'Update' button is at the bottom. Below the form, a section titled 'INFORMASI' is visible.

**Gambar 61. Halaman Edit Video**

The screenshot shows the 'Tambah Video' (Add Video) form in the SITANI application. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. The form includes fields for 'Judul' (containing 'Judul Video'), 'Deskripsi' (containing 'Deskripsi Video'), and 'Video File' (with a file path: 'Choose file No file chosen'). A blue 'Tambah Video' button is located at the bottom right.

**Gambar 62. Halaman Tambah Video**



Gambar 63. Halaman Hapus Video



Gambar 64. Halaman Notifikasi

The screenshot shows the 'History' section of the SITANI website. At the top, there is a navigation bar with links to Beranda, Edukasi, Barang, Agenda, Album, Video, Proyek Tani, Kontak, a notification bell icon, and a user profile icon. Below the navigation is a large banner image of green terraced fields. The main content area has a light gray background. A search bar labeled 'Search' is at the top left. Below it is a table with the following data:

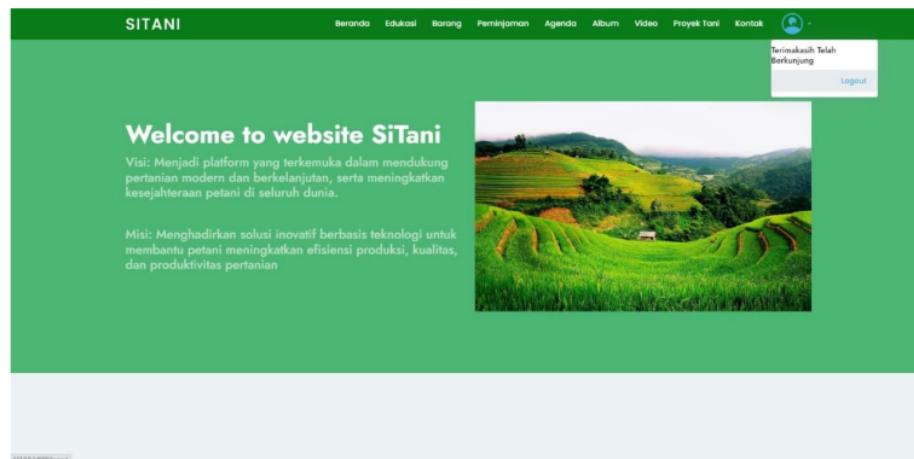
NAMA	ALAMAT	NAMA ALAT	JUMLAH PEMINJAMAN	TANGGAL PEMINJAMAN	TANGGAL PEMULANGAN	STATUS
RIVAEI MANURUNG	JALAN RIVAEI	TRAKTOR TANGAN	1	2023-06-12	2023-06-14	PENDING

Below the table is a section titled 'INFORMASI' with a blue underline. Underneath this is a form field labeled 'Location:' with a location pin icon.

Gambar 65. Halaman *History*

The screenshot shows the 'Kontak' (Contact Us) section of the SITANI website. The layout is similar to the History page, with a navigation bar at the top and a banner image of green terraced fields. The main content area contains two photographs side-by-side. The left photo shows a man wearing a patterned batik shirt standing in front of a large Christmas tree decorated with ornaments. The right photo shows a woman with long dark hair wearing a white turtleneck sweater, also standing in front of the same Christmas tree.

Gambar 65. Halaman Melihat *Contact Us*



Gambar 66. Halaman *Logout*

### **3.2.1 Antarmuka Perangkat Keras**

Antarmuka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan, dan mengeluarkan dalam bentuk informasi.<sup>4</sup> Jadi, fungsi utama dari *hardware interface* adalah untuk menjalankan perangkat lunak (*software*). Yang termasuk ke dalam *hardware interface* adalah:<sup>18</sup>

#### **3.2.1.1 Perangkat Masukan (*Input Device*)**

Perangkat ini berfungsi untuk memasukkan data/instruksi ke dalam CPU computer sebagai perangkat pemroses komputer. *Input Device* yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah *keyboard, mouse* dan *touchpad*.<sup>14</sup>

#### **3.2.1.2 Perangkat Pemroses (*Process Device*)**

Perangkat ini berfungsi untuk memproses atau mengelola data oleh komputer. *Process Device* yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak ini adalah:<sup>15</sup>

##### **3.2.1.2.1 Processor**

Fungsi dari *processor* adalah untuk mengolah data secara digital.

##### **3.2.1.2.2 RAM (*Random Access Memory*)**

RAM digunakan sebagai media penyimpanan data.

#### **3.2.1.3 Perangkat Penyimpanan (*Storage Device*)**

Perangkat ini berfungsi untuk menyimpan data-data yang digunakan dan diperlukan selama pembuatan aplikasi.

#### **3.2.1.4 Perangkat Keluaran**

Perangkat yang digunakan untuk menampilkan keluaran (*output*) kepada pengguna adalah monitor.

### **3.2.2 Antarmuka Komunikasi**

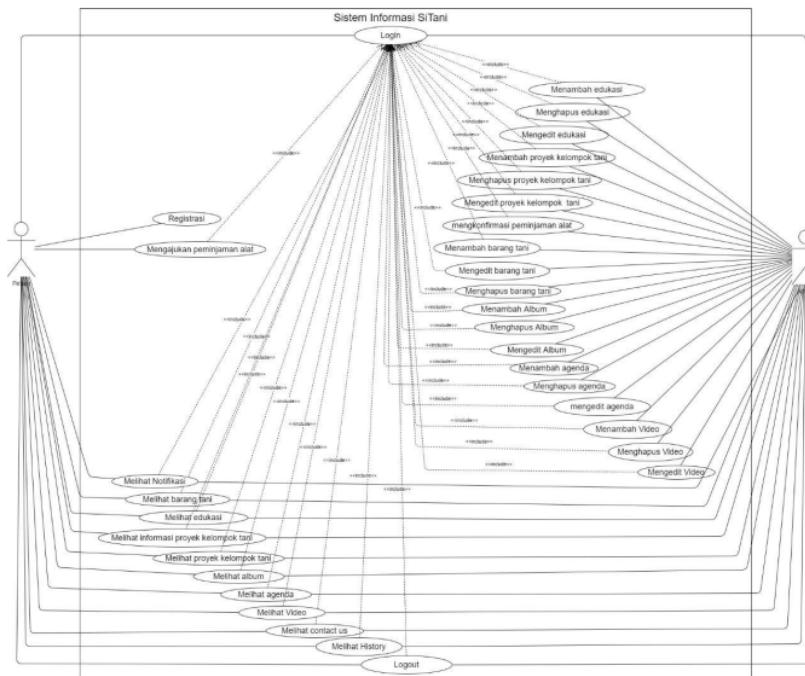
Antarmuka perangkat lunak adalah antarmuka berupa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk sistem yang dibangun. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Sistem Informasi Sitani adalah browser seperti *Chrome, Mozilla firefox*, dll.<sup>1</sup>

Antarmuka perangkat lunak lainnya yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem ini adalah sebagai berikut:

- 3.2.2.1** DBMS : MySQL.
- 3.2.2.2** Browser : Google Chrome.
- 3.2.2.3** <sup>37</sup> Text Editor : Notepad++, Visual Studio Code, dan Sublime Text
- 3.2.2.4** Operation System : Windows 10.
- 3.2.2.5** Computer Language : PHP
- 3.2.2.6** Database Application : SQLyog, MySQL, dan Apache.
- 3.2.2.7** Perangkat Tambahan : Star UML, Bizagi Process Modeler

### 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Deskripsi fungsional aplikasi digambarkan pada *usecase* diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 35. Use Case Diagram Sistem Informasi SiTani

### 3.3.1 Fungsi/Fitur Registrasi

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi.

#### 3.3.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh petani untuk mendaftar ke sistem. Sehingga petani memiliki *email* dan *password* yang digunakan untuk *login*.

#### 3.3.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* melakukan registrasi, sistem akan meminta *user* untuk mengisi beberapa informasi data diri. *User* diharapkan mengisi semua data diri yang diberikan oleh sistem. Jika terdapat data yang kosong atau tidak terisi, sistem akan menampilkan kembali *form* registrasi yang baru untuk diisi ulang.

#### 3.3.1.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan petani untuk mendaftarkan akun pada Sistem Informasi SiTani agar dapat melakukan login dan mengakses fitur-fitur pada *website*.

**Tabel 9. Use Case Scenario Registrasi (UC-01)**

1 <i>Use case ID</i>	UC-01	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Registrasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> (Petani) melakukan Registrasi pada sistem	
<i>Primary Actor</i>	Petani	
<i>Pre-condition</i>	Petani mengakses Sistem Informasi SiTani	
<i>Post-Condition</i>	Petani selesai meregistrasi dan memiliki akun untuk <i>login</i> .	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
7	1. Petani memilih menu registrasi	
		2. Sistem menampilkan halaman registrasi
	3. Petani mengisi <i>form</i> data registrasi	
		4. Sistem memvalidasi data Petani
		5. Sistem menyimpan data Petani

		6. Sistem menampilkan halaman <i>login</i> .
<i>Alternate Flow of Events</i>	<p>1. Jika petani tidak mengisi “alamat add” maka akan muncul “The alamat field is required”.</p> <p>2. jika petani tidak mengisi “nomorhp Add” maka akan muncul “The nomorhp field is required”.</p> <p>3. Jika petani tidak mengisi “Email Address” maka akan muncul “The email field is required”.</p> <p>4. Jika Petani tidak mengisi “Username” maka akan muncul “The username field is required”.</p> <p>5. Jika Petani tidak mengisi “Password” maka akan muncul “The password field is required”.</p>	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.2 Fungsi/Fitur *Login*

Fungsi dibawah ini adalah fungsi *login*.

#### 3.3.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh admin dan *user* untuk dapat mengakses sistem.

#### 3.3.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* melakukan *login*, maka pengguna harus memasukkan data *email* dan *password* dengan benar. Jika pengguna memasukkan *email* dan *password* yang salah, maka sistem akan menampilkan *alert* “These credentials do not match our records”. Fungsi *login* merupakan salah satu langkah pertama untuk dapat masuk ke dalam Sistem Informasi SiTani.

#### 3.3.2.3 Urutan Stimulus/Respon

<sup>13</sup> *Use Case* ini menggambarkan bagaimana *user* melakukan *login* ke Sistem Informasi SiTani , agar dapat mengakses fitur-fitur pada *website*.

**Tabel 10. Use Case Scenario Login (UC-02)**

<i>Use case ID</i>	UC-02
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses <i>Login</i>
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> (Petani) melakukan <i>login</i> pada sistem

<i>Primary Actor</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin) 23	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin) harus memiliki <i>Email</i> dan <i>Password</i> untuk dapat masuk ke halaman sistem.	
<i>Post-Condition</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin) berhasil login	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Petani dan Admin 10 memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i>	2. Sistem memvalidasi <i>Email</i> dan <i>Password</i>
		3. Sistem menampilkan halaman beranda 1
<i>Alternate Flow of Events</i>	1a. Jika Petani dan Admin mengisi form <i>Email</i> dengan <i>Email</i> yang salah maka sistem akan menampilkan “ <i>These credentials do not match our records</i> ”. 1b. Jika Petani dan Admin mengisi form <i>Password</i> dengan <i>Password</i> yang salah maka sistem akan menampilkan “ <i>These credentials do not match our records</i> ”.	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.3 Fungsi/Fitur Melihat Informasi Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat informasi kelompok tani.

#### 3.3.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat informasi kelompok tani digunakan oleh *user* untuk melihat dan mengetahui tentang visi dan misi dari sistem.

#### 3.3.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat informasi kelompok tani, langkah pertama yang harus dilakukan *user* adalah mengakses sistem informasi tersebut.

#### 3.3.3.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana *user* melihat informasi kelompok tani pada halaman beranda.

**Tabel 11. Use Case Scenario Melihat Informasi Kelompok Tani (UC-03)**

1		
<i>Use case ID</i>	UC-03	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses melihat informasi kelompok tani	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan <i>user</i> melihat informasi proyek kelompok tani pada sistem	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	-	
<i>Post-Condition</i>	Petani dan Admin berhasil melihat Informasi proyek kelompok tani	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Petani dan Admin memilih melakukan <i>login</i>	
		2. Sistem Menampilkan halaman informasi kelompok tani
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.4 Fungsi/Fitur Melihat Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat edukasi.

#### 3.3.4.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan agar user dapat melihat edukasi yang telah disediakan oleh SiTani.

#### 3.3.4.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat edukasi yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut

#### 3.3.4.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana *user* melihat informasi tentang metode bertani yang efektif dan benar.

1  
**Tabel 12. Use case Scenario Melihat Edukasi (UC-04)**

<i>Use case ID</i>	UC-04
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses melihat Edukasi

<i>Brief Description</i>	Use Case ini membantu user untuk melihat edukasi dalam sistem.	
<i>Primary Actor</i> 3	User (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	User telah login ke sistem	
<i>Post-Condition</i>	User (Petani dan Admin) berhasil melihat informasi edukasi	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> 1	<i>System's Response</i>
	1. User (Petani dan Admin) memilih menu edukasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi
	3. User (Petani dan Admin) menekan informasi edukasi 1 yang ingin dilihat	
		4. Sistem Menampilkan informasi edukasi
	5. User (Petani dan Admin) 1 menekan tombol selengkapnya	
		6. Sistem menampilkan halaman edukasi selengkapnya
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.5 Fungsi/Fitur Mengedit Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit edukasi.

#### 3.3.5.1 Deskripsi dan Prioritas 2

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit edukasi pada topik yang ingin dirubah.

#### 3.3.5.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit edukasi, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat edukasi yang telah diperbarui oleh admin

#### 3.3.5.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit informasi edukasi tentang metode

bertani yang efektif dan benar.

**Tabel 13. Use Case scenario Mengedit edukasi (UC-05)**

1	<b>Use case ID</b>	UC-05
<i>Number</i>		
<b>Use Case Name</b>	Proses mengedit edukasi	
<b>Brief Description</b>	Use case ini membantu Admin untuk mengedit informasi edukasi dalam sistem.	
3	<b>Primary Actor</b>	Admin
<b>Pre-condition</b>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<b>Post-condition</b>	Admin berhasil mengedit informasi edukasi	
<b>Basic Flow of Events</b>	<b>User's Action</b>	<b>System's Response</b>
	1.	1. Admin memilih menu edukasi.
	26	2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi.
	3.	3. Admin memilih topik edukasi yang akan di edit.
	4.	4. Admin mengklik tombol edit.
	5.	5. Sistem akan menampilkan form edit edukasi.
	6.	6. Admin mengedit form edukasi dan menekan tombol edit setelah selesai mengedit.
	7.	7. Sistem akan menampilkan halaman edukasi dengan informasi terbaru.
<b>Alternate Flow of Events</b>	-	
<b>Extension points</b>	-	

### 3.3.6 Fungsi/Fitur Menambah Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah edukasi.

#### 3.3.6.1 Deskripsi dan Prioritas

<sup>2</sup>  
Fungsi ini digunakan oleh admin . Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan informasi terbaru.

### 3.3.6.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah edukasi, sistem akan menyimpan data sehingga *user* dapat melihat edukasi yang telah ditambahkan admin.

### 3.3.6.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana Admin menambahkan informasi edukasi tentang metode bertani yang efektif dan benar.

<sup>1</sup>  
**Tabel 14. Use Case Scenario Menambah Edukasi (UC-06)**

<i>Use case ID</i>	UC-06	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambah Edukasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana admin menambah edukasi dalam <i>website</i> .	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menambah edukasi	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> <sup>1</sup> 1. Admin mengklik menu Edukasi	<i>System Response</i>  2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi
	3. Admin menekan tombol tambah	
		4. Sistem akan form edukasi yang akan diisi
	5. Admin mengisi form edukasi dan menekan tombol tambah	
		6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman edukasi terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	

<i>Extension points</i>	-
-------------------------	---

### 3.3.7 Fungsi/Fitur Menghapus Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus edukasi.

#### 3.3.7.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus edukasi yang sudah tidak relevan atau sudah tidak diperlukan lagi.

#### 3.3.7.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan edukasi, admin terlebih dahulu memilih edukasi yang hendak dihapus. Setelah menemukan edukasi yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

#### 3.3.7.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus informasi edukasi yang ada di pada fungsi edukasi.

**Tabel 15. Use Case Scenario Menghapus edukasi (UC-07)**

<i>Use case ID</i>	UC-07											
<i>Number</i>												
<i>Use Case Name</i>	Proses menghapus edukasi											
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk menghapus informasi edukasi yang tidak sesuai dan kurang baik untuk di tampilkan.											
<i>Primary Actor</i>	Admin											
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem											
<i>Post-condition</i>	Admin telah berhasil menghapus informasi edukasi											
<i>Basic Flow of Events</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>User's Action</th> <th>System's Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin memilih menu edukasi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman edukasi</td> </tr> <tr> <td>3. Admin memilih informasi edukasi edukasi yang ingin dihapus</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Admin memilih opsi hapus</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	User's Action	System's Response	1. Admin memilih menu edukasi			2. Sistem menampilkan halaman edukasi	3. Admin memilih informasi edukasi edukasi yang ingin dihapus		4. Admin memilih opsi hapus		
User's Action	System's Response											
1. Admin memilih menu edukasi												
	2. Sistem menampilkan halaman edukasi											
3. Admin memilih informasi edukasi edukasi yang ingin dihapus												
4. Admin memilih opsi hapus												

		5. Sistem menampilkan halaman edukasi terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.9 Fungsi/Fitur Peminjaman Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi peminjaman alat tani.

#### 3.3.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh petani. Fungsi ini digunakan agar petani dapat melakukan peminjaman alat tani melalui sistem.

#### 3.3.9.2 Kebutuhan Fungsional

Fungsi ini digunakan oleh petani. Fungsi ini digunakan agar petani dapat melakukan peminjaman alat tani.

#### 3.3.9.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana proses peminjaman alat tani dalam Sistem Informasi SiTani

**Tabel 16. Use Case Scenario Peminjaman barang alat tani (UC-08)**

5		
<i>Use case ID</i>	UC-08	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses peminjaman barang alat tani	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan Petani melakukan Peminjaman alat tani	
<i>Primary Actor</i> 3	Petani	
<i>Pre-condition</i>	Petani telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Petani berhasil melakukan peminjaman alat tani	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> 7	<i>System's Response</i>
	1. Petani memilih menu barang	
		2. Sistem akan menampilkan halaman barang
	3. Petani mengklik tombol pinjam	
		4. Sistem akan menampilkan form alat yang dipinjam dan data diri untuk diisi.
	5. Petani mengisi form pinjam dan mengisi data yang dibutuhkan.	
	6. Setelah mengisi form, Petani menekan tombol pinjam	
		7. Sistem akan mengirimkan status peminjaman di menu peminjaman alat pada Admin.
		8. Sistem akan menampilkan history peminjam di menu peminjaman alat pada admin.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### **3.3.10 Fungsi/Fitur Melihat Proyek Kelompok Tani**

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat proyek kelompok tani.

#### **3.3.10.1 Deskripsi dan Prioritas**

Fungsi ini digunakan oleh *user*. Fungsi ini digunakan agar *user* dapat melihat proyek kelompok tani yang telah dilakukan.

#### **3.3.10.2 Kebutuhan Fungsional**

Pada saat *user* ingin masuk ke dalam sistem SiTani , maka *user* harus mengakses Sistem Informasi tersebut.

#### **3.3.10.3 Urutan Stimulus/Respon**

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana Petani melihat proyek yang telah dikerjakan oleh kelompok tani.

**Tabel 17. Use Case Scenario Melihat Proyek Kelompok Tani (UC-09)**

1 <i>Use case ID</i>	UC-09	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses melihat Proyek kelompok Tani	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan user melihat proyek kelompok tani	
<i>Primary Actor</i>	User (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	Petani dan Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Petani dan Admin berhasil melihat proyek kelompok tani	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> 1. User (Petani dan Admin) memilih menu Proyek	<i>System's Response</i> 2. Sistem akan menampilkan halaman proyek tani.
	3. User (Petani dan Admin) mengklik tombol selengkapnya	4. Sistem akan menampilkan halaman proyek tani yang lebih lengkap.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.11 Fungsi/Fitur Menambah Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah proyek kelompok tani.

#### 3.3.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan proyek kelompok tani yang baru.

#### 3.3.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah proyek kelompok tani, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat proyek kelompok tani yang telah ditambahkan oleh admin.

#### 3.3.11.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin menambah proyek yang telah dikerjakan oleh kelompok tani.

**Tabel 18. Use Case Scenario Menambah Proyek Kelompok Tani (UC-10)**

<b>Use case ID</b>	UC-10	
<b>Number</b>		
<b>Use Case Name</b>	Proses menambah proyek kelompok tani.	
<b>Brief Description</b>	Use case ini menggambarkan Admin menambah Informasi kegiatan Kelompok tani.	
<b>Primary Actor</b>	Admin	
<b>Pre-condition</b>	Admin telah <i>login</i> ke sistem.	
<b>Post-condition</b>	Admin berhasil menambah informasi kegiatan proyek kelompok tani	
<b>Basic Flow of Events</b>	<b>User's Action</b>	<b>System's Response</b>
	1. Admin memilih menu Proyek Tani	
		2. Sistem akan menampilkan halaman Proyek Tani
	3. Admin menekan tombol tambah	
		4. Sistem akan menampilkan form tambah proyek tani.

	<p>5. Mengisis form tambah Proyek Tani dan menekan tombol tambah.</p>	
		<p>6. Sistem akan menampilkan informasi Proyek tani terbaru.</p>
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

### 3.3.12 Fungsi/Fitur Mengedit Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit proyek kelompok tani.

#### 3.3.12.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit proyek kelompok tani pada topik yang ingin dirubah.

#### 3.3.12.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit proyek kelompok tani, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat proyek kelompok tani yang telah diperbarui oleh admin.

#### 3.3.12.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit proyek yang telah dikerjakan oleh kelompok tani.

**Tabel 19. Use Case Scenario Mengedit Proyek Kelompok Tani (UC-11)**

5 Use case ID	UC-11	
Number		
Use Case Name	Proses mengedit proyek tani	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan admin mengedit proyek kelompok tani	
Primary Actor 3	Admin	
Pre-condition	Admin berhasil login ke sistem	
Post-condition	Admin berhasil mengedit proyek kelompok tani	
Basic Flow of Events	User's Action 1 1. Admin memilih menu proyek tani	System's Response

		2. Sistem akan menampilkan halaman Proyek tani
	3. Admin mengklik tombol edit	
		4. Sistem akan menampilkan form edit proyek tani
	5. Admin mengisi form edit proyek tani dan menekan tombol edit.	
		6. Sistem akan menampilkan halaman proyek tani yang terbaru
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

### 3.3.13 Fungsi/Fitur Menghapus Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus proyek kelompok tani.

#### 3.3.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus proyek kelompok tani yang sudah tidak diperlukan lagi.

#### 3.3.13.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan proyek kelompok tani, admin terlebih dahulu memilih proyek kelompok tani yang hendak dihapus. Setelah menemukan proyek kelompok tani yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

#### 3.3.12.4 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit proyek yang telah dikerjakan oleh kelompok tani.

**Tabel 20. Use Case Scenario Menghapus Proyek Kelompok Tani (UC-12)**

5 Use case ID	UC-12
Number	
Use Case Name	Proses menghapus proyek kelompok tani
Brief Description	Use Case ini menggambarkan admin menghapus proyek kelompok

	tani	
<i>Primary Actor</i> 3	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin berhasil login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menghapus Proyek Tani	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	Admin mengklik menu proyek tani	
		Sistem menampilkan halaman proyek tani
	10 Admin memilih proyek tani yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	
<i>Alternate Flow of Events</i>		Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman proyek tani terbaru.
	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.14 Fungsi/Fitur Mengkonfirmasi Peminjaman Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengkonfirmasi peminjaman alat tani.

#### 3.3.14.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini memungkinkan admin untuk mengkonfirmasi permintaan peminjaman alat tani yang diajukan oleh petani.

#### 3.3.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat petani melakukan peminjaman, admin dapat menyetujui atau menolak peminjaman tersebut. Setelah konfirmasi, sistem akan mengirimkan notifikasi kepada petani mengenai status peminjaman.

#### 3.3.14.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengkonfirmasi Peminjaman alat tani yang diminta oleh Petani.

**Tabel 21. Use Case Scenario Meng-Approve Peminjaman alat tani (UC-13)**

5	<b>Use case ID</b>	UC-13
	<b>Number</b>	
	<b>Use Case Name</b>	Proses meng-approve peminjaman alat tani
	<b>Brief</b>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengapprove pesanan barang.
	<b>Primary Actor</b>	Admin
	<b>Pre-condition</b>	Admin telah <i>login</i> ke sistem
	<b>Post-condition</b>	Admin berhasil melakukan konfirmasi barang alat tani
<b>Basic Flow of Events</b>	<b>User's Action</b>	<b>System's Response</b>
	1. Admin memilih menu peminjaman Alat	
		2. Sistem menampilkan menu peminjaman alat
	3. Admin memeriksa pesan ajuan peminjaman alat dan menekan tombol terima.	
		4. Sistem memvalidasi dan mengirim status baru kepada Petani bahwa peminjaman diterima.
	5. Admin memeriksa pesan ajuan peminjaman alat dan menekan tombol tolak.	
		6. Sistem memvalidasi dan mengirim status baru kepada Petani bahwa peminjaman ditolak.
	7. Admin memeriksa masa peminjaman dan menekan tombol denda	

		8. Sistem memvalidasi dan mengirim status denda.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.15 Fungsi/Fitur Melihat Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat barang alat tani.

#### 3.3.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan agar *user* dapat melihat barang alat tani yang telah disediakan oleh SiTani.

#### 3.3.15.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat barang alat tani yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut

#### 3.3.15.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana user (Petani dan Admin) melihat barang alat tani dalam Sistem.

<sup>1</sup>  
**Tabel 22. Use Case Scenario Melihat Barang Alat Tani**

<i>Use case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Barang alat Tani	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana User (Petani dan admin) melihat detail barang melalui sistem.	
<i>Primary Actor</i>	User (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	User telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	User (Petani dan Admin) berhasil melihat detail barang pada menu barang.	
<i>Basic Flow of Events</i>	<p><i>User's Action</i></p> <p>1. Petani dan Admin menekan <sup>42</sup> menu barang</p>	<i>System's Response</i>
		2. Sistem akan menampilkan data barang-barang

<i>Alternate Flow of Events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

### 3.3.16 Fungsi/Fitur Menambah Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah barang alat tani.

#### 3.3.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh **admin**. Fungsi ini digunakan agar **admin dapat** menambahkan barang alat tani baru ke dalam sistem.

#### 3.3.16.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah barang, sistem akan menyimpan data sehingga *user* dapat melihat barang alat tani yang telah ditambahkan admin.

#### 3.3.16.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana Admin menambah alat tani dalam *website* Sistem Informasi Sitani.

**Tabel 23. Use Case Scenario Menambah Barang Alat Tani (UC-15)**

<b>5</b> <i>Use case ID</i>	UC-15	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambah barang	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan Admin menambah barang yang akan dipinjam oleh Petani	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<b>3</b> <i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menambahkan barang alat tani	
<i>Basic Flow of Events</i>	<b>1</b> <i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu barang	
		2. Sistem akan menampilkan halaman barang.
	3. Admin menekan tombol tambah	

		4. Sistem akan menampilkan form barang yang akan diisi.
	5. Admin mengisi form barang dan menekan tombol tambah	
		6. Sistem memvalidasi dan akan menampilkan halaman barang terbaru.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

### 3.3.17 Fungsi/Fitur Mengedit Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit barang alat tani.

#### 3.3.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengubah informasi mengenai barang alat tani.

#### 3.3.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit barang alat tani, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat informasi barang yang telah diperbarui oleh admin.

#### 3.3.17.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana user menghapus alat tani dalam website Sistem Informasi Sitani

**Tabel 24. Use Case Scenario Mengedit Barang (UC-16)**

5 Use case ID Number	UC-16
Use Case Name	Proses mengedit Batang alat tani
Brief Description	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit barang alat tani pada website.
Primary Actor 3	Admin
Pre-condition	Admin telah login ke sistem
Post-condition	Admin berhasil mengedit detail barang.

<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu barang	
		2. Sistem menampilkan halaman barang
	3. Admin menekan tombol edit	
		4. Sistem menampilkan form barang yang akan diubah.
	5. Admin melakukan <sup>8</sup> perubahan dan menekan tombol edit	
		6. Sistem akan memvalidasi dan akan menampilkan detail barang yang terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.18 Fungsi/Fitur Menghapus Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus barang alat tani.

#### 3.3.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus barang alat tani yang sudah tidak tersedia.

#### 3.3.18.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan barang, admin terlebih dahulu memilih barang yang hendak dihapus. Setelah menemukan barang yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

#### 3.3.18.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus barang alat tani dalam Sistem.

<sup>1</sup>  
**Tabel 25. Use Case Scenario Menghapus Barang (UC-17)**

<i>Use case ID</i>	UC-17											
<i>Number</i>												
<i>Use Case Name</i>	Menghapus barang alat tani											
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus barang alat tani.											
<i>Primary Actor</i> 3	Admin											
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem											
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menghapus detail barang alat tani.											
<i>Basic Flow of Events</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>User's Action</th> <th>System's Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin memilih menu Barang</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman barang.</td> </tr> <tr> <td>3. Admin memilih barang yang akan dihapus kemudian menekan tombol hapus</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem akan menampilkan detail halaman barang terbaru.</td> </tr> </tbody> </table>	User's Action	System's Response	1. Admin memilih menu Barang			2. Sistem menampilkan halaman barang.	3. Admin memilih barang yang akan dihapus kemudian menekan tombol hapus			4. Sistem akan menampilkan detail halaman barang terbaru.	
User's Action	System's Response											
1. Admin memilih menu Barang												
	2. Sistem menampilkan halaman barang.											
3. Admin memilih barang yang akan dihapus kemudian menekan tombol hapus												
	4. Sistem akan menampilkan detail halaman barang terbaru.											
<i>Alternate Flow of Events</i>	-											
<i>Extension points</i>	-											

### 3.3.19 Fungsi/Fitur Melihat Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat agenda.

#### 3.3.19.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan agar *user* dapat melihat agenda yang telah disediakan oleh SiTani.

#### 3.3.19.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat agenda yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut

#### 3.3.19.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Petani dan Admin dapat melihat halaman Agenda dalam website.

1  
**Tabel 26. Use Case Scenario Melihat Agenda (UC-18)**

<i>Use case ID</i>	UC-18	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat agenda	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana Petani dan Admin dapat melihat halaman Agenda.	
<i>Primary Actor</i>	Petani dan Admin	
<i>Pre-condition</i>	Petani dan Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Petani dan Admin berhasil melihat halaman Agenda	
<i>Basic Flow of Events</i>	<p><i>User's Action</i> <span style="background-color: #008080; color: white; padding: 2px 5px;">16</span></p> <p>1. Petani dan Admin mengklik menu Agenda</p>	<i>System Response</i>
		<p>2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda</p>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.20 Fungsi/Fitur Mengedit Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit agenda.

#### 3.3.20.1 Deskripsi dan Prioritas 2

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit agenda pada topik yang ingin dirubah.

#### 3.3.20.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit agenda, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat agenda yang telah diperbarui oleh admin.

#### 3.3.20.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit Agenda dalam website.

**Tabel 27. Use Case Scenario Megedit Agenda (UC-19)**

<i>Use case ID</i>	UC-19
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengedit Agenda

<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit Agenda dalam website.	
<i>Primary Actor</i> 3	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil mengedit Agenda	
<i>Basic Flow of Events</i>	<p style="text-align: center;"><i>User's Action</i></p> <p>1. Admin mengklik menu Agenda</p> <p>3. Admin menekan tombol edit</p> <p>5. Admin mengisi form Perbarui Informasi Agenda dan menekan tombol Update</p>	<p style="text-align: center;"><i>System Response</i></p> <p>2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda.</p> <p>4. Sistem akan menampilkan form perbarui Informasi Agenda</p>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.21 Fungsi/Fitur Menambah Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah agenda.

#### 3.3.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin . Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan informasi terbaru.

#### 3.3.21.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah agenda, sistem akan menyimpan data sehingga *user* dapat melihat agenda yang telah ditambahkan admin.

### 3.3.21.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin menambah Agenda dalam website.

**Tabel 28. Use Case Scenario Menambah Agenda (UC-20)**

<i>Use case ID</i>	UC-20															
<i>Number</i>																
<i>Use Case Name</i>	Proses menambah Agenda															
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin menambah Agenda lama website.															
<i>Primary Actor</i>	Admin															
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem															
<i>Post-condition</i>	Admin telah berhasil menambah agenda															
<i>Basic Flow of Events</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>User's Action</th> <th>System Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin mengklik menu Agenda</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda</td> </tr> <tr> <td>3. Admin menekan tombol tambah</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem akan menampilkan form agenda yang akan di lengkapi</td> </tr> <tr> <td>5. Admin melengkapi form dan menekan tombol tambah</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.</td> </tr> </tbody> </table>	User's Action	System Response	1. Admin mengklik menu Agenda			2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda	3. Admin menekan tombol tambah			4. Sistem akan menampilkan form agenda yang akan di lengkapi	5. Admin melengkapi form dan menekan tombol tambah			6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.	
User's Action	System Response															
1. Admin mengklik menu Agenda																
	2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda															
3. Admin menekan tombol tambah																
	4. Sistem akan menampilkan form agenda yang akan di lengkapi															
5. Admin melengkapi form dan menekan tombol tambah																
	6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.															
<i>Alternate Flow of Events</i>	-															
<i>Extension points</i>	-															

### 3.3.22 Fungsi/Fitur Menghapus Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus agenda.

### 3.3.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus agenda yang sudah tidak relevan atau sudah tidak diperlukan lagi.

### 3.3.22.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan agenda, admin terlebih dahulu memilih agenda yang hendak dihapus. Setelah menemukan agenda yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

### 3.3.22.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan Proses Admin menghapus Agenda dalam website.

**Tabel 29. Use Case Scenario Menghapus Agenda (UC-21)**

<i>Use case ID</i>	UC-21	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses menghapus Agenda	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus agenda	
<i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem.	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menghapus Agenda	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	1. Admin mengklik menu Agenda	
		2. Sistem akan menampilkan halaman agenda.
	3. Admin memilih agenda dan mengklik tombol hapus.	
		4. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman agenda terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### **3.3.23 Fungsi/Fitur Melihat Album**

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat album.

#### **3.3.23.1 Deskripsi dan Prioritas**

Fungsi ini digunakan agar user dapat melihat album yang telah disediakan oleh SiTani.

#### **3.3.23.2 Kebutuhan Fungsional**

Pada saat *user* ingin melihat album yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut

#### **3.3.23.3 Urutan Stimulus/Respon**

*Use Case* ini menjelaskan bagaimana Petani dan Admin dapat melihat halaman Album dalam website.

**Tabel 30. Use Case Scenario Melihat Album (UC-22)**

<i>Use case ID</i>	UC-22	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses melihat album	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin dan Petani dapat melihat album.	
<i>Primary Actor</i>	Petani dan Admin	
<i>Pre-condition</i>	Petani dan Admin telah <i>login</i> ke sistem.	
<i>Post-condition</i>	Petani dan Admin berhasil melihat halaman album.	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	1. Petani dan Admin memilih menu Album	
		2. Sistem akan menampilkan halaman Album.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.24 Fungsi/Fitur Mengedit Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit album.

#### 3.3.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit informasi pada foto.

#### 3.3.24.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit album, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat album yang telah diperbarui oleh admin.

#### 3.3.24.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit album dalam website.

**Tabel 31. Use Case Scenario Mengedit Album (UC-23)**

<b>1</b> <i>Use case ID</i>	UC-23	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengedit Album	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit Album.	
<i>Primary Actor</i> <b>3</b>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin telah berhasil Mengedit Album	
<i>Basic Flow of Events</i>	<b>1</b> <i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	1. Admin mengklik menu album	
		2. Sistem akan menampilkan halaman Album
	3. Admin menekan tombol perbarui Galery	
		4. Sistem akan menampilkan form halaman album yang akan diubah
	5. Admin melakukan perubahan <b>8</b> dan menekan tombol perbarui.	

		6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman album terbaru.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

### 3.3.25 Fungsi/Fitur Menambah Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah album.

#### 3.3.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin <sup>2</sup>. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan informasi terbaru.

#### 3.3.25.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah album, sistem akan menyimpan data sehingga user dapat melihat album yang telah ditambahkan admin.

#### 3.3.25.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan bagaimana Admin menambah Album dalam website <sup>1</sup>

Tabel 32. Use Case Scenario Menambah Album (UC-24)

Use case ID Number	UC-24							
Use Case Name	Proses Manambah Album							
Brief Description	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin menambah Album.							
Primary Actor <sup>3</sup>	Admin							
Pre-condition	Admin telah login ke sistem							
Post-condition	Admin berhasil menambah Album							
Basic Flow of Events	<table border="1"> <thead> <tr> <th>User's Action</th> <th>System Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin mengklik menu album</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem akan menampilkan halaman album</td> </tr> </tbody> </table>	User's Action	System Response	1. Admin mengklik menu album			2. Sistem akan menampilkan halaman album	
User's Action	System Response							
1. Admin mengklik menu album								
	2. Sistem akan menampilkan halaman album							

	3. Admin menekan tombol  Tambah album	
		4. Sistem akan menampilkan form yang akan dilengkapi
	5. Admin mengisi form tambah Album	
		6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman album terbaru.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

### 3.3.26 Fungsi/Fitur Menghapus Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus album.

#### 3.3.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus album yang sudah tidak relevan atau sudah tidak diperlukan lagi.

#### 3.3.26.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan foto, admin terlebih dahulu memilih foto yang hendak dihapus. Setelah menemukan foto yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

#### 3.3.26.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin menghapus Album dalam website.

Tabel 33. Use Case Scenario Menambah Album (UC-25)

Use case ID Number	UC-25
Use Case Name	Proses Menghapus Album
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin Menghapus Album dalam website.
Primary Actor 3	Admin
Pre-condition	Admin telah login ke sistem.
Post-condition	Admin berhasil menghapus Album

<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	1. Admin Memilih menu Album	
		2. sistem akan menampilkan halaman Album
	3. Admin memilih album dan menekan tombol hapus	
		4. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Album terbaru
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.27 Fungsi/Fitur Melihat Notifikasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat notifikasi.

#### 3.3.27.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh petani. Fungsi ini digunakan agar petani dapat melihat pemberitauan.

#### 3.3.27.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat *contact us* yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut.

#### 3.3.27.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana petani ketika ingin melihat pemberitahuan di dalam website Sistem Informasi Sitani.

1  
**Tabel 34. Use Case Scenario Melihat Notifikasi (UC-26)**

<i>Use case ID</i>	UC-26
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Notifikasi
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Petani dapat melihat notifikasi peminjaman alat.
<i>Primary Actor</i> 3	Petani
<i>Pre-condition</i>	Petani telah login ke sistem

<i>Post-condition</i>	Petani berhasil melihat notifikasi	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Petani memilih mengklik navbar notifikasi	
		2. Sitem akan menampilkan notifikasi peminjaman.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.28 Fungsi/Fitur Melihat History

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat *history*.

#### 3.3.28.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh petani. Fungsi ini digunakan agar petani dapat melihat riwayat peminjaman.

#### 3.3.28.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat *history* yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut.

#### 3.3.28.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana petani ketika ingin melihat riwayat peminjaman di dalam *website* Sistem Informasi Sitani.

**Tabel 35 . Use Case Scenario Melihat History (UC-27)**

<i>Use case ID</i>	UC-27	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat History	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana petani dapat melihat riwayat peminjaman.	
<i>Primary Actor</i>	Petani	
<i>Pre-condition</i>	Petani telah login ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Petani berhasil melihat <i>History</i>	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	1 Petani mengklik menu profil	

		2 <b>19</b> Sistem akan menampilkan menu <i>history</i>
	3      Petani mengklik tombol <i>history</i>	
		4      Sistem akan menampilkan halaman <i>history</i>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	

### 3.3.29 Fungsi/Fitur Melihat *Contact Us*

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat *contact us*.

#### 3.3.29.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh user. Fungsi ini digunakan agar *user* dapat melihat informasi kontak yang dapat dihubungi oleh pengguna jika membutuhkan bantuan atau ingin memberikan *feedback* kepada pihak SiTani.

#### 3.3.29.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat *contact us* yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut.

#### 3.3.29.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana petani melihat *contact us* pada website.

**Tabel 36 . Use Case Scenario Melihat Contact Us (UC-28)**

<b>1</b> <i>Use case ID Number</i>	UC-28	
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat <i>Contact Us</i>	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini bertujuan untuk melihat media <i>social media</i> ataupun media yang dapat dihubungi.	
<i>Primary Actor</i> <b>3</b>	Petani	
<i>Pre-condition</i>	Petani telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>		
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	Petani mengklik menu <i>Contact</i>	

	<i>Us</i>	
		Sistem akan menampilkan halaman <i>Contact Us</i>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.30 Fungsi/Fitur Melihat Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat video.

#### 3.3.30.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan agar user dapat melihat video yang telah disediakan oleh SiTani.

#### 3.3.30.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat video yang telah disediakan oleh SiTani, maka pengguna harus mengakses Sistem Informasi tersebut

#### 3.3.30.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menjelaskan bagaimana Petani dan Admin dapat melihat halaman video dalam website.

1  
Tabel 37 . *Use Case Scenario Melihat Video (UC-29)*

<i>Use case ID</i>	UC-29	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses <b>Melihat</b> Video	
<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> (Petani dan Admin) dapat melihat video.	
<i>Primary Actor</i>	<i>user</i> (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	<i>user</i> (Petani dan Admin) telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	<i>user</i> (Petani dan Admin) berhasil melihat video	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> <span style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">16</span> 1. <i>user</i> (Petani dan <b>Admin</b> ) <b>mengklik menu</b> video	<i>System Response</i>

		2. Sistem akan menampilkan halaman video
	3. <i>user</i> (Petani dan Admin) memilih dan menekan video yang akan ditonton.	
		4. Sistem memvalidasi dan menampilkan isi video.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.31 Fungsi/Fitur Mengedit Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit video.

#### 3.3.31.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit informasi pada video.

#### 3.3.31.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin mengedit video, sistem akan menyimpan data sehingga *user* dapat melihat video yang telah diperbarui oleh admin.

#### 3.3.31.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit video dalam website.

**Tabel 38. Use Case Scenario Mengedit Video (UC-30)**

<sup>1</sup> <i>Use case ID</i>	<b>UC-30</b>	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Mengedit Video	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggabarkan bagaimana Admin dapat mengedit video.	
<sup>3</sup> <i>Primary Actor</i>	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil mengedit video	
<i>Basic Flow of</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>

<i>Events</i>	<b>1</b>	1. Admin mengklik menu video	
			2. Sistem akan menampilkan halaman video.
		3. Admin menekan tombol edit	
			4. Sistem akan menampilkan form video yang akan diisi.
	<b>1</b>	5. Admin mengisi Form edit video dan menekan tombol edit	
			6. Sistem akan menampilkan halaman video terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-		
<i>Extension points</i>	-		

### 3.3.32 Fungsi/Fitur Menambah Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah video.

#### 3.3.32.1 Deskripsi dan Prioritas

**2**  
Fungsi ini digunakan oleh admin . Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan video terbaru.

#### 3.3.32.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin menambah video, sistem akan menyimpan data sehingga *user* dapat melihat video yang telah ditambahkan admin.

#### 3.3.32.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan bagaimana Admin menambah video dalam website

**Tabel 39. Use Case Scenario Menambah Video (UC-31)**

<i>Use case ID</i>	UC-30
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses Menambah Video
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin dapat menambah video

<i>Primary Actor</i> 3	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menambah video	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	Admin mengklik menu video	2 Sistem akan menampilkan halaman video
	Admin mengklik tombol tambah	Sistem akan menampilkan form video yang akan diisi
	32 Admin mengisi form video dan menekan tombol tambah	Sistem akan menampilkan halaman video terbaru.
	-	
	-	
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.3.33 Fungsi/Fitur Menghapus Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus video.

#### 3.3.33.1 Deskripsi dan Prioritas

2  
Fungsi ini digunakan oleh admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat menghapus video yang sudah tidak relevan atau sudah tidak diperlukan lagi.

#### 3.3.33.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat admin melakukan penghapusan video, admin terlebih dahulu memilih video yang hendak dihapus. Setelah menemukan video yang akan dihapus maka admin dapat menghapusnya.

#### 3.3.33.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin menghapus video dalam website.

1  
**Tabel 40. Use Case Scenario Menghapus Video (UC-32)**

<i>Use case ID</i>	UC-31
--------------------	-------

<i>Number</i>								
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus video							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggabarkan bagaimana Admin dapat menghapus video.							
<i>Primary Actor</i> 3	Admin							
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem.							
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menghapus video							
<i>Basic Flow of Events</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>User's Action</i></th> <th><i>System Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Admin mengklik menu video</td><td>Sistem menampilkan halaman video</td></tr> <tr> <td>8 Admin memilih video yang akan dihapus dan menekan tombol hapus</td><td>Sistem memvalidasi dan menampilkan halaman video terbaru.</td></tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>	Admin mengklik menu video	Sistem menampilkan halaman video	8 Admin memilih video yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	Sistem memvalidasi dan menampilkan halaman video terbaru.	
<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>							
Admin mengklik menu video	Sistem menampilkan halaman video							
8 Admin memilih video yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	Sistem memvalidasi dan menampilkan halaman video terbaru.							
<i>Alternate Flow of Events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

### 3.3.34 Fungsi/Fitur Logout

Fungsi di bawah ini adalah fungsi *logout*.

#### 3.3.34.1 Deskripsi dan Prioritas

30 Fungsi logout digunakan oleh *user* yang ingin keluar dari sistem.

#### 3.3.34.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat user melakukan *logout* maka sistem akan menghapus informasi *login user* dan mengarahkan *user* kembali ke halaman awal sistem.

#### 3.3.34.3 Urutan Stimulus/Respon

*Use Case* ini menggambarkan bagaimana *user* (Petani dan Admin) *logout* dari situs *website*.

Tabel 41. Tabel *Use Case Scenario Logout* (UC-28)

<i>Use case ID Number</i>	UC-28
<i>Use case Name</i>	Proses Logout

<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> melakukan <i>Logout</i>	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> mengakses Sistem Informasi Sitani	
<i>Post-condition</i>	Petani dan Admin berhasil Melakukan <i>Logout</i> dari <i>website</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
		7. Sistem menampilkan halaman <i>home</i>
	8. Petani dan Admin memilih menu <i>logout</i>	
	9. <i>User</i> mengeklik tombol <i>logout</i>	
		10. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

### 3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Berikut adalah *non functional requirement* pada *Information System*.

4  
Tabel 42. Kebutuhan Non fungsional

SRS-id	Parameter	Requirement

		9
SRS-1	Availability	<p>a. Sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna.</p> <p>b. Aplikasi sistem dapat digunakan sekaligus</p> <p>c. Sistem dapat mengolah data dalam jumlah banyak.</p> <p>d. Kecepatan akses sistem tergantung pada kecepatan interner yang digunakan oleh pengguna.</p>
SRS-2	Reliability	Sistem dapat gagal diakses jika koneksi internet pengguna tidak ada atau jika koneksi yang digunakan pengguna tidak stabil.
SRS-3	Ergonomy	Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman.
SRS-4	Portability	Sistem ini dapat digunakan di <i>platform</i> mana saja. Sistem juga dapat diakses di laptop ataupun HP, sistem dapat menyesuaikan layar untuk mengakses sistem.
SRS-5	Response Time	Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik.
SRS-6	Security	Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimiliki oleh admin.
SRS-7	4 Others 1: Bahasa Komunikasi	Semua tanya jawab harus menggunakan bahasa Indonesia.
SRS-8		Setiap layar akan mengandung logo SiTani.

### **3.4.1 Kebutuhan akan Performansi**

Performansi perancangan program pada Sistem Informasi Sitani yang diharapkan adalah dapat berjalan pada sistem atau *platform* apapun yang mendukung sistem informasi berbasis web.

### **3.4.2 Kebutuhan akan Keselamatan**

Kebutuhan non-fungsional pada bagian keselamatan, yang diperlukan oleh aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi akan menampilkan sebuah pesan peringatan. Misalnya salah seorang pengguna akan menghapus data, maka untuk dapat meyakinkan seorang pengguna dengan pilihannya tersebut, aplikasi akan memberikan sebuah pesan peringatan kepada pengguna.
2. Aplikasi akan menampilkan sebuah pemberitahuan apakah suatu proses yang telah dilakukan berhasil atau tidak.
3. Aplikasi akan memberikan bahasa yang mudah dipahami oleh pengguna, serta menggunakan *button* yang jelas pada antarmuka pengguna, agar dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi.

### **3.4.3 Kebutuhan akan Keamanan**

Untuk keamanan dan privasi aplikasi harus disediakan aplikasi *antivirus* agar komputer terhindar dari virus yang bisa memungkinkan komputer mengalami kerusakan sehingga akan berpengaruh dalam pembuatan aplikasi.

28

### **3.4.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya**

Sistem Informasi Kepegawaian diharapkan dapat memenuhi *standart* pembangunan aplikasi yang telah ditentukan. *Standart* aplikasi yang diharapkan adalah sebagai berikut:

34

1. Aplikasi yang akan dikembangkan harus *user-friendly*.
2. Aplikasi dapat digunakan setiap waktu menggunakan komputer atau laptop yang telah ditentukan.
3. Aplikasi harus dapat menampilkan hasil dalam kurun waktu 8 detik.

4. Aplikasi dapat menangani kesalahan yang muncul pada saat terdapat proses yang sedang berjalan.
5. Aplikasi harus dapat menggunakan bahasa yang tetap atau tidak berubah-ubah yang dimengerti oleh pengguna.
6. Aplikasi harus dapat diakses melalui jaringan yang telah ditentukan.

#### **3.4.5 Aturan Kebutuhan Operasional**

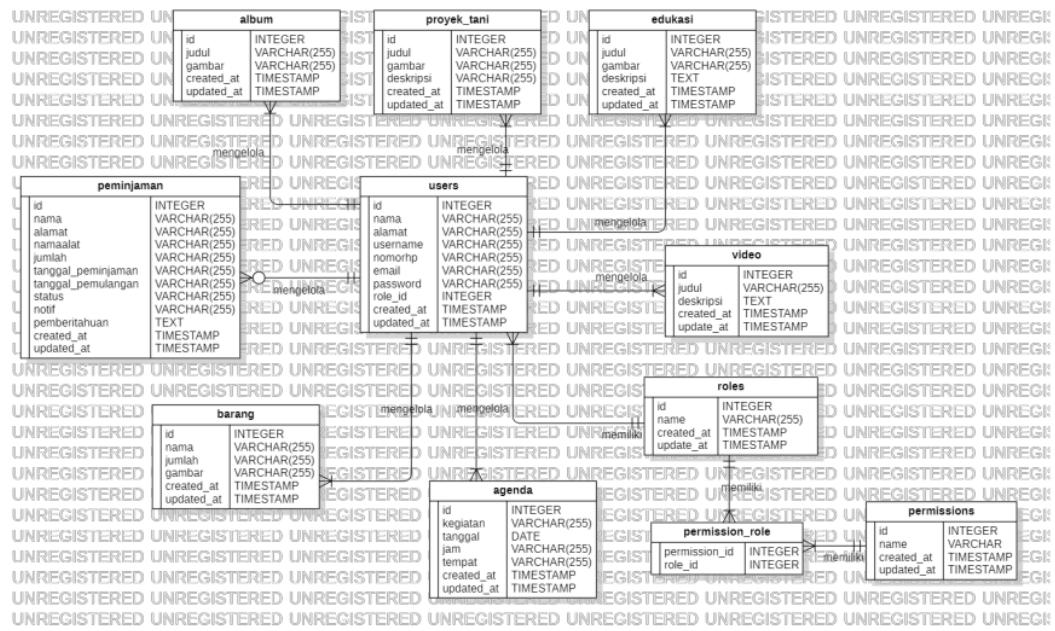
Kebutuhan non-fungsional pada bagian operasional, yang diperlukan oleh aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi SiTani dapat dibuka melalui komputer atau laptop dikarenakan aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis desktop.
2. Seorang Admin dapat mengelola secara keseluruhan Sistem Informasi SiTani.
3. Seorang Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap data diri admin dan user.
4. Seorang Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap pengumuman atau informasi terbaru mengenai SiTani.
5. *User* dapat memberikan komentar terhadap Sistem Informasi SiTani.
6. Seorang Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap data mengenai perusahaan yang memberikan dana terhadap SiTani.

## 4. Kebutuhan Lain

### 4.1 ER-Diagram

Berikut ini merupakan ER-Diagram yang kami rancang untuk membangun website SiTani.



Gambar 68 . ER-Diagram

## 5. Lampiran A :

### Glosarry

Pada lampiran ini dijelaskan glossary atau kata-kata sulit yang ada pada dokumen ini.

<i>Current system</i>	:	Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh <i>user</i>
<i>Developer</i>	:	Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan sistem
<i>User</i>	:	Orang yang dapat mengakses dan menggunakan sistem yang akan dibangun
<i>Software</i>	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Instruksi-instruksi (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fitur yang diinginkan, fungsi, dan kinerja.</li><li>2. Struktur data yang memungkinkan program untuk secara seimbang memanipulasi informasi.</li><li>3. Informasi deskriptif, baik dalam bentuk <i>hard copy</i> maupun bentuk virtual yang menjelaskan pengoperasian dan penggunaan program.</li></ol>
<i>Client</i>	:	Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan.
<i>Requirement</i>	:	Kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari client.
<i>Admin</i>	:	Orang yang bertugas untuk melakukan pengontrolan terhadap sistem agar dapat berjalan dengan baik.
Fitur	:	Menu yang terdapat dalam sistem

18%  
SIMILARITY INDEX

18%  
INTERNET SOURCES

1%  
PUBLICATIONS

%  
STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

1	repository.ub.ac.id Internet Source	7%
2	repository.dinamika.ac.id Internet Source	3%
3	repository.bsi.ac.id Internet Source	2%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%
9	docplayer.info Internet Source	<1%

10	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
12	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
13	moam.info Internet Source	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	informatika.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
17	adoc.pub Internet Source	<1 %
18	id.scribd.com Internet Source	<1 %
19	repo.unand.ac.id Internet Source	<1 %
20	www.porta.sh Internet Source	<1 %
21	Muhibun Muhibun, Andri Firmansyah, Muhammad Fatchan, Irfan Afrianto. "Sistem	<1 %

Informasi Data Stok Pallet Pada CV. Selang Surya Kencana", Journal Automation Computer Information System, 2021

Publication

---

22	<a href="#">jtika.if.unram.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="#">pesanurmawan.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="#">aangedi.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="#">eprints.perbanas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="#">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="#">journals.usm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="#">komputerupdate.com</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="#">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
30	Bramana Jaya Safutra. "Analysis and Development of Education and Training Management Information Systems at the Jambi Province Human Resources	<1 %

Development Agency", Jurnal Prajaiswara,  
2020

Publication

---

- 31 Lalu Ryan Ravisafitra, Rina Dewi Indahsari. <1 %  
"The Design of the SBMPTN Tryout System on  
the Official Website of the Tutoring Institute  
"Road to PTN"", Procedia of Engineering and  
Life Science, 2021  
Publication
- 
- 32 eprints.umm.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 33 es.scribd.com <1 %  
Internet Source
- 
- 34 ijcoreit.org <1 %  
Internet Source
- 
- 35 junaidichaniago.wordpress.com <1 %  
Internet Source
- 
- 36 text-id.123dok.com <1 %  
Internet Source
- 
- 37 www.heidisql.com <1 %  
Internet Source
- 
- 38 www.scribd.com <1 %  
Internet Source
- 
- 39 www.wealthbisnis.blogspot.com <1 %  
Internet Source
-

40

Maulana Rizki, Nining Suryani, Evy Priyanti. "Sistem Informasi Pemilihan PTN Pada Sekolah Menengah Tingkat Atas Negeri 4 Bogor", IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology, 2022

Publication

<1 %

41

Mohamad Jamiludin, Choirul Anam, Agus Sifaunajah. "RANCANG BANGUN POINT OF SALES TERINTEGRASI DENGAN SISTEM GUDANG", SAINTEKBU, 2019

Publication

<1 %

42

Sri Muryani. "Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Bahan Baku", Jurnal Infortech, 2020

Publication

<1 %

43

doku.pub

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On