

SWTD

by Rivael Manurung

Submission date: 08-Jun-2023 04:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 2111665910

File name: turnitin_swtd.docx (4.85M)

Word count: 13017

Character count: 78810

1 System Overview

32

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.

1.1 Current System Overview

35

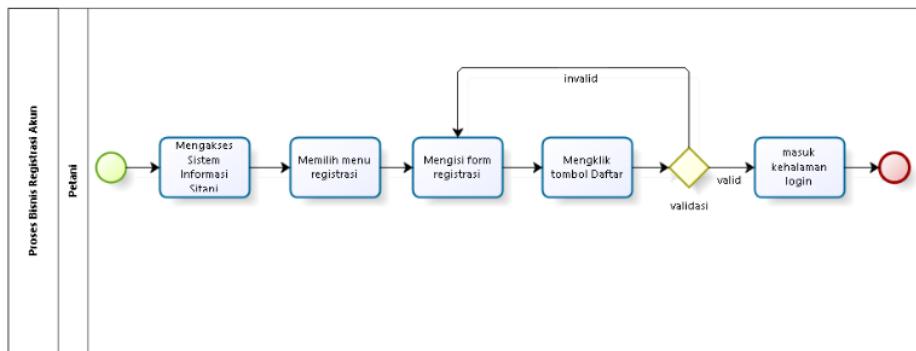
Kelompok Tani Desa Pardomuan Nauli di Kecamatan Laguboti, Kabupaten Toba saat ini masih menghadapi tantangan dalam sistem pertanian yang dilakukan secara manual. Para petani di desa ini menghadapi keterbatasan akses terhadap alat-alat tani yang diperlukan, yang mengakibatkan hasil panen yang kurang bermutu dan rendahnya produktivitas. Hal ini disebabkan oleh harga alat tani yang tinggi, terutama untuk alat-alat seperti hand traktor dan mesin pemotong rumput, yang membuat mereka tidak mampu membelinya. Selain itu, petani juga menghadapi kendala dalam hal pemahaman dan pengetahuan teknis dalam penggunaan alat-alat tersebut. Beban biaya tambahan 40 juga diberlakukan untuk penggunaan alat-alat tersebut, karena tidak semua petani memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang cara penggunaannya. Sementara itu, petani juga menghadapi kesulitan dalam mendapatkan informasi pertanian yang tepat dan terkini, termasuk teknik pertanian yang lebih efektif, penggunaan pupuk yang tepat, dan pengendalian hama dan penyakit tanaman. Untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas hasil panen, penting untuk tidak hanya meningkatkan akses terhadap alat-alat tani yang terjangkau, tetapi juga memberikan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaannya. Selain itu, penyediaan sumber daya informasi pertanian yang mudah diakses dan terkini akan sangat membantu petani dalam mengadopsi praktik pertanian yang lebih efisien dan berkelanjutan.

1.2 Target System

Sistem Informasi SiTani dirancang untuk memberikan kemudahan kepada petani dalam mendapatkan informasi terkait kegiatan pertanian. Sistem ini bertujuan untuk memberikan akses kepada petani dalam melihat informasi mengenai edukasi, barang, peminjaman alat tani, agenda, album dan kegiatan proyek kelompok tani. Para pengurus SiTani dapat menggunakan sistem ini untuk memberikan informasi kepada petani melalui proyek kelompok tani. Dalam sistem ini, para pengurus diharapkan melakukan login terlebih dahulu agar dapat membuat agenda, edukasi, konfirmasi peminjaman alat, serta memperbarui data terkait SiTani

2.2.1 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*.²⁶ Gambar 3 menunjukkan langkah-langkah dalam proses registrasi akun pada BPMN Target System.



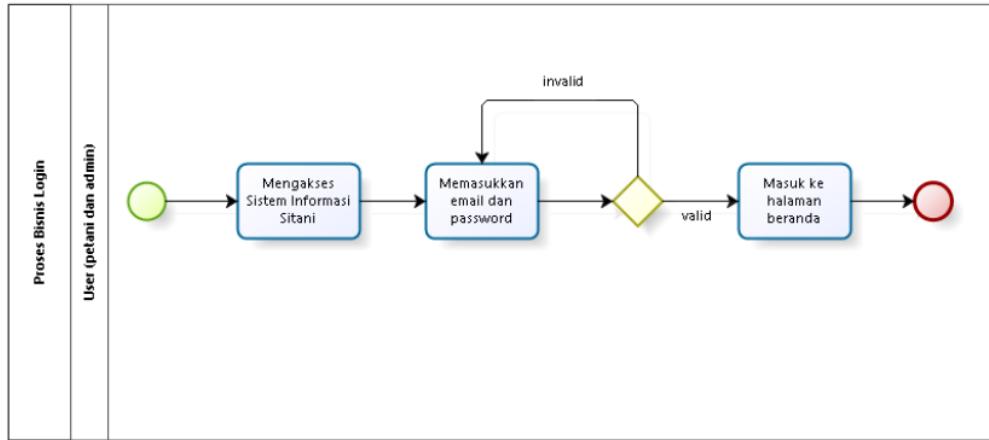
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 1 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.³⁸ Namun, jika ada data yang tidak valid, petani akan diminta untuk mengisi ulang *form* pendaftaran.

2.2.2 Business Process Login

Untuk mengakses 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:



Powered by
bizagi
Modeler

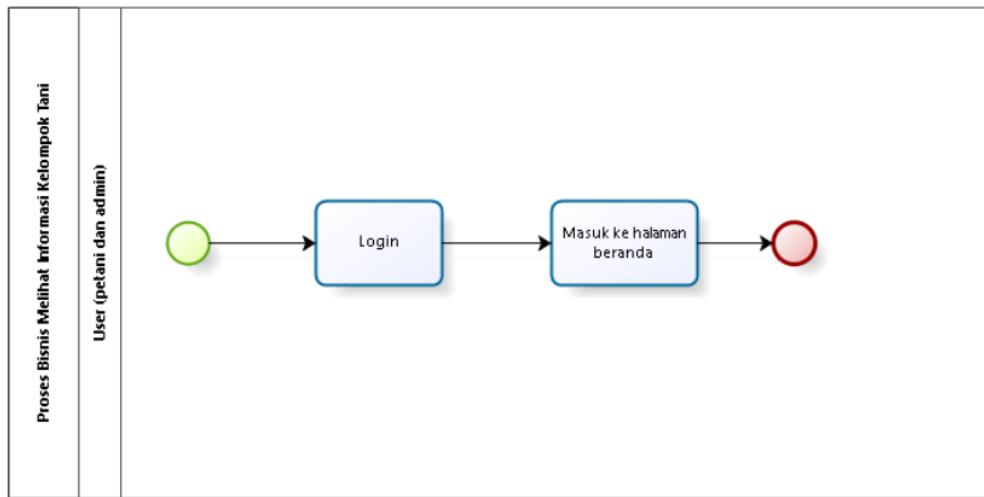
Gambar 2 BPMN Target System Login.

14

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 ⁴², maka *user* akan berhasil masuk ke dalam sistem. Namun, jika proses validasi tidak berhasil, *user* akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* kembali.

2.2.3 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:



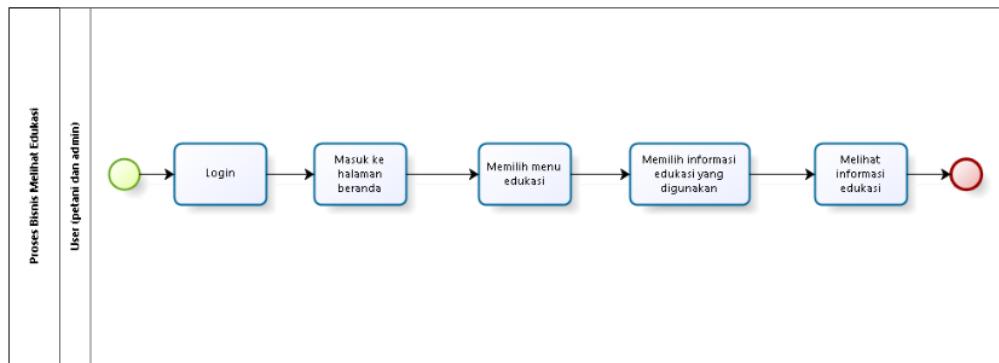
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 3 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.³³

2.2.4 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:



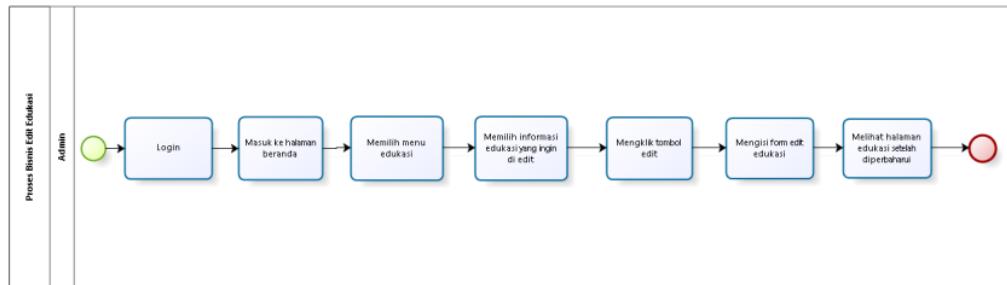
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 4 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.

2.2.5 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:



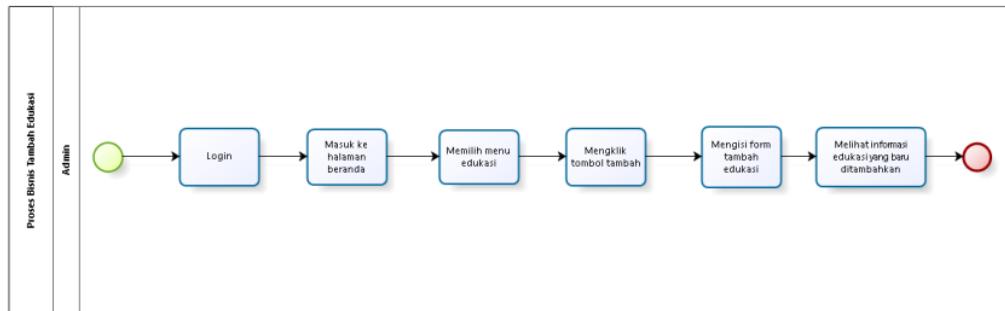
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 5 BPMN Target System Edit Edukasi.

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

2.2.6 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:



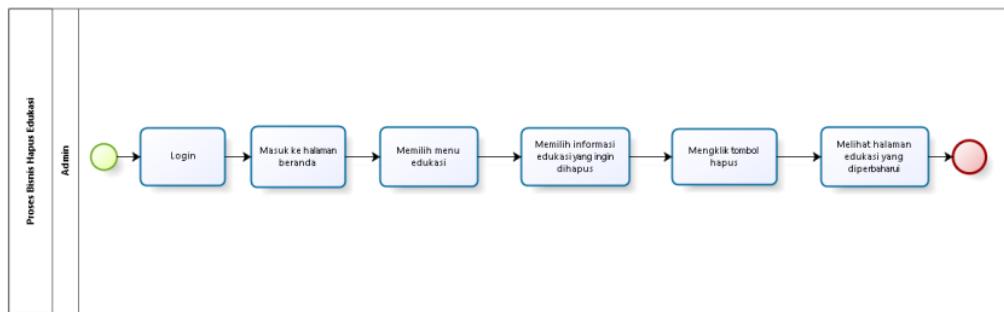
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 6 BPMN Target System Tambah edukasi.

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

2.2.7 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:



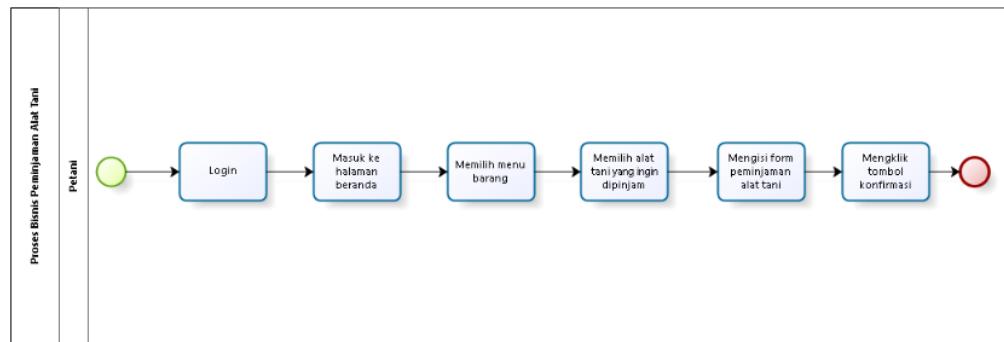
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 7 BPMN Target System Hapus edukasi.

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

2.2.8 Business Process Peminjaman Alat Tani

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



Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 8 BPMN Target System Peminjaman Alat Pertanian.

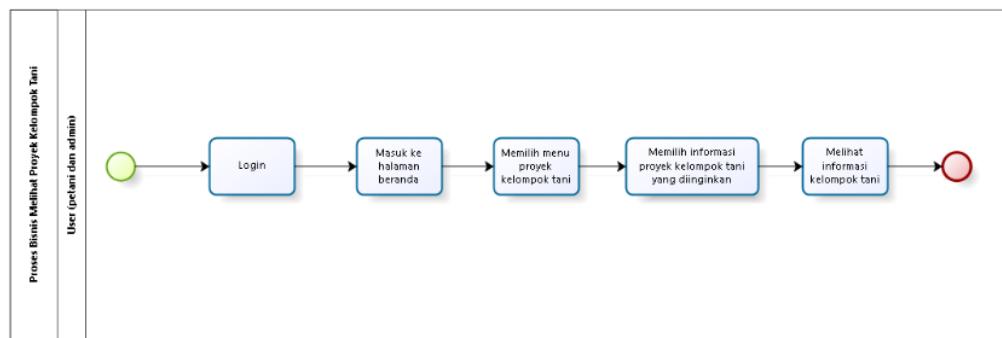
Dalam proses peminjaman alat tani, petani harus melakukan **login** sebelumnya. Setelah **login**, petani akan memilih menu barang. Di dalam menu barang, petani dapat memilih alat tani yang

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 meneklik konfirmasi. Setelah itu, sistem akan menampilkan halaman barang yang tersedia.

2.2.9 Business Process Melihat Proyek Kelompok Tani

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

Melihat Proyek Kelompok Tani:



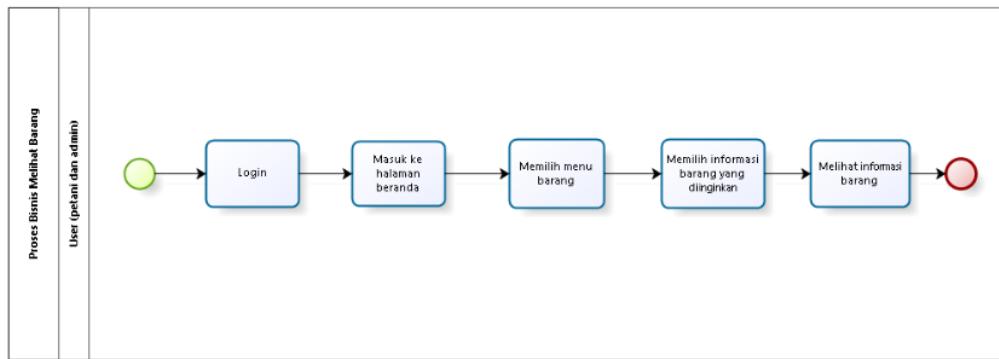
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 9 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.

2.2.10 BPMN Target System Melihat Barang

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



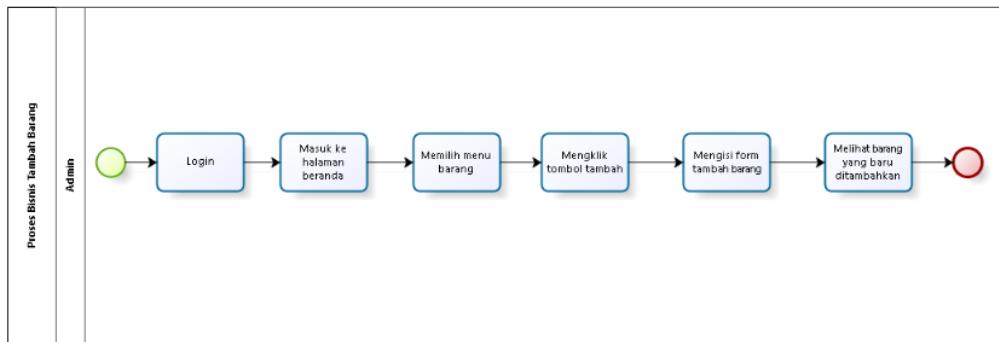
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 10 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**.

2.2.11 Business Process Tambah Barang

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



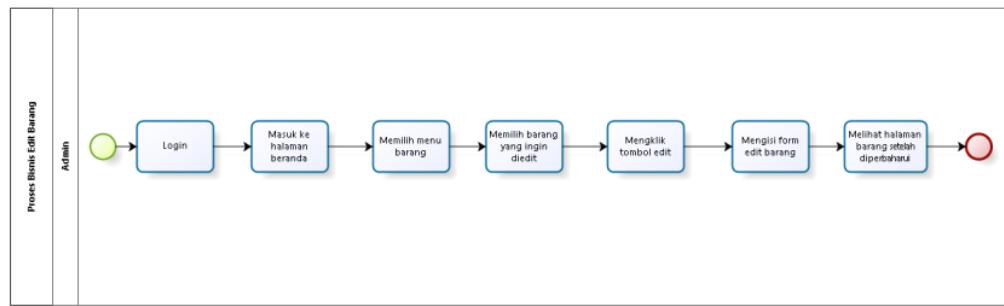
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 11 BPMN Target System Tambah barang.

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

2.2.12 Business Process Edit Barang

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



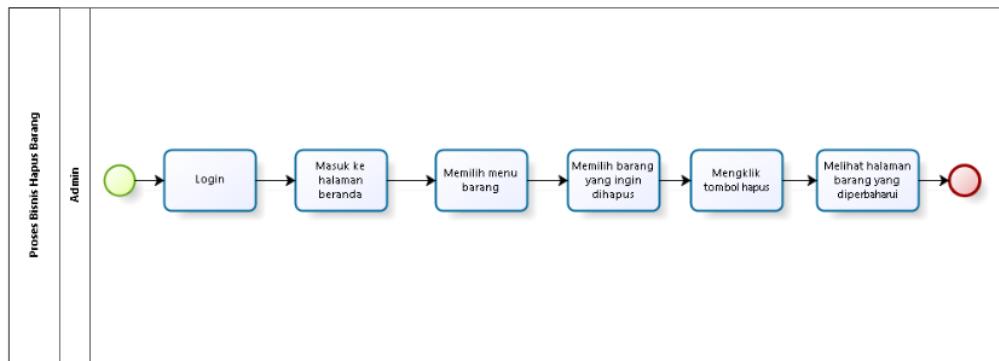
Powered by
bizagi
Mobile

Gambar 12 BPMN Target System Edit barang.

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

2.2.13 Business Process Hapus Barang

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



Powered by
bizagi
Modeler

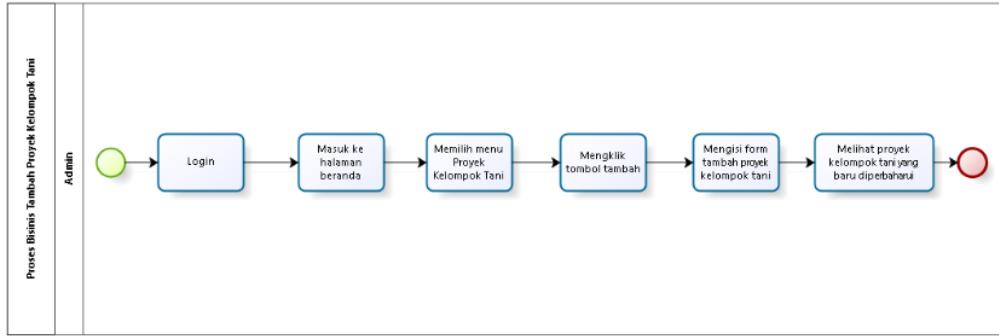
Gambar 13 BPMN Target System Hapus Barang.

1

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

2.2.14 Business Process Tambah Proyek Kelompok Tani

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



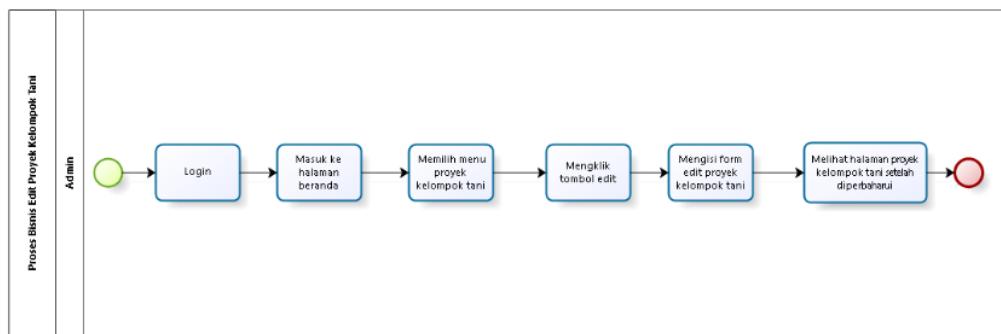
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 14. BPMN Target System Tambah Proyek Kelompok Tani.

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.

2.2.15 Business Process Edit Proyek Kelompok Tani

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



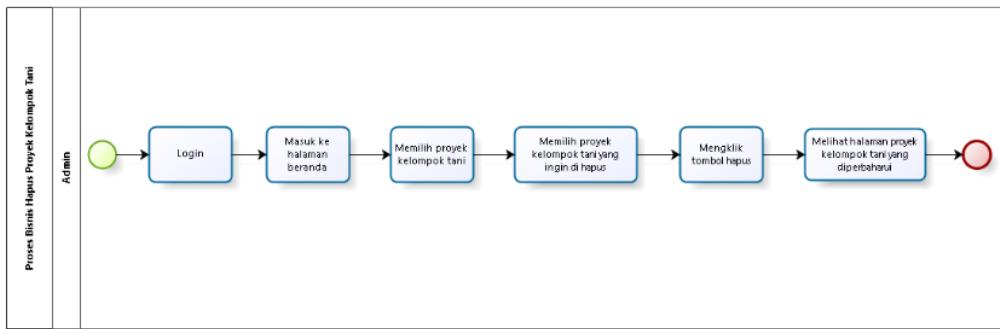
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 15. 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.

2.2.16 Business Process Hapus Proyek Kelompok Tani

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



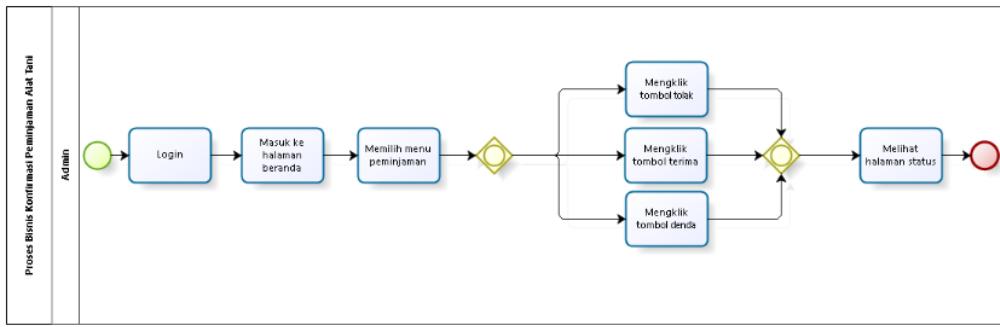
Powered by
bizagi
Mediator

Gambar 16. BPMN Target System Hapus Proyek KelompokTani.

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

2.2.17 Business Process Mengkonfirmasi Peminjaman Alat Tani

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



Powered by
bizagi
Mediator

Gambar 17. BPMN Target System Konfirmasi Peminjaman Alat Tani.

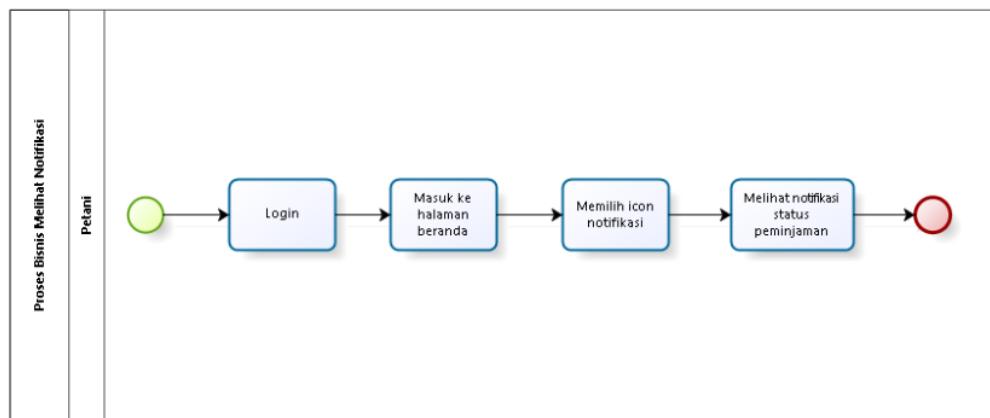
Dalam proses konfirmasi peminjaman alat tani, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian melihat beberapa pengajuan peminjaman alat tani oleh petani. Ketika barang tersedia

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".

2.2.18 Business Process Melihat Notifikasi

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



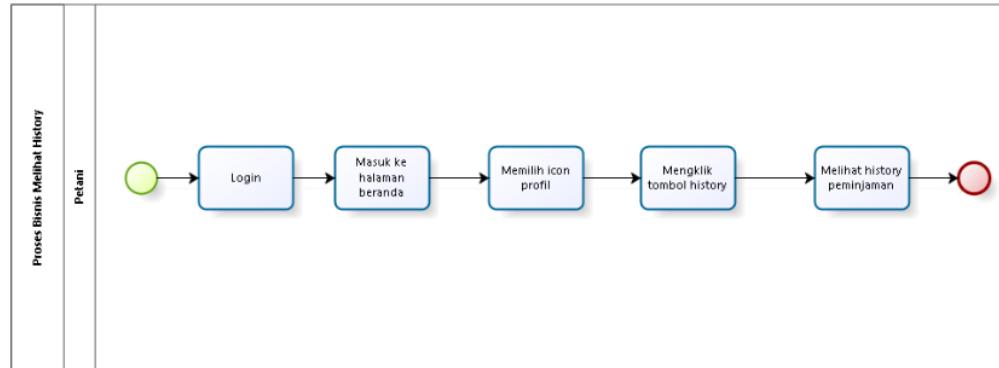
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 18. 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.

2.2.19 Business Process History

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



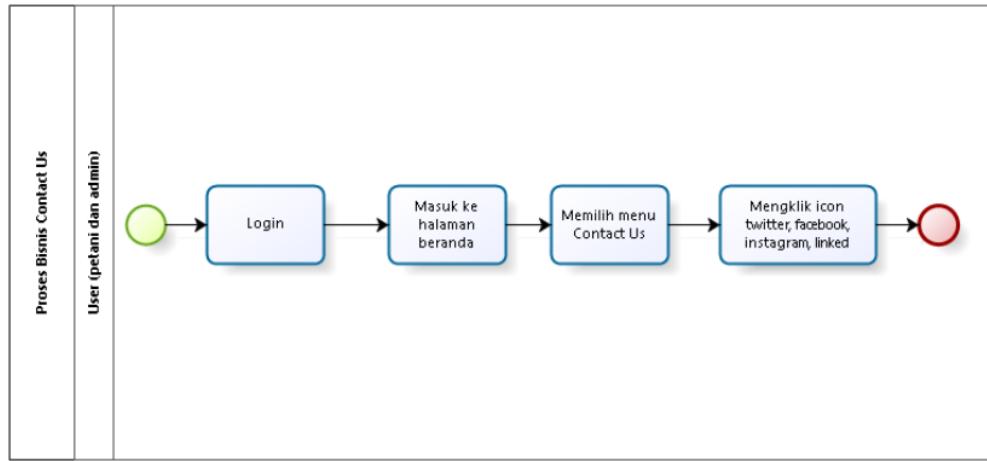
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 19. 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*.

2.2.20 Business Process Melihat Contact Us

Proses Contact Us terlampir pada Gambar 21. BPMN Target System Contact Us:



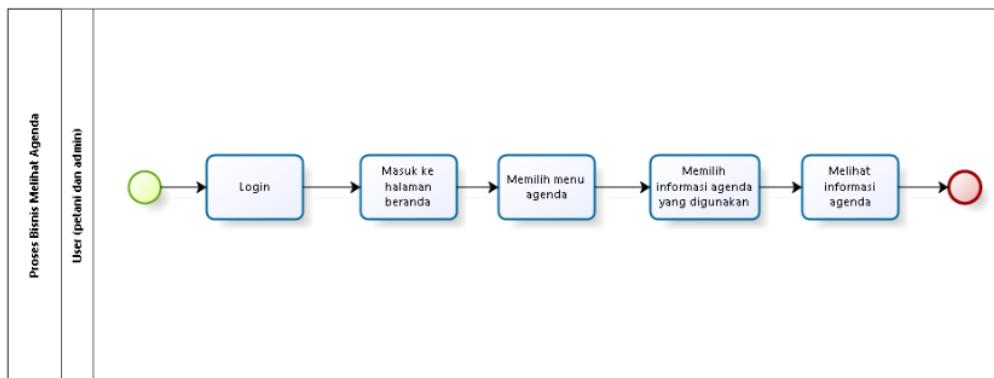
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 20. BPMN Target System Contact Us.

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

2.2.21 Business Process Melihat Agenda

Proses Melihat Agenda terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Melihat Agenda:



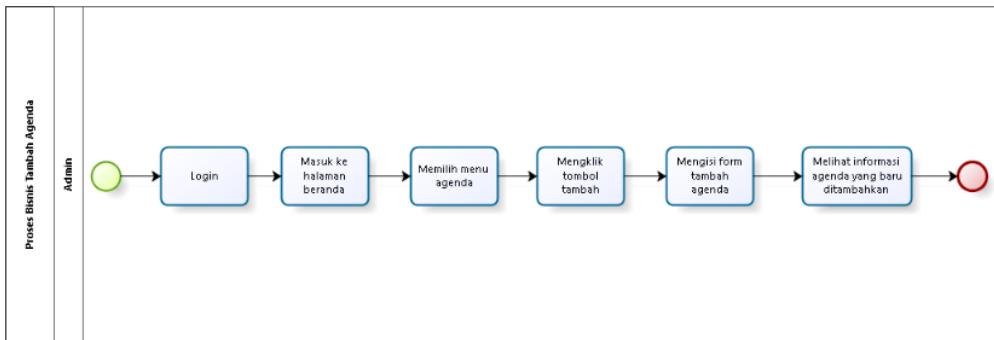
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 21. 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.

2.2.22 Business Process Tambah Agenda

Proses Tambah Agenda terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Tambah Agenda:



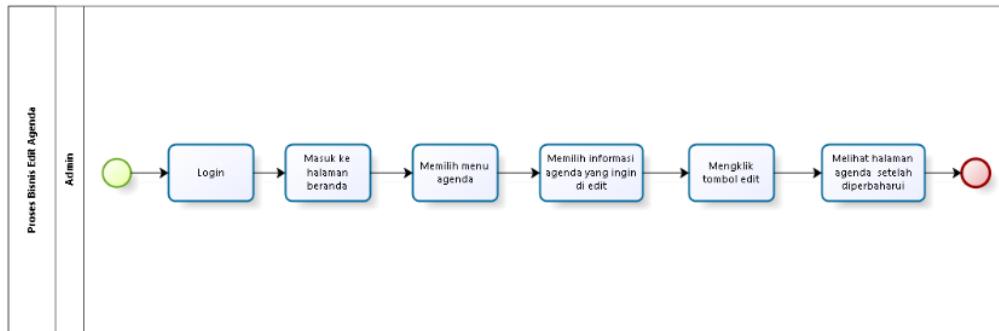
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 22. BPMN Target System Tambah Agenda.

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

2.2.23 Business Process Edit Agenda

Proses Edit Agenda terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Edit Agenda:



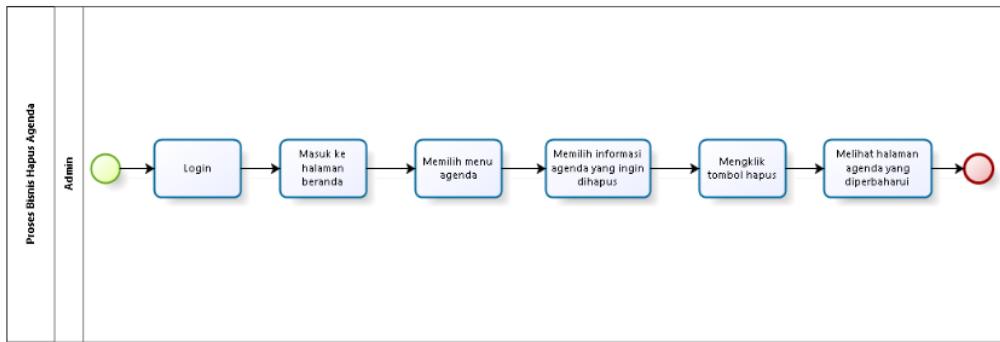
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 23. BPMN Target System Edit Agenda.

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

2.2.24 Business Process Hapus Agenda

Proses Hapus Agenda terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Hapus Agenda:



Powered by
bizagi
Modeler

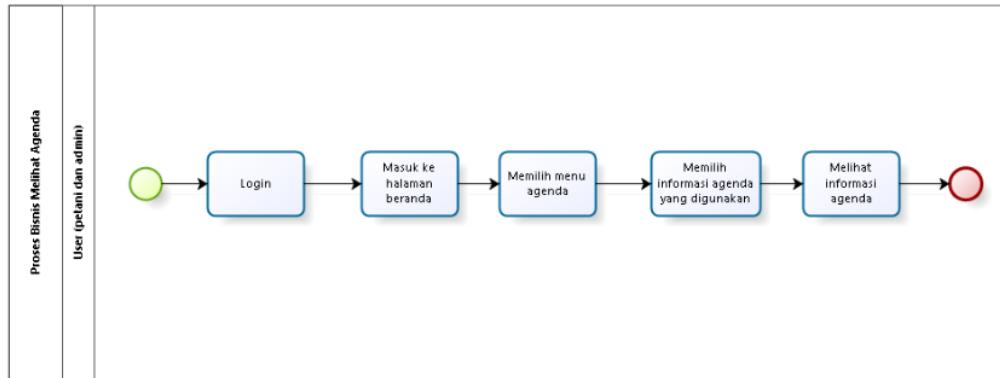
Gambar 24. BPMN Target System Hapus Agenda.

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

1

2.2.25 Business Process Melihat Album

Proses Melihat Album terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Melihat Album:



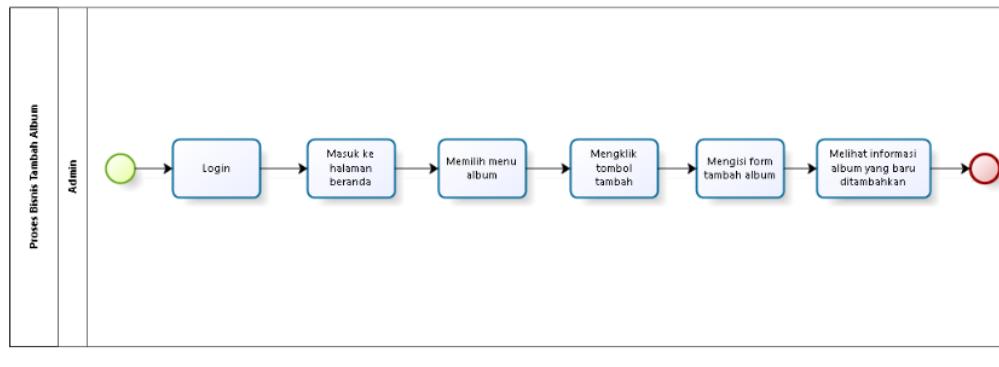
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 25. 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.

2.2.26 Business Process Tambah Album

Proses Tambah Album terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Tambah Album:



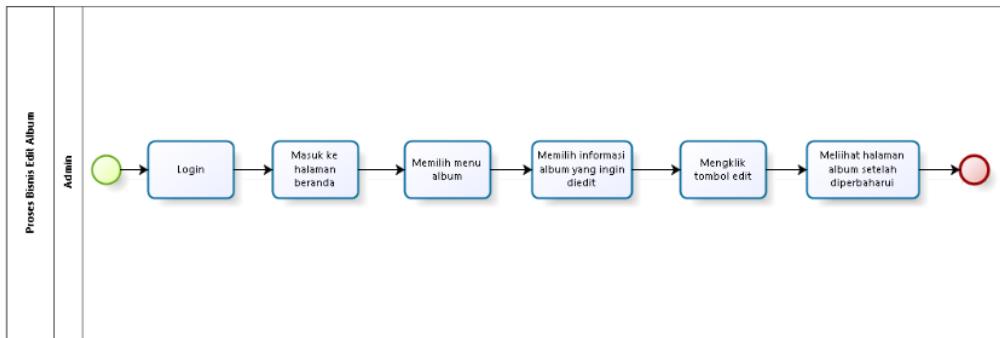
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 26. 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.

2.2.27 Business Process Edit Album

Proses Edit Album terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Edit Album:



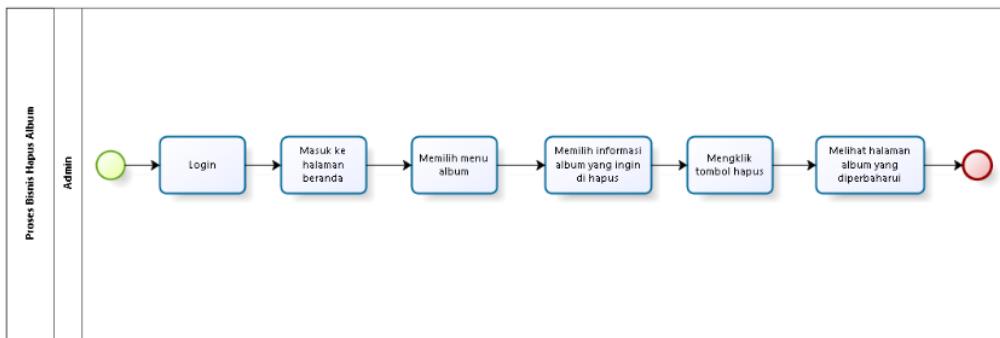
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 27. BPMN Target System Edit Album

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

2.2.28 Business Process Hapus Album

Proses Hapus Album terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Hapus Album:



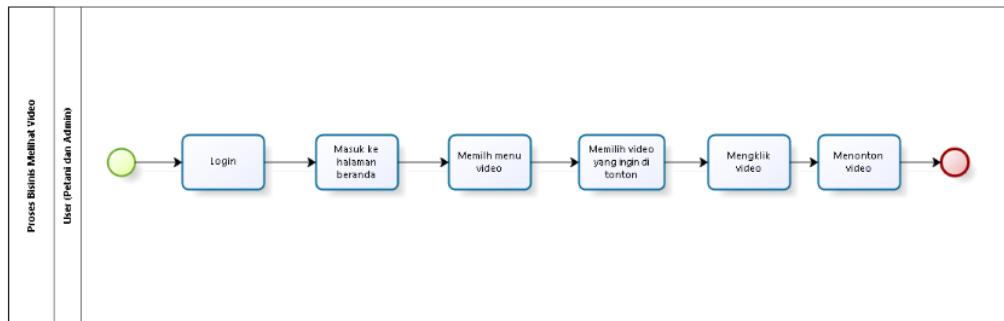
Powered by
bizagi
Modeller

Gambar 28. BPMN Target System Hapus Album.

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

2.2.29 Business Process Melihat Video

Proses Melihat Video terlampir pada Gambar 30. BPMN Target System Melihat Video:



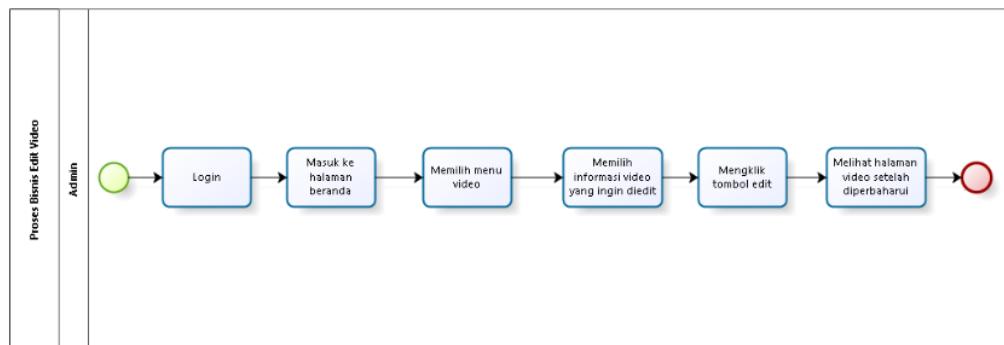
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 29. 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.

2.2.30 Business Process Mengedit Video

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



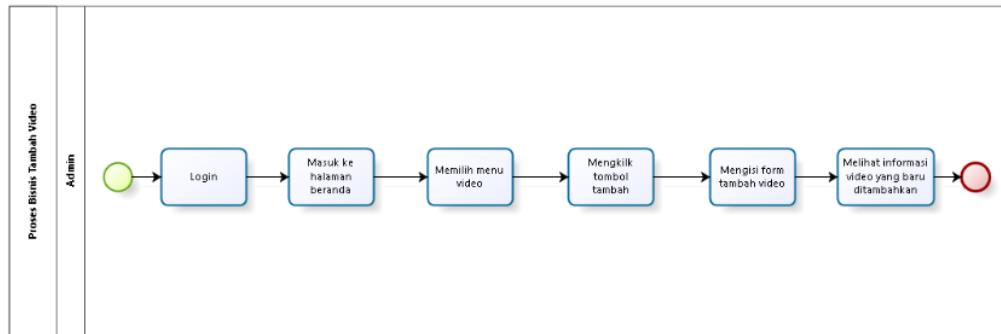
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 30. BPMN Target System Mengedit Video.

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

2.2.31 Business Process Tambah Video

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



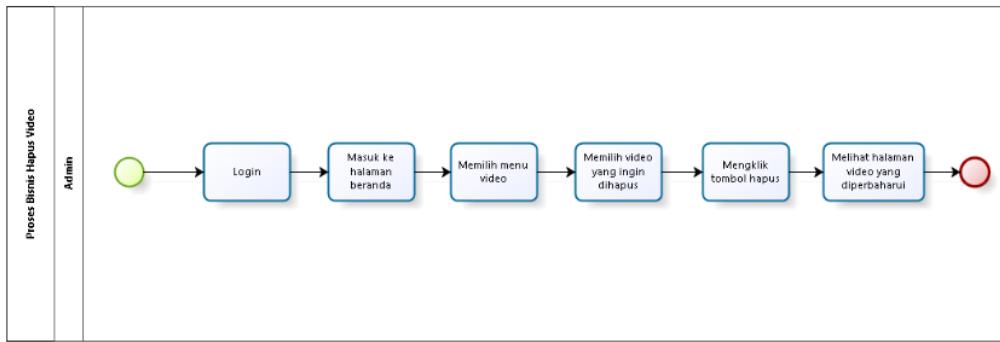
Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 31. BPMN Target System Tambah Video.

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

2.2.32 Business Process Hapus Video

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



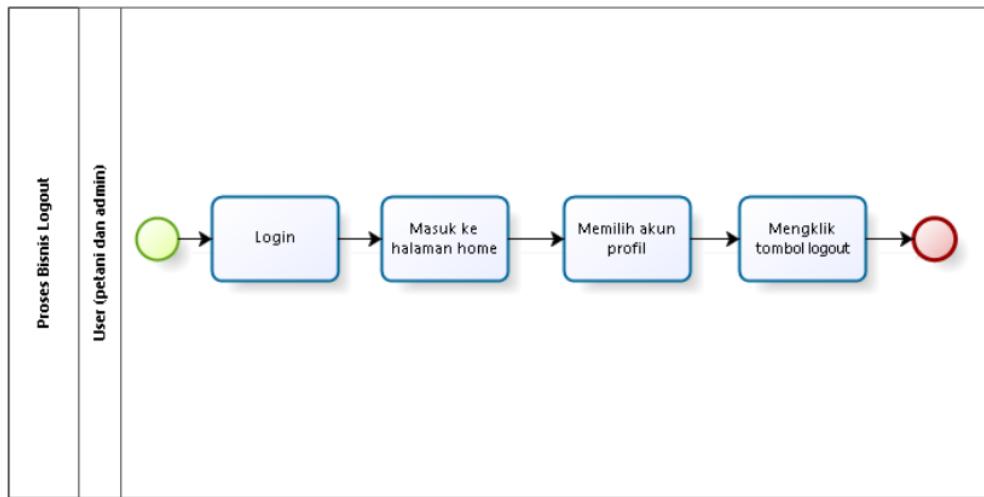
Powered by
bizagi
Media

Gambar 32. BPMN Target System Hapus Video.

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

2.2.33 Business Process Logout

Business Process *logout* terlampir pada Gambar 22. BPMN Target System Logout:



Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 33. BPMN Target System Logout.

User juga dapat *logout* dari sistem dengan menekan tombol *logout* yang tersedia pada bar navigasi.
28

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

2 Software General Description

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem atau perangkat lunak secara umum, yang mencakup fungsi utama sistem (*product main function*), karakteristik *user* (*user characteristic*), batasan (*constraints*), dan lingkungan pengembangan sistem (*SW environment*).

2.1 Product Main Function

Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi-fungsi utama sistem yang akan diberikan langsung kepada pengguna. Fungsi-fungsi utama dari Sistem Informasi SiTani yang akan digunakan dan diberikan langsung ke pengguna, dimana fungsi tersebut didapatkan berdasarkan kebutuhan dari hasil wawancara narasumber yaitu petani yang ada di Desa Pardomuan Nauli.

Fungsi-fungsi pada Sistem Informasi SiTani 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

Fungsi ini digunakan oleh *user* (Petani dan Admin) untuk melihat informasi tentang metode bertani yang efektif dan benar.

5. Fungsi Edit Edukasi

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

6. Fungsi Tambah Edukasi

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

7. Fungsi Hapus Edukasi

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
1
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
1
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 Menambah Album
2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan foto baru ke dalam album.
20. Fungsi Mengedit Album
2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi foto pada album.
21. Fungsi Menghapus Album

- 1** 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 Menambah Agenda**
2 Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan kegiatan baru ke dalam agenda.
24. **Fungsi Mengedit Agenda**
2 Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi kegiatan yang telah ada dalam agenda.
25. **Fungsi Menghapus Agenda**
1 Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus kegiatan yang sudah ada dalam agenda.
26. **Fungsi Melihat Video**
Fungsi ini digunakan oleh *user* (Petani dan Admin) untuk melihat video seputar pertanian.
27. **Fungsi Menambah Video**
2 Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk menambahkan video-video baru seputar pertanian
28. **Fungsi Menghapus Video**
1 Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk menghapus video yang ada dalam halaman video
29. **Fungsi Mengedit Video**
Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk mengedit video yang ada pada halaman video.
30. **Fungsi Melihat Contact Us**
2 Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat profil developer.
31. **Fungsi Melihat notifikasi**
Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat notifikasi.
32. **Fungsi Melihat History**
Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat history peminjaman.
33. **Fungsi Logout**
2 Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk keluar dari sistem.

2.2 User Characteristics

Pada sub bab ini akan dijelaskan karakteristik pengguna yang terdapat dalam sistem Informasi SiTani. Karakteristik pengguna yang akan mempengaruhi fungsionalitas dari produk perangkat lunak dapat dilihat pada tabel.

Table 1. Characteristics

Kategori Pengguna	Fungsi	Hak Akses
User (Petani)	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan registrasi untuk mengakses sistem- Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem- Melakukan peminjaman alat tani- Melihat barang- Melihat edukasi- Melihat informasi kelompok tani- Melihat proyek kelompok tani- Melihat album- Melihat agenda- Melihat <i>contact us</i>- Melihat notifikasi- Melihat <i>history</i>- Melihat video- <i>Logout.</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Akses ke menu registrasi2. Akses ke menu <i>login</i>3. Akses ke menu edukasi4. Akses ke menu barang5. Akses ke menu peminjaman6. Akses ke menu proyek kelompok tani7. Akses ke menu album8. Akses ke menu agenda9. Akses ke menu video10. Akses ke menu <i>contact us</i>
Admin	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem- Mengelola edukasi- Mengelola barang- Melihat informasi kelompok tani,- Mengelola proyek kelompok tani- Mengkonfirmasi peminjaman alat- Melihat album- Mengelola agenda- Mengelola video- melihat <i>contact us</i>- <i>Logout.</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Akses ke menu login2. Akses ke menu edukasi3. Akses ke menu barang4. Akses ke menu peminjaman5. Akses ke menu proyek tani6. Akses ke menu album7. Akses ke menu agenda8. Akses ke menu video9. Akses ke menu <i>contact us</i>

2.2.1 Kelompok Pengguna-1

Description of user : Petani

Role : Petani

Prerequisite : Petani harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengakses sistem

Task description : Petani dapat melihat edukasi, melihat barang, melihat proyek kelompok tani, melihat notifikasi, melakukan peminjaman alat, melihat agenda, melihat album dan melihat *contact us*.

2.2.2 Kelompok Pengguna-2

Description : Admin

Role : Admin

Prerequisite : Admin harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengelola sistem

Task description : Admin dapat mengelola edukasi, barang, proyek kelompok tani, informasi kelompok tani, konfirmasi peminjaman, album, dan agenda seperti melihat, menambahkan, memperbarui, menghapus.

2.3 Constraints

Batasan dalam pembangunan Sistem Informasi SiTani adalah sebagai berikut:

1. *Website* ini dapat diakses bebas oleh petani Desa Pardomuan Nauli.
2. Setiap Petani dapat mengakses sistem sesuai role masing-masing Petani.

2.4 SW Environment

Sub bab lingkungan perangkat lunak berisi penjelasan mengenai lingkungan 1 perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan oleh tim pengembangan dan pengoperasian Sistem Informasi SiTani yang mencakup lingkungan pengembangan dan lingkungan operasional

2.4.1 Development

Sistem Informasi SiTani yang dibangun oleh tim *developer* akan berfungsi dengan spesifikasi:

Web Server : XAMPP

Operating System : Windows 10

DBMS : MySQL

Browser : Mozilla firefox, Google Chrome

Tools : Visual Studio Code

2.4.1.1 Infrastructure

Pada bagian ini dijelaskan spesifikasi lingkungan *hardware* yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan di mana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang mencakup lingkungan pengembangan.

2.4.1.2 Hardware requirement

[20]

Pada subbab ini dijelaskan mengenai spesifikasi perangkat yang digunakan untuk fase operational dapat dilihat pada tabel 6.

Table 2. Hardware Requirement.

Hardware	Spesification
Merk Laptop	Nitro AN515-57 [8]
Processor	11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-11400H @ 2.70GHz 2.69 GHz
RAM	8 GB DDR4 Ram
Layar	15,6" LED FHD LCD ComfyView In-plane Switching(IPS) Technology, 1920x1080 Refresh Rate 144 Hz [10]
Konektivitas	-Wireless LAN Standard: IEEE 802.11 -Ethernet Technology: Gigabit Ethernet -Bluetooth Standard: Bluetooth 5.1
Ruang Penyimpanan	512 GB SSD
Sistem Informasi	Windows 11 Home Single Language

2.4.1.3 S/W development Tools

[25]

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai *tool* yang digunakan dalam pengembangan sistem dapat dilihat pada tabel 7.

Table 3. S/W Development Tools

Groups	Tools	Spesification
<i>HomePage dev Tools</i>	<i>Frontpage</i>	HTML, CSS, JavaScript, dan PHP
<i>Image editor</i>	<i>Photoshop</i>	XAMPP, MySQL
<i>Client</i>	<i>Browser</i>	XAMPP, MySQL

Dokumentasi	Paket Office	MS Office
-------------	--------------	-----------

2.4.2 Operational

Hardware dan software yang digunakan untuk pengoperasian Sistem Informasi SiTani.

2.4.2.1 Infrastructures

Pada sub bab ini menjelaskan tentang

- | | |
|---------------------|---|
| 1 Processor | : 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-11400H @ 2.70GHz 2.69 GHz |
| 2 RAM | : 8 GB DDR4 Ram |
| 3 Layar | : 15,6" LED FHD LCD ComfyView In-plane Switching(IPS) Technology, 1920x1080 Refresh Rate 144 Hz |
| 4 Konektivitas | <ul style="list-style-type: none"> - Wireless LAN Standard: IEEE 802.11 - Ethernet Technology: Gigabit Ethernet -Bluetooth Standard: Bluetooth 5.1 |
| 5 Ruang Penyimpanan | : 512 GB SSD |
| 6 Sistem Informasi | : Windows 11 Home Single Language |

2.4.2.2 Hardware requirement Pada sub bab ini dijelaskan mengenai perangkat yang digunakan untuk fase operasional dapat dilihat pada tabel 8.

Table 4. Hardware Requirement.

Hardware	Spesification
Merk Laptop	Nitro AN515-57
Processor	11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-11400H @ 2.70GHz 2.69 GHz
RAM	8 GB DDR4 Ram
Layar	15,6" LED FHD LCD ComfyView In-plane Switching(IPS) Technology, 1920x1080 Refresh Rate 144 Hz
Konektivitas	<ul style="list-style-type: none"> -Wireless LAN Standard: IEEE 802.11 -Ethernet Technology: Gigabit Ethernet -Bluetooth Standard: Bluetooth 5.1
Ruang Penyimpanan	512 GB SSD
Sistem Informasi	Windows 11 Home Single Language

2.4.2.3 S/W Requirement

Persyaratan software yang harus diinstal agar website berfungsi dengan baik dapat dilihat pada tabel 9.

Table 5. S/W Requirement.

Groups	Components	Spesification
Monitoring tools	Web Server	XAMPP 3.2.1
Client	<i>Operating System</i>	Windows 8
Editor	<i>Visual Studio Code</i>	<i>Visual Studio Code</i>
Browser	<i>Microsoft Internet Explorer</i>	Chrome, Mozilla Firefox, Google
Bahasa Pemograman	PHP	PHP

3 Requirement Definition

Pada bab ini dijelaskan mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem ¹⁹ Informasi Kelompok SiTani yang meliputi antarmuka eksternal, deskripsi fungsional, kebutuhan data, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan batasan desain.

3.1 External Interface

External Interface menyangkut kebutuhan *user* dalam mengakses Sistem Informasi kelompok maduma Tani. Kebutuhan pengguna dapat dilihat dari beberapa *interface*, diantaranya:

- 31** 1 User Interface
- 2 Hardware Interface
- 3 Software Interface

3.1.1 User Interface

Sistem Informasi SiTani dibangun dalam bentuk aplikasi web. Aplikasi ini dilengkapi dengan menu pengelolahan berbagai fungsi yang disediakan. Beberapa *user interface* yang diperlukan dalam menjalankan sistem informasi dapat dilihat pada tabel 10.

Table 6. User Interface

No.	Antarmuka Pengguna	Keterangan
1.	Keyboard	Antarmuka keyboard digunakan untuk memasukkan data ke dalam sistem.
2.	Mouse	Antarmuka mouse digunakan sebagai pointer untuk membantu kursor di layar monitor.
3.	Monitor	Antarmuka monitor digunakan untuk melihat tampilan dari sistem informasi.

30 3.1.2 Hardware Interface

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengoperasian Sistem Informasi SiTani yang dapat dilihat pada tabel .

Table 7. Hardware Interface.

No	Perangkat Keras	Keterangan
1.	Personal Computer/Laptop	Digunakan sebagai antarmuka untuk berinteraksi dengan sistem

2.	<i>Processor</i>	Digunakan untuk mengontrol keseluruhan jalannya sistem komputer sebagai otak prosesor
----	------------------	---

27

3.1.3 Software Interface

Antarmuka perangkat lunak adalah antarmuka berupa perangkat lunak yang digunakan membangun aplikasi atau sistem yang digunakan. Antarmuka perangkat lunak yang digunakan untuk membangun website Sistem Informasi SiTani adalah:

1. *word Processing* :Microsoft Word 2021.
2. *DBMS* :Microsoft access 2021.
3. *Graphics* :Bizagi
4. *Browser* :Google Chrome.
5. *Text Editor* :Notepad++, Visual Studio Code, dan Sublime Text
6. *Operation System* :Windows 11
7. *Computer language* :PHP
8. *Database Application* :SQLyog, MySQL, dan Apache

3.1.4 Communication Description

Antarmuka Komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Sistem Informasi SiTani adalah jaringan internet baik itu menggunakan wifi ataupun modem.

3.1.4.1 Communication Protocol

Untuk berkomunikasi antara subsistem dalam konteks sebuah website, protokol komunikasi yang umum digunakan adalah protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol). HTTP adalah protokol yang digunakan untuk mentransfer data antara klien (misalnya, web browser) dan server web

3.1.4.2 Communication Method

Dalam konteks website, metode komunikasi "push" dan "pull" merujuk pada dua pendekatan yang berbeda dalam mentransfer data atau informasi antara server dan klien. Berikut adalah penjelasan isi dari kedua metode tersebut:

- 1 Metode "Push": Dalam metode "push", server secara aktif mengirimkan data atau informasi ke klien secara langsung tanpa diminta oleh klien. Server memutuskan kapan dan apa yang harus dikirimkan kepada klien berdasarkan perubahan atau pembaruan yang terjadi.

- 2 Metode "Pull": Dalam metode "pull", klien secara aktif melakukan permintaan untuk mendapatkan data atau informasi dari server. Klien bertindak sebagai inisiatif utama dalam proses komunikasi dengan mengirimkan permintaan ke server dan menerima respons dari server. Beberapa contoh implementasi metode "pull" dalam konteks website adalah: HTTP Request (GET, POST, dll.): Klien mengirimkan permintaan HTTP ke server untuk mendapatkan halaman web, data, atau tindakan tertentu. Server merespons permintaan tersebut dengan mengirimkan data yang diminta ke klien.

3.1.5 Data Interface Description

Deskripsi Antarmuka Data adalah penjelasan tentang data yang diperlukan oleh perangkat lunak (SW) dan berasal dari subsistem atau perangkat lunak lain, atau merupakan output yang harus disediakan untuk sistem lain. Berikut ini adalah penjelasan sub bab ini:

Dalam konteks SW online yang mengambil data keuangan dari bank sebagai contoh, data yang diperlukan adalah data pembayaran yang dikirim oleh bank. Data ini harus disimpan secara persisten agar dapat diakses dan digunakan oleh sistem keuangan akademik. Ini dapat dilakukan melalui database atau file yang menampung data pembayaran tersebut. Data ini kemudian akan menjadi input untuk sistem keuangan akademik dalam melakukan pengolahan dan analisis lebih lanjut.

3.1.5.1 Data Description -1

Deskripsi Data adalah penjelasan tentang data yang digunakan dalam perangkat lunak, baik berupa tabel dalam basis data maupun file dalam format tertentu. Beberapa hal penting yang harus ada dalam deskripsi data adalah:

- 1 Jika menggunakan basis data, deskripsi harus mencakup struktur tabel dengan rincian field atau kolom yang ada dalam tabel tersebut.
- 2 Jika menggunakan file, deskripsi harus mencakup format file yang digunakan dan contoh isi atau nilai yang valid dalam file tersebut.
- 3 Jika hanya menggunakan pesan, misalnya dalam sistem SMS, deskripsi pesan tersebut dapat mencakup format pesan yang harus diikuti

3.1.5.2 Data Format

penjelasan tentang format pesan yang digunakan dalam perangkat lunak jaringan. Format pesan ini merupakan elemen penting dalam perangkat lunak jaringan karena menentukan bagaimana data dikemas dan disampaikan antara klien dan server atau antara komponen sistem lainnya. Deskripsi

Data Format harus mencakup informasi tentang struktur pesan, tipe data yang digunakan, dan aturan yang harus diikuti dalam menghasilkan atau membaca pesan.

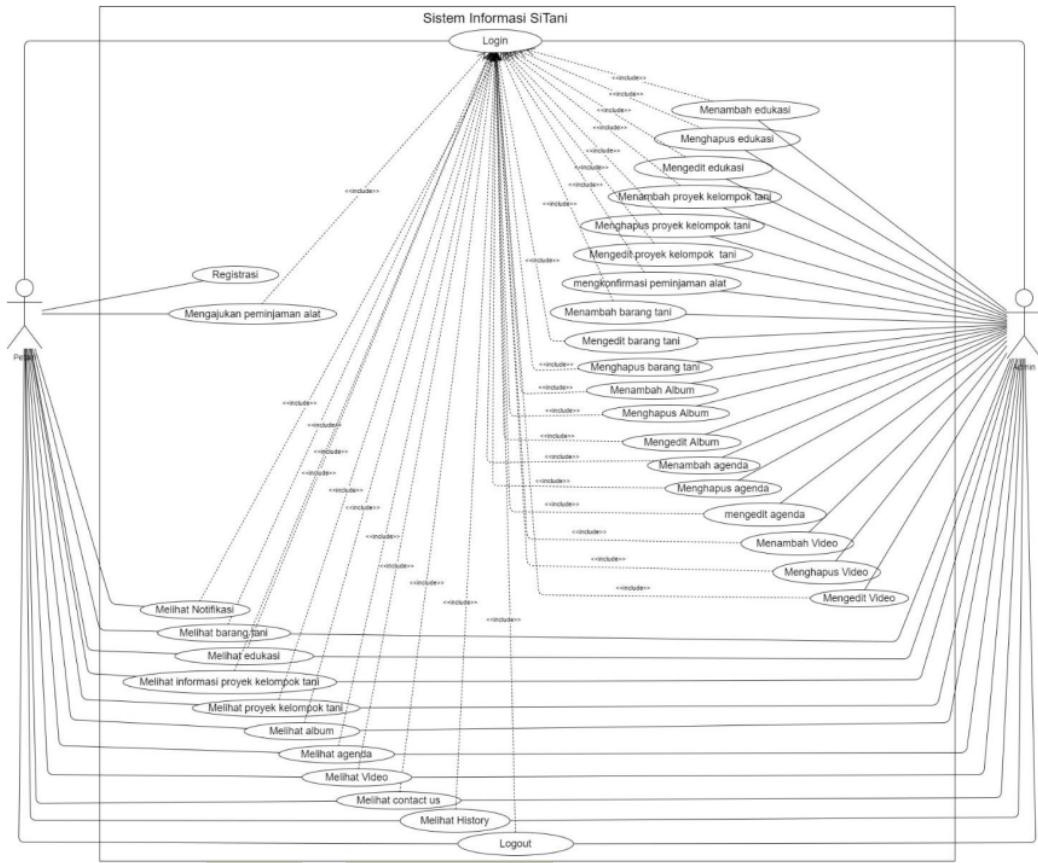
3.1.6 Validation

Validation (Validasi) adalah penentuan kriteria data yang valid agar data yang diterima atau dikirimkan dalam perangkat lunak dapat diverifikasi keabsahannya. Kriteria data valid harus ditentukan agar data yang digunakan atau diterima sesuai dengan kebutuhan dan standar yang ditetapkan

3.2 Functional Description

Pada bab ini dijelaskan deskripsi fungsional berdasarkan masing-masing actor pada Sistem Informasi SiTani. Pada bagian ini juga digambarkan *Use Case* diagram Sistem Informasi SiTani.

⁴
₂₂ *Use Case* diagram menggambarkan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh *actor* terhadap sistem, dapat dilihat pada gambar.



Gambar 34. Use Case Diagram Sistem Informasi SiTani.

6

3.2.1 Use Case Scenario

Pada bagian ini dijelaskan mengenai *use case scenario* sistem Informasi SiTani yang menunjukkan alur sistem dari masing-masing *use case* dan *role* masing-masing actor.

3.2.1.1 Fungsi/Fitur Registrasi

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi.

3.2.1.1.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat Petani melakukan registrasi, sistem akan meminta Petani untuk mengisi beberapa informasi data diri. Petani 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.

3.2.1.3 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.

Table 8. Use Case Scenario Registrasi (UC-01)

1	<i>Use case ID</i>	UC-01
	<i>Number</i>	
	<i>Use Case Name</i>	Proses Registrasi 11
	<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> .
Events	<i>User's Action</i> 4	<i>System's Response</i>
	1. Petani memilih menu registrasi	2. Sistem menampilkan halaman registrasi
	3. Petani mengisi <i>form</i> data registrasi	4. Sistem memvalidasi data Petani 1
		5. Sistem menyimpan data Petani
		6. Sistem menampilkan halaman <i>login</i> .
	1	
<i>Alternate Flow of Events</i>	1. Jika petani tidak mengisi “alamat add” maka akan muncul “ <i>The alamat field is required</i> ”. 2. jika petani tidak mengisi “nomorhp Add” maka akan muncul “ <i>The nomorhp field is required</i> ”. 3. Jika petani tidak mengisi “Email Address” maka akan muncul “ <i>The email field is required</i> ”.	

	<p>4. Jika Petani tidak mengisi “Username” maka akan muncul “<i>The 1 username field is required</i>”.</p> <p>5. Jika Petani tidak mengisi “Password” maka akan muncul “<i>The password field is required</i>”.</p>
<i>Extension points</i>	-

3.2.1.2 Fungsi/Fitur *Login*

Fungsi dibawah ini adalah fungsi *login*.

3.2.1.2.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.2.2 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.

3.2.1.2.3 Urutan Stimulus/Respon

¹⁴ *Use Case* ini menggambarkan bagaimana *user* melakukan *login* ke Sistem Informasi SiTani , agar dapat mengakses fitur-fitur pada *website*.

Table 9. 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> ¹⁴					
<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) ²⁹					
<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>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>User's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Petani dan Admin ¹² memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. Petani dan Admin ¹² memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i>		
<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>					
1. Petani dan Admin ¹² memasukkan <i>Email</i> dan <i>Password</i>						

		2. Sistem memvalidasi <i>Email</i> dan <i>Password</i>
		3. Sistem menampilkan halaman beranda
<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>	-	

3.2.1.3 Fungsi/Fitur Melihat Informasi Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat informasi kelompok tani.

3.2.1.3.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.3.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.3.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 **Table 10. Use Case Scenario Melihat Informasi Kelompok Tani (UC-03).**

<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>	-	

3.2.1.4 Fungsi/Fitur Melihat Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat edukasi.

3.2.1.4.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.4.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.4.3 Urutan Stimulus/Respon

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

¹
Table 11. 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>	<i>Use Case</i> ini membantu user untuk melihat edukasi dalam sistem.	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin)	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-Condition</i>	<i>User</i> (Petani dan Admin) berhasil melihat informasi edukasi	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> (Petani dan Admin) memilih menu edukasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi

	<p>3. <i>User</i> (Petani dan Admin) menekan informasi edukasi yang ingin dilihat</p>	
		4. Sistem Menampilkan informasi edukasi
	<p>5. <i>User</i> (Petani dan Admin) menekan tombol selengkapnya</p>	
		6. Sistem menampilkan halaman edukasi selengkapnya
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.5 Fungsi/Fitur Mengedit Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit edukasi.

3.2.1.5.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.5.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.5.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 **Table 12. Use Case scenario Mengedit edukasi (UC-05).**

<i>Use case ID</i>	UC-05
<i>Number</i>	
<i>Use Case Name</i>	Proses mengedit edukasi
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini membantu Admin untuk mengedit informasi edukasi dalam sistem.
<i>Primary Actor</i>	Admin
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem

<i>Post-condition</i>	Admin berhasil mengedit informasi edukasi	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> ① 1. Admin memilih menu edukasi.	<i>System's Response</i> 2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi.
	3. Admin memilih topik edukasi yang akan di edit. <small>16</small>	
	4. Admin mengklik tombol edit.	5. Sistem akan menampilkan form edit edukasi.
	6. Admin mengedit form edukasi dan menekan tombol edit setelah selesai mengedit.	7. Sistem akan menampilkan halaman edukasi dengan informasi terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.6 Fungsi/Fitur Menambah Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah edukasi.

3.2.1.6.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.6.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.6.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1
Table 13. **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> 3	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>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding-bottom: 5px;"><i>User's Action</i></th> <th style="text-align: left; padding-bottom: 5px;"><i>System Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">1. Admin mengklik menu Edukasi</td> <td style="padding-bottom: 5px;">2. Sistem akan menampilkan halaman edukasi</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">3. Admin menekan tombol tambah</td> <td style="padding-bottom: 5px;">4. Sistem akan form edukasi yang akan diisi</td> </tr> <tr> <td style="padding-bottom: 5px;">5. Admin mengisi form edukasi dan menekan tombol tambah</td> <td style="padding-bottom: 5px;">6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman edukasi terbaru.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>	1. Admin mengklik menu Edukasi	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>User's Action</i>	<i>System Response</i>									
1. Admin mengklik menu Edukasi	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>	-									

3.2.1.7 Fungsi/Fitur Menghapus Edukasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus edukasi.

3.2.1.7.1 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.

3.2.1.7.2 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.

3.2.1.7.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 14. Use Case Scenario Menghapus edukasi (UC-07).

Use case ID	UC-07	
Number		
Use Case Name	Proses menghapus edukasi	
Brief Description	Use case ini bertujuan untuk menghapus informasi edukasi yang tidak sesuai dan kurang baik untuk ditampilkan.	
Primary Actor	Admin	
Pre-condition	Admin telah login ke sistem	
Post-condition	Admin telah berhasil menghapus informasi edukasi	
Basic Flow of Events	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.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

3.2.1.8 Fungsi/Fitur Peminjaman Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi peminjaman alat tani.

3.2.1.8.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.8.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.8.3 Urutan Stimulus/Respon

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

5 Table 15. Use Case Scenario Peminjaman barang alat tani (UC-08).

Use case ID Number	UC-08	
Use Case Name	Proses peminjaman barang alat tani	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan Petani melakukan Peminjaman alat tani	
Primary Actor 3	Petani	
Pre-condition	Petani telah login ke sistem	
Post-condition	Petani berhasil melakukan peminjaman alat tani	
Basic Flow of Events	User's Action 4	System's Response
	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>	-	

3.2.1.9 Fungsi/Fitur Melihat Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat proyek kelompok tani.

3.2.1.9.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.9.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.9.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 Table 16. Use Case Scenario Melihat Proyek Kelompok Tani (UC-09).

<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>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>User's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. User (Petani dan Admin) memilih menu Proyek</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem akan menampilkan halaman proyek tani.</td> </tr> <tr> <td>3. User (Petani dan Admin) mengklik tombol selengkapnya</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem akan menampilkan halaman proyek tani yang lebih lengkap.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. User (Petani dan Admin) memilih menu Proyek			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>User's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. User (Petani dan Admin) memilih menu Proyek												
	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>	-											

3.2.1.10 Fungsi/Fitur Menambah Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah proyek kelompok tani.

3.2.1.10.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.10.2 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.

3.2.1.10.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 17. Use Case Scenario Mengedit Proyek Kelompok Tani (UC-10).

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

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

3.2.1.11 Fungsi/Fitur Mengedit Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit proyek kelompok tani.

3.2.1.11.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.11.2 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.

3.2.1.11.3 Urutan Stimulus/Respon

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

⁵ **Table 18. Use Case Scenario Mengedit Proyek Kelompok Tani (UC-11).**

<i>Use case ID</i>	UC-11									
<i>Number</i>										
<i>Use Case Name</i>	Proses mengedit proyek tani									
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan admin mengedit proyek kelompok tani									
<i>Primary Actor</i>	Admin									
<i>Pre-condition</i>	Admin berhasil login ke sistem									
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil mengedit proyek kelompok tani									
<i>Basic Flow of Events</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>User's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin memilih menu proyek tani</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem akan menampilkan halaman Proyek tani</td> </tr> <tr> <td>3. Admin mengklik tombol edit</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. Admin memilih menu proyek tani			2. Sistem akan menampilkan halaman Proyek tani	3. Admin mengklik tombol edit		
<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>									
1. Admin memilih menu proyek tani										
	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	-	

3.2.1.12 Fungsi/Fitur Menghapus Proyek Kelompok Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus proyek kelompok tani.

3.2.1.12.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.12.2 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.

3.2.1.12.3 Urutan Stimulus/Respon

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

5 Table 19. Use Case Scenario Menghapus Proyek Kelompok Tani (UC-12).

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

<i>Primary Actor</i>	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
	12 Admin memilih proyek tani yang akan dihapus dan menekan tombol hapus	
		Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman proyek tani terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.13 Fungsi/Fitur Mengkonfirmasi Peminjaman Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengkonfirmasi peminjaman alat tani.

3.2.1.13.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.13.2 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.

3.2.1.13.3 Urutan Stimulus/Respon

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

5 Table 20. Use Case Scenario Mengonfirmasi Peminjaman alat tani (UC-13).

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

3.2.1.14 Fungsi/Fitur Melihat Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat barang alat tani.

3.2.1.14.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.14.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.14.3 Urutan Stimulus/Respon

11
Use Case ini menggambarkan bagaimana user (Petani dan Admin) melihat barang alat tani dalam Sistem.

5 Table 21. Use Case Scenario Melihat Barang Alat Tani (UC-14).

<i>Use case ID</i>	UC-14	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Barang alat Tani	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> 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>	<i>User's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Petani dan Admin menekan ⁴⁴ menu barang	

		2. Sistem akan menampilkan data barang-barang
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.15 Fungsi/Fitur Menambah Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah barang alat tani.

3.2.1.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh admin ². Fungsi ini digunakan agar admin dapat menambahkan barang alat tani baru ke dalam sistem.

3.2.1.15.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.15.3 Urutan Stimulus/Respon

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

⁵ **Table 22. Use Case Scenario Menambah Barang Alat Tani (UC-15).**

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

		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	-	

3.2.1.16 Fungsi/Fitur Mengedit Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit barang alat tani.

3.2.1.16.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.16.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.16.3 Urutan Stimulus/Respon

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

5 **Table 23. Use Case Scenario Mengedit Barang (UC-16).**

Use case ID	UC-16
Number	
Use Case Name	Proses mengedit Batang alat tani

<i>Brief Description</i>	Use case ini menggambarkan bagaimana Admin mengedit barang alat tani pada 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 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 ⑨ 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>	-	

3.2.1.17 Fungsi/Fitur Menghapus Barang Alat Tani

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus barang alat tani.

3.2.1.17.1 Deskripsi dan Prioritas ②

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

3.2.1.17.2 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.

3.2.1.17.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 24. 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>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus barang alat tani.											
<i>Primary Actor</i>	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>	-											

3.2.1.18 Fungsi/Fitur Melihat Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat agenda.

3.2.1.18.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.18.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.18.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 25. 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</i>	<i>Use case</i> 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>	<i>User's Action</i> 23 1. Petani dan Admin mengklik menu Agenda	<i>System Response</i> 2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.19 Fungsi/Fitur Mengedit Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit agenda.

3.2.1.19.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.19.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.19.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit Agenda dalam website.

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

1																
<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>	<table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><i>User's Action</i></th><th style="text-align: center;"><i>System Response</i></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 edit</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Sistem akan menampilkan form perbarui Informasi Agenda</td></tr> <tr> <td>5. Admin mengisi form Perbarui Informasi Agenda dan menekan tombol Update</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.</td></tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>	1. Admin mengklik menu Agenda			2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda.	3. Admin menekan tombol edit			4. Sistem akan menampilkan form perbarui Informasi Agenda	5. Admin mengisi form Perbarui Informasi Agenda dan menekan tombol Update			6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.	
<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>															
1. Admin mengklik menu Agenda																
	2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda.															
3. Admin menekan tombol edit																
	4. Sistem akan menampilkan form perbarui Informasi Agenda															
5. Admin mengisi form Perbarui Informasi Agenda dan menekan tombol Update																
	6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.															

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

3.2.1.20 Fungsi/Fitur Menambah Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah agenda.

3.2.1.20.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.20.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.20.3 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>	<p><i>User's Action</i></p> <p>1. Admin mengklik menu Agenda</p> <p>2. Sistem akan menampilkan halaman Agenda</p> <p>3. Admin menekan tombol tambah</p>	<i>System Response</i>

		4. Sistem akan menampilkan form agenda yang akan di lengkapi
	5. Admin melengkapi form ¹ dan menekan tombol tambah	
		6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman Agenda terbaru.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

3.2.1.21 Fungsi/Fitur Menghapus Agenda

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus agenda.

3.2.1.21.1 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.

3.2.1.21.2 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.

3.2.1.21.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan Proses Admin menghapus Agenda dalam website.

Table 26. Use Case Scenario Menghapus Agenda (UC-21).

Use case ID	UC-21
Number	
Use Case Name	Proses menghapus Agenda
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin menghapus agenda
Primary Actor	Admin
Pre-condition	Admin telah login ke sistem.

<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menghapus Agenda	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> 1. Admin mengklik menu Agenda	<i>System Response</i> 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>	-	

3.2.1.22 Fungsi/Fitur Melihat Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat album.

3.2.1.22.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.22.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.22.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1
Table 27. *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>	-	

3.2.1.23 Fungsi/Fitur Mengedit Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit album.

3.2.1.23.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.23.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.23.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit album dalam website.

Table 28. Use Case Scenario Mengedit Album (UC-23).

<i>1</i>	<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>	Admin

3

<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>	<i>User's Action</i> 1. Admin mengklik menu album	<i>System Response</i>
		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 9 perubahan dan menekan tombol perbarui.	
		6. Sistem akan memvalidasi dan menampilkan halaman album terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.24 Fungsi/Fitur Menambah Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah album.

3.2.1.24.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.24.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.24.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan bagaimana Admin menambah Album dalam website

1
Table 29. Use Case Scenario Menambah Album (UC-24).

<i>Use case ID</i>	UC-24	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Manambah Album	
<i>Brief Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana Admin menambah Album.	
<i>Primary Actor</i> 3	Admin	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post-condition</i>	Admin berhasil menambah Album	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> 1 1. Admin mengklik menu album	<i>System Response</i>
		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.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.25 Fungsi/Fitur Menghapus Album

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus album.

3.2.1.25.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.25.2 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.

3.2.1.25.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin menghapus Album dalam website.

¹
Table 30. Use Case Scenario Menambah Album (UC-25).

<i>Use case ID</i>	UC-25	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Menghapus Album	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana Admin Menghapus Album 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 menghapus Album	
<i>Basic Flow of Events</i>	<i>User's Action</i> ¹ 1. Admin Memilih menu Album	<i>System Response</i>
		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>	-	

3.2.1.26 Fungsi/Fitur Melihat Notifikasi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat notifikasi.

3.2.1.26.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.26.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.26.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 31. Use Case Scenario Melihat Notifikasi (UC-26).

Use case ID	UC-26	
Number		
Use Case Name	Proses Melihat Notifikasi	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana Petani dapat melihat notifikasi peminjaman alat.	
Primary Actor	Petani	
Pre-condition	Petani telah <i>login</i> ke sistem	
Post-condition	Petani berhasil melihat notifikasi	
Basic Flow of Events	User's Action	System's Response
	1. Petani memilih mengklik navbar notifikasi	
		2. Sitem akan menampilkan notifikasi peminjaman.
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

3.2.1.27 Fungsi/Fitur Melihat History

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat history.

3.2.1.27.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.27.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.27.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 32. 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> 3	Petani	
<i>Pre-condition</i>	Petani telah <i>login</i> 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 <i>profil</i>	24 Sistem akan menampilkan menu <i>history</i>
	3 Petani mengklik tombol <i>history</i>	24 Sistem akan menampilkan halaman <i>history</i>
		4 Sistem akan menampilkan halaman <i>history</i>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.28 Fungsi/Fitur Melihat Contact Us

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat contact us.

3.2.1.28.1 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.

3.2.1.28.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.28.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 33. Use Case Scenario Melihat Contact Us (UC-28).

1 Use case ID	UC-28	
Number		
Use Case Name	Proses Melihat Contact Us	
Brief Description	Use Case ini bertujuan untuk melihat media <i>social media</i> ataupun media yang dapat dihubungi.	
Primary Actor 7	Petani	
Pre-condition	Petani telah <i>login</i> ke sistem	
Post-condition		
Basic Flow of Events	User's Action	System's Response
	1. Petani mengklik menu <i>Contact Us</i>	
		2. Sistem akan menampilkan halaman <i>Contact Us</i>
Alternate Flow of Events	-	
Extension points	-	

3.2.1.29 Fungsi/Fitur Melihat Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat video.

3.2.1.29.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.29.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.29.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1
Table 34. Use Case Scenario Melihat Video (UC-29).

<i>Use case ID</i>	UC-29	
<i>Number</i>		
<i>Use Case Name</i>	Proses Melihat Video 11	
<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> 23 1. <i>user</i> (Petani dan Admin) mengklik menu 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>	-
-------------------------	---

3.2.1.30 Fungsi/Fitur Mengedit Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit video.

3.2.1.30.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi ini digunakan oleh ² admin. Fungsi ini digunakan agar admin dapat mengedit informasi pada video.

3.2.1.30.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.30.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin mengedit video dalam website.

¹ **Table 35. Use Case scenario Mengedit Video (UC-30).**

<i>Use case ID</i>	UC-30											
<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.											
<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 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>1. Admin mengklik menu video</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem akan menampilkan halaman video.</td> </tr> <tr> <td>3. Admin menekan tombol edit</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem akan menampilkan form video yang akan diisi.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>	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.	
<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>											
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.											

	<p style="text-align: center;">1</p> <p>5. Admin mengisi Form edit video dan menekan tombol edit</p>	
		<p>6. Sistem akan menampilkan halaman video terbaru.</p>
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.31 Fungsi/Fitur Menambah Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah video.

3.2.1.31.1 Deskripsi dan Prioritas

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

3.2.1.31.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.31.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan bagaimana Admin menambah video dalam website

Table 36. Use Case scenario Menambah Video (UC-31).

<i>Use case ID Number</i>	UC-31									
<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>	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>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>User's Action</i></th> <th><i>System Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) Admin mengklik menu video</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2) Sistem akan menampilkan halaman video</td> </tr> <tr> <td>3) Admin mengklik tombol tambah</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>	1) Admin mengklik menu video			2) Sistem akan menampilkan halaman video	3) Admin mengklik tombol tambah		
<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>									
1) Admin mengklik menu video										
	2) Sistem akan menampilkan halaman video									
3) Admin mengklik tombol tambah										

		4) Sistem akan menampilkan form video yang akan diisi
	5) Admin mengisi form video dan menekan tombol tambah ¹	
		6) Sistem akan menampilkan halaman video terbaru.
<i>Alternate Flow of Events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.1.32 Fungsi/Fitur Menghapus Video

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus video.

3.2.1.32.1 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.

3.2.1.32.2 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.

3.2.1.32.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case ini menjelaskan proses Admin menghapus video dalam *website*.

Table 37. Use Case scenario Menghapus Video (UC-32).

<i>Use case ID</i>	UC-32
<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>	<i>User's Action</i>	<i>System Response</i>
	Admin mengklik menu video	
		Sistem menampilkan halaman video
	9 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>	-	

3.2.1.33 Fungsi/Fitur Logout

Fungsi di bawah ini adalah fungsi logout.

3.2.1.33.1 Deskripsi dan Prioritas

37 Fungsi logout digunakan oleh user yang ingin keluar dari sistem.

3.2.1.33.2 Kebutuhan Fungsional

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

3.2.1.33.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Table 38. Use Case Scenario Logout (UC-33).

6 Use case ID Number	UC-33
Use case Name	Proses Logout
Brief Description	Use Case ini menggambarkan user melakukan Logout
Primary Actor	User (Petani dan Admin)
Pre-condition	User mengakses Sistem Informasi Sitani
Post-condition	Petani dan Admin berhasil Melakukan Logout dari website

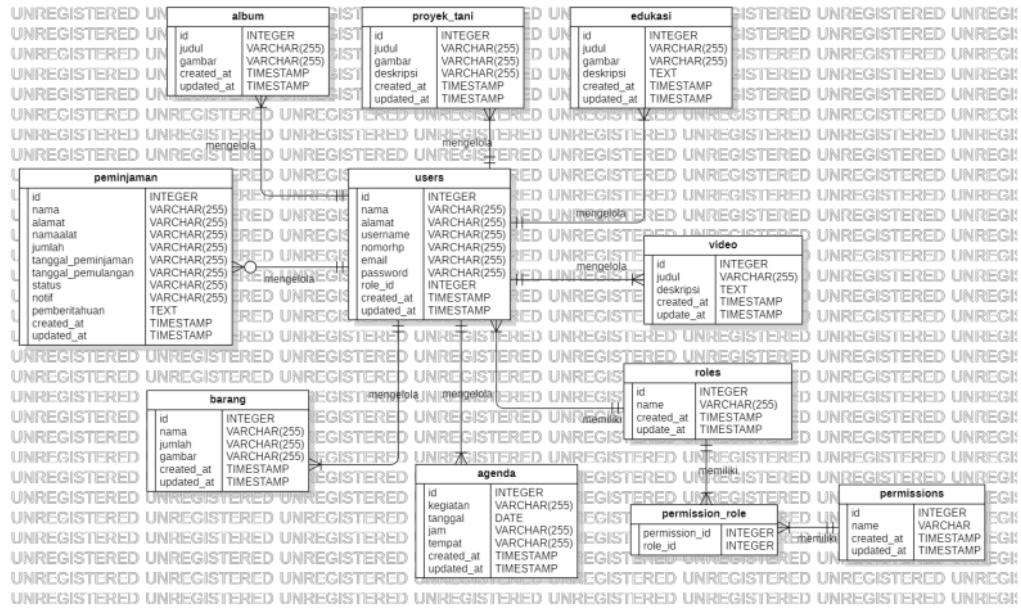
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
		7. Sistem menampilkan halaman <i>home</i>
	8. Petani dan Admin memilih menu <i>logout</i>	
	9. <i>User</i> mengeklik tombol <i>logout</i>	
		10. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

3.2.2 Data Requirement

Pada bab ini dijelaskan mengenai *Requirement Definition* yang berisi tentang *interface* dari aplikasi yang dibangun dan dijelaskan mengenai aliran-aliran data yang terjadi di dalam aplikasi yang dikembangkan.

3.2.3 E-R Diagram

Entity Relationship SiTani merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun Informasi SiTani:



Gambar 35. E-R Diagram

3.3 Functional Requirement

Sistem Informasi SiTani memiliki 33 fungsi dalam memenuhi kebutuhan yang akan diberikan kepada pengguna:

1. Fungsi Registrasi

2

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

- 1** 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
1 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
1 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 Menambah Album

2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan foto baru ke dalam album.

20. Fungsi Mengedit Album

2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi foto pada album.

21. Fungsi Menghapus Album

1
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 Menambah Agenda

2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambahkan kegiatan baru ke dalam agenda.

24. Fungsi Mengedit Agenda

2
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mengubah atau memperbarui informasi kegiatan yang telah ada dalam agenda.

25. Fungsi Menghapus Agenda

1
Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus kegiatan yang sudah ada dalam agenda.

26. Fungsi Melihat Video

Fungsi ini digunakan oleh *user* (Petani dan Admin) untuk melihat video seputar pertanian.

27. Fungsi Menambah Video

2
Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk menambahkan video-video baru seputar pertanian

28. Fungsi Menghapus Video

1
Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk menghapus video yang ada dalam halaman video

29. Fungsi Mengedit Video

Fungsi ini digunakan oleh Admin untuk mengedit video yang ada pada halaman video.

30. Fungsi Melihat Contact Us

2 Fungsi ini digunakan oleh *user* (petani dan admin) untuk melihat profil developer.

31. **Fungsi Melihat notifikasi**

2 Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat notifikasi.

32. **Fungsi Melihat History**

2 Fungsi ini digunakan oleh petani untuk melihat history peminjaman.

33. **Fungsi Logout**

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

3.4 Non-Functional Requirement

Tabel 20 adalah *non-fungsional requirement* pada sistem Informasi SiTani:

Tabel 20. Non-Functional Requirement

SRS-id	Parameter	Requirement <small>19</small>
NF-01	<i>Availability</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh pengguna.2. Aplikasi sistem dapat digunakan sekaligus3. Sistem dapat mengolah data dalam jumlah banyak.4. Kecepatan akses sistem tergantung pada kecepatan internet yang digunakan oleh pengguna.
NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat gagal diakses jika koneksi internet pengguna tidak ada atau jika koneksi yang digunakan pengguna tidak stabil.
NF-03	<i>Ergonomics</i>	Sistem ini dapat digunakan oleh pengguna dengan aman dan nyaman.
NF-04	<i>Portability</i>	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.
NF-05	<i>Response Time</i>	Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam waktu 10 detik.
NF-06	<i>Security</i>	Aspek keamanan yang dipakai adalah berupa <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimiliki oleh admin.

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-07	Bahasa Komunikasi	Semua tanya jawab harus menggunakan Bahasa Indonesia.

3.5 Design Constraints

Sistem dapat diakses dengan baik melalui browser yang mendukung penggunaan *HTML 5* dan *PHP*, seperti *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*. Sistem dapat diakses apabila *user* telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan pada sistem. Sistem dapat diakses oleh *user* dengan bantuan aplikasi penyedia server, seperti *XAMPP*. Sistem ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia server, maka sistem berbasis web ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *User*.

5 Design

Pada Bab Design Description akan dijelaskan mengenai Deskripsi desain dari sistem informasi ¹² SiTani yang meliputi *data description*, *type definition*, *conceptual data model*, *physical data model*, serta tabel yang akan digunakan pada sistem tersebut.

5.1 Data Description

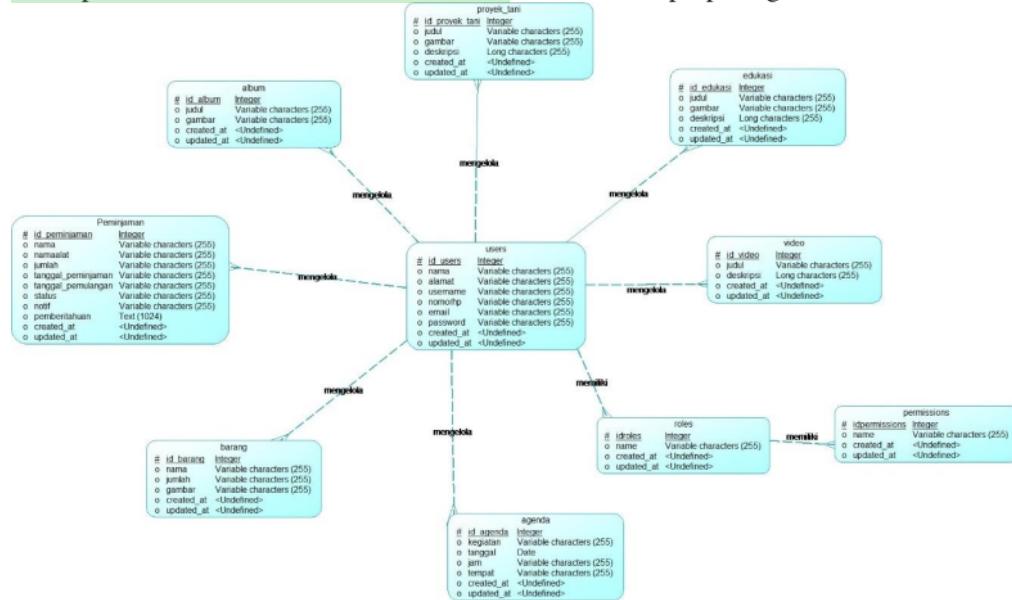
Pada bagian ini dijelaskan mengenai data dari sistem yang akan dibangun, tipe definisi atau domain, pemodelan data secara konseptual (*conceptual data model*) dan pemodelan secara fisik (*physical data model*) dan deskripsi tabel-tabel pada basis data.

5.1.1 Domain/ Type Definition

Nama domain atau *type definition* yang terdapat pada basis data system informasi yang dibangun terlampir pada tabel(...)

5.1.2 Conceptual Data Model

Conceptual data model dari sistem informasi SiTani terlampir pada gambar

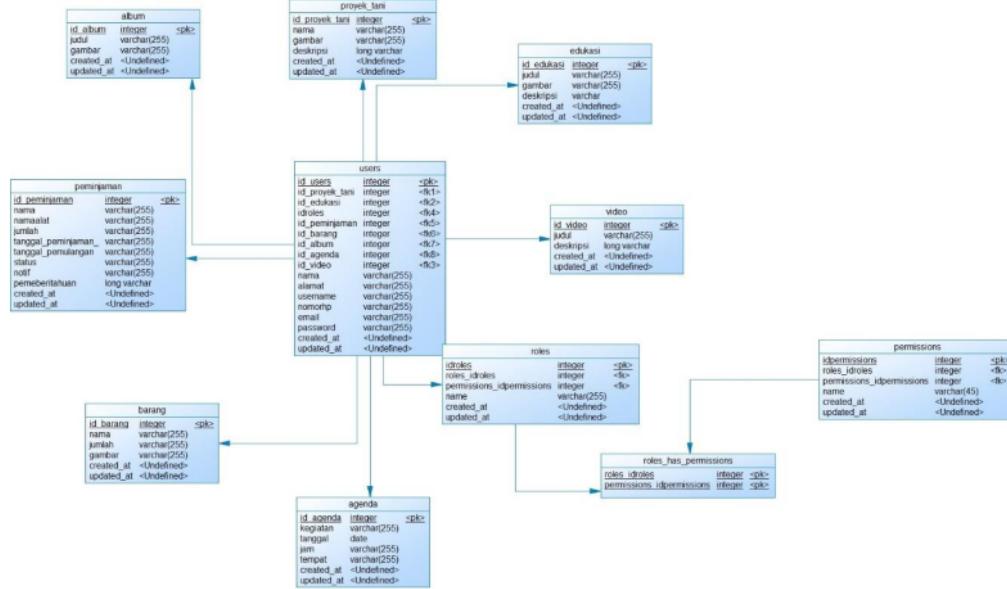


Conceptual data model Sistem Informasi SiTani

1

5.1.3 Physical Data Model

Physical data model dari system informasi SiTani terlampir pada gambar



1

Physical data model Sistem Informasi SiTani

5.1.4 Tables

Nama Tabel	Primary Key	Deskripsi Isi
users	id	Tabel ini berisi data users
edukasi	id	Tabel ini berisi data edukasi
proyek tani	id	Tabel ini berisi data proyek tani
barang	id	Tabel ini berisi data barang atau alat tani yang dapat dipinjam
peminjaman	id	Tabel ini berisi data peminjaman yang diajukan oleh petani
album	id	Tabel ini berisi data album kegiatan petani
Agenda	id	Tabel ini berisi data Agenda kegiatan petani

39

Detail Design Description

Pada bab ini akan dijelaskan rincian mengenai desain data yang akan digunakan dalam pengelolaan sistem informasi SiTani, yang terdiri dari *table structure*, *class diagram*, *sequence diagram*, *physical file*, dan *traceability*.

6.1 Table Structure

Pada sub bab ini berisikan seluruh tabel yang telah dirancang untuk sistem informasi SiTani. Setiap tabel akan berisi nama tabel, deskripsi isi, jenis, volume dan primary key.

6.1.1 Tabel Petani

Indentifikasi/Nama	:	Petani
Deskripsi isi	:	Tabel ini berisi data tentang petani
Jenis	:	
Volume	:	5 rows
Primary Key	:	id_petani

Id_Field	Deskripsi	Type & Leght	NULL 	Default	Keterangan
Id_admin	Berisikan Id_admin	INTEGER	NO 	None	
nama	Berisikan nama	VARCHAR	NO 	None	
username	Berisikan username	VARCHAR	NO 	None	
email	Berisikan email	VARCHAR	NO 	None	
Nomor_telepon	Berisikan nomor_telepon	INTEGER	NO	None	

4

6.1.2 Tabel Admin

Indentifikasi/Nama : Admin

Deskripsi isi : Tabel ini berisi data tentang admin

Jenis :

Volume : 5 rows

Primary Key : id_admin

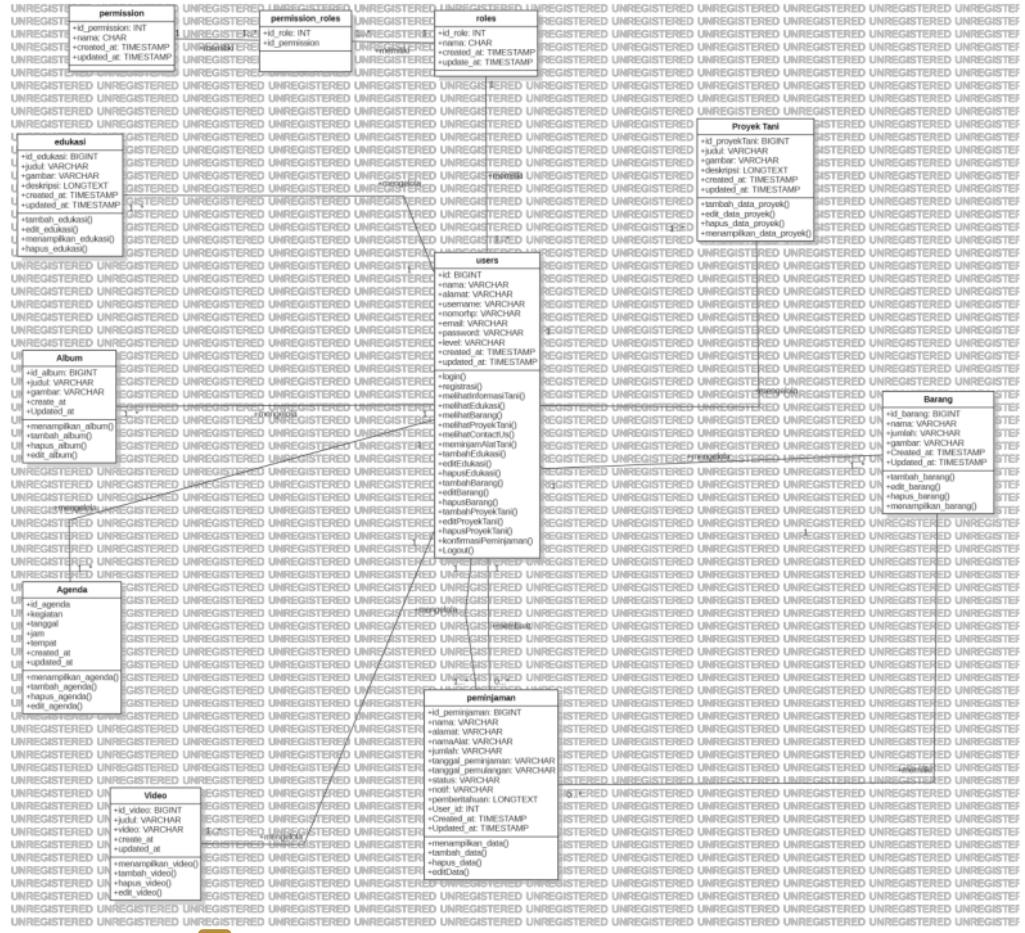
13

Id Field	Deskripsi	Type & Length	NULL	Default	Keterangan
Id_admin	Berisi id_admin	INTEGER	NO	None	Primary Key
nama	Berisi nama	VARCHAR(50)	NO	None	Attribute Non Key
username	Berisi username	VARCHAR(30)	NO	None	Attribute Non Key
email	Berisi email	VARCHAR 50	NO	None	Attribute Non Key
nomor_telepon	Berisi nomor_telepon	INTEGER	NO	None	Attribute Non Key

43

6.2 Class Diagram

Class diagram dari Sistem Informasi SiTani terlampir pada gambar Sistem Informasi SiTani:



18

6.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian Langkah-langkah yang akan dilakukan dari sebuah kejadian yang menghasilkan keluaran tertentu. Pada bagian ini disertakan gambar *sequence diagram* dari masing-masing modul atau fungsi yang ada pada Sistem Informasi SiTani.

6.3.1 SD001: Sequence Diagram Login

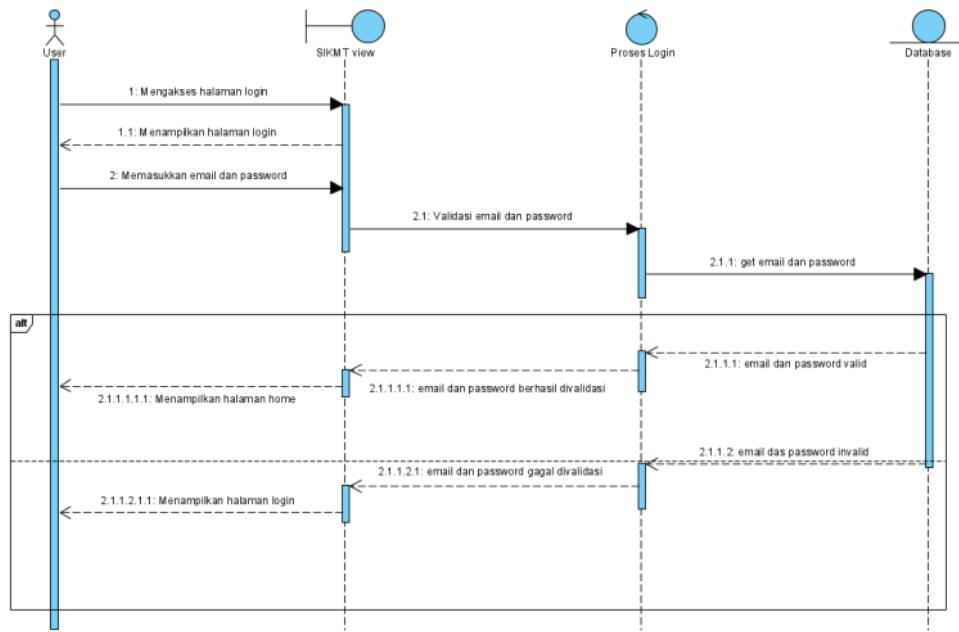


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika ingin melakukan *login* ke dalam *website* Sistem Informasi SiTani.

6.3.2 SD002: Sequence Diagram Registrasi

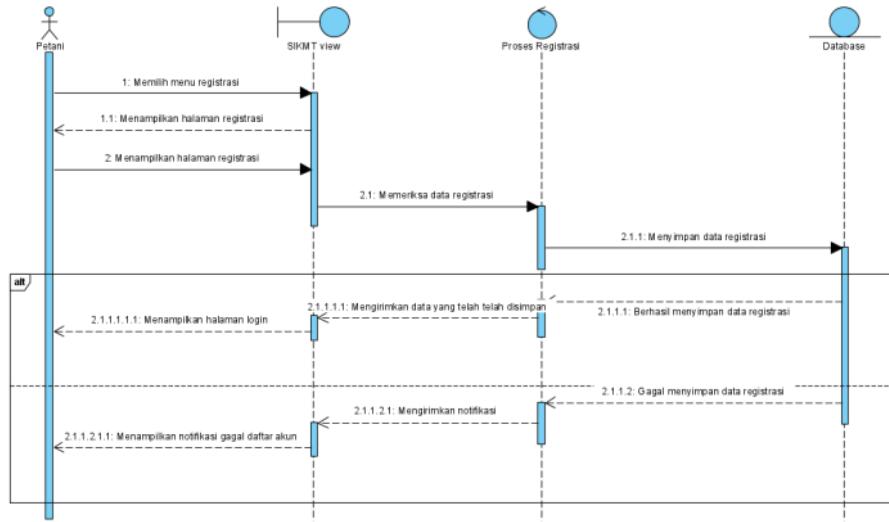


Diagram tersebut adalah rangkaian kegiatan registrasi yang dilakukan petani untuk mengakses Sistem Informasi SiTani yang dijelaskan dalam bentuk gambar.

6.3.3 SD003: Sequence Diagram Melihat Notifikasi

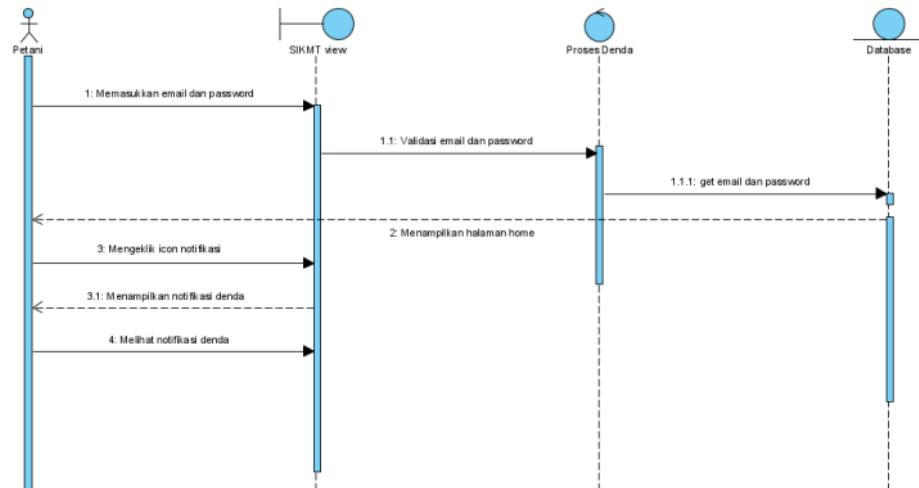


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika ingin melihat notifikasi denda ke dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.4 SD004 Sequence Diagram mengajukan Peminjaman Alat

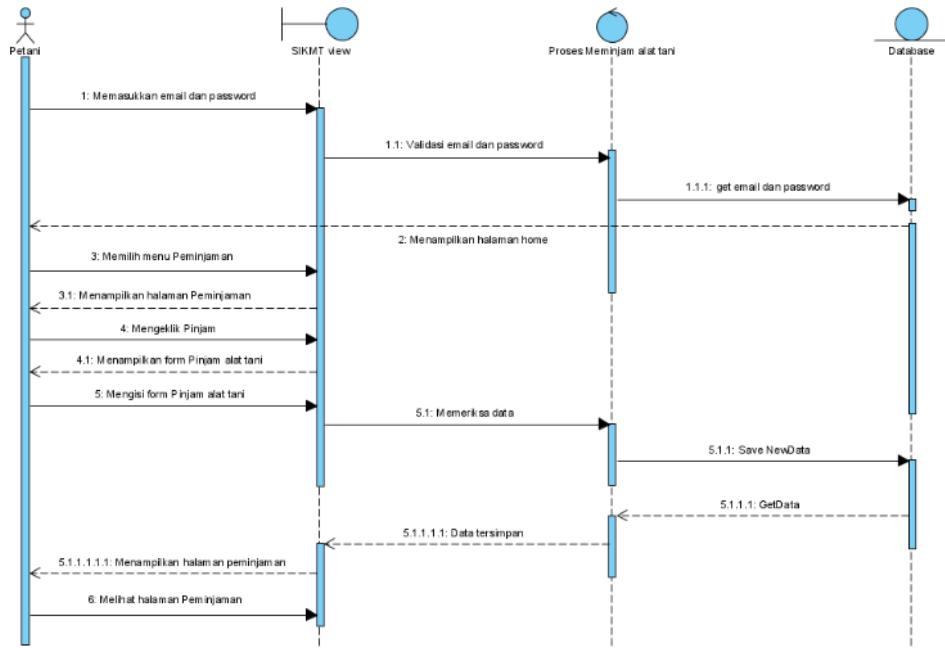


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan petani ketika ingin melakukan peminjaman alat ke dalam *website* Sistem Informasi SiTani

6.3.5 SD005 : Sequence diagram Menambah Edukasi

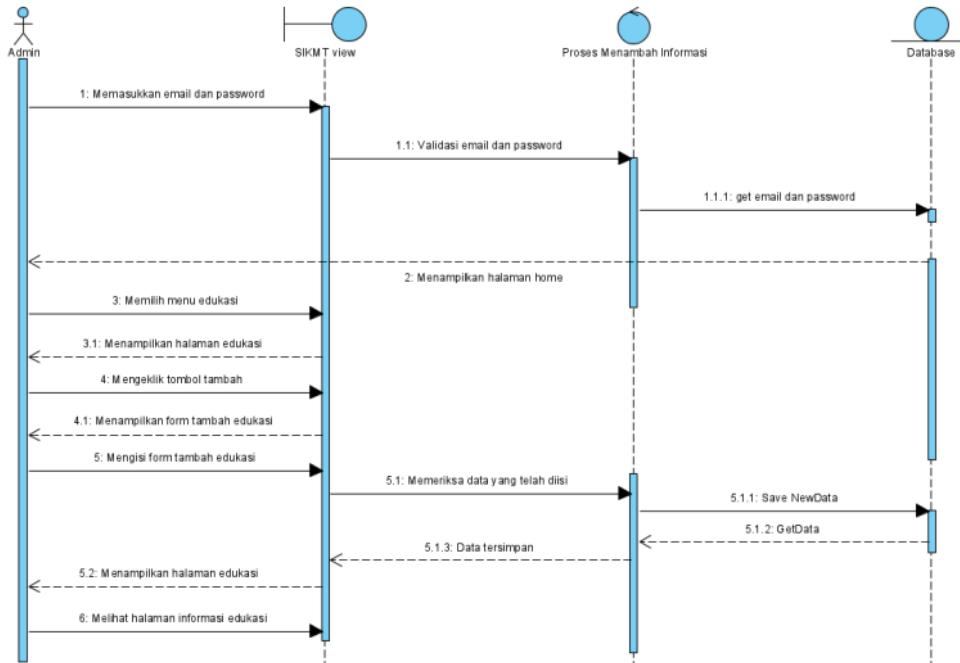


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menambah edukasi dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.6 SD006 : Sequence diagram Menghapus Edukasi

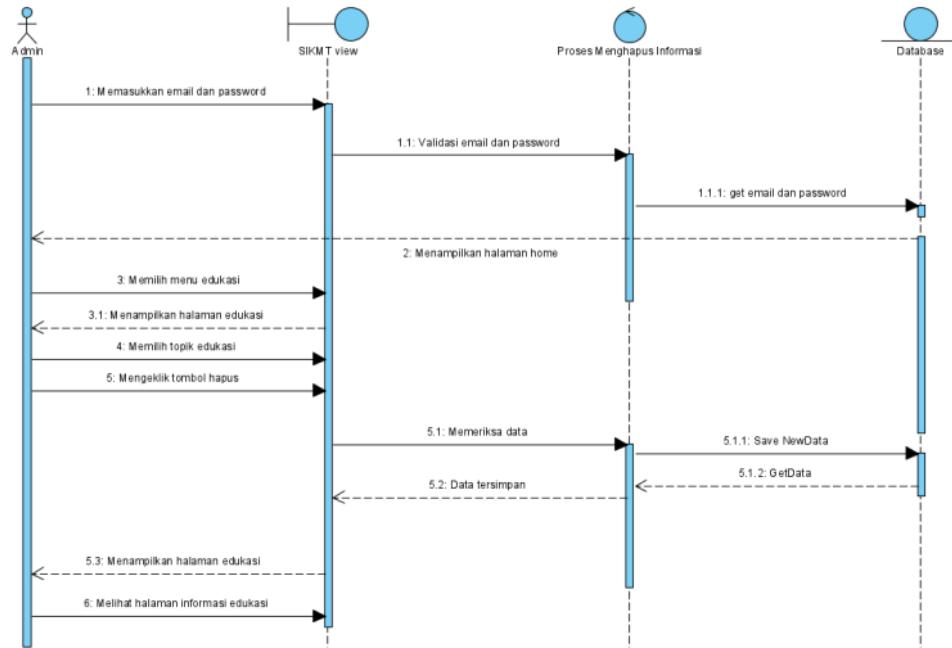


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menghapus edukasi dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.7 SD007 : Sequence diagram Mengedit Edukasi

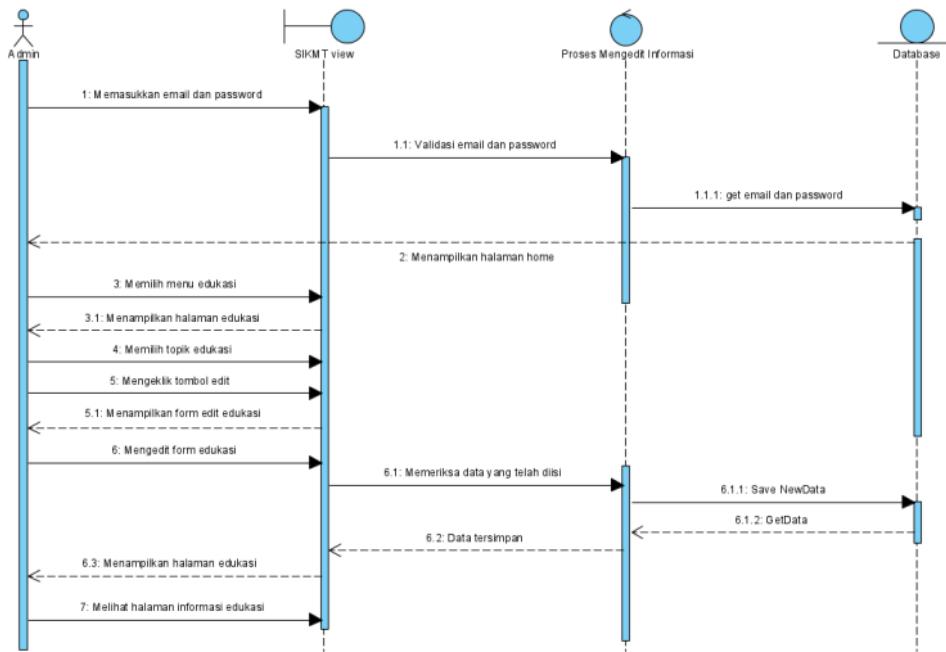


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin mengedit edukasi dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.8 SD008 : Sequence diagram Menambah proyek kelompok tani

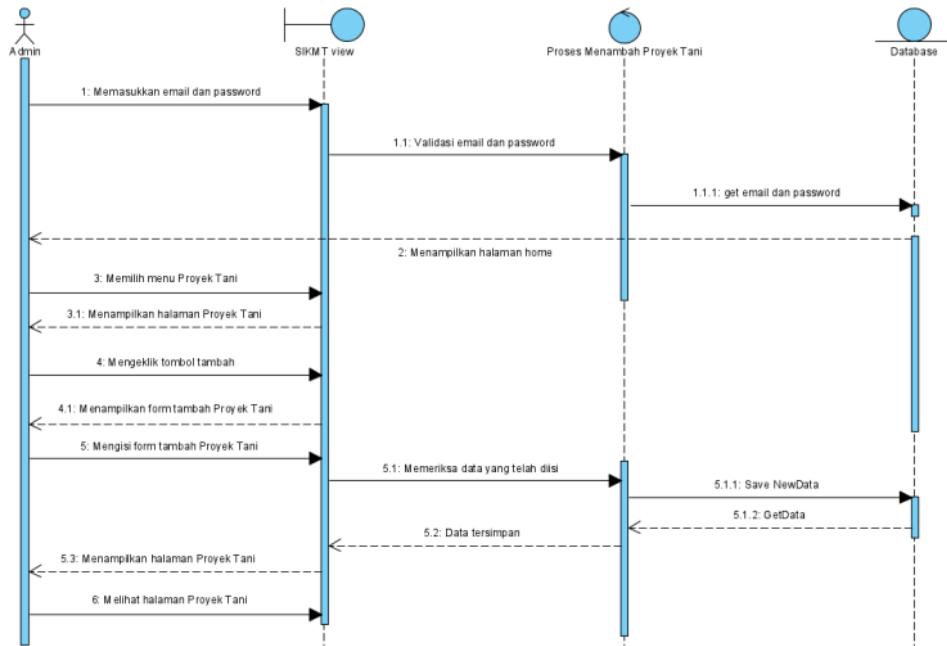


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menambah proyek tani dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.9 SD009 : Sequence diagram Menghapus proyek kelompok tani

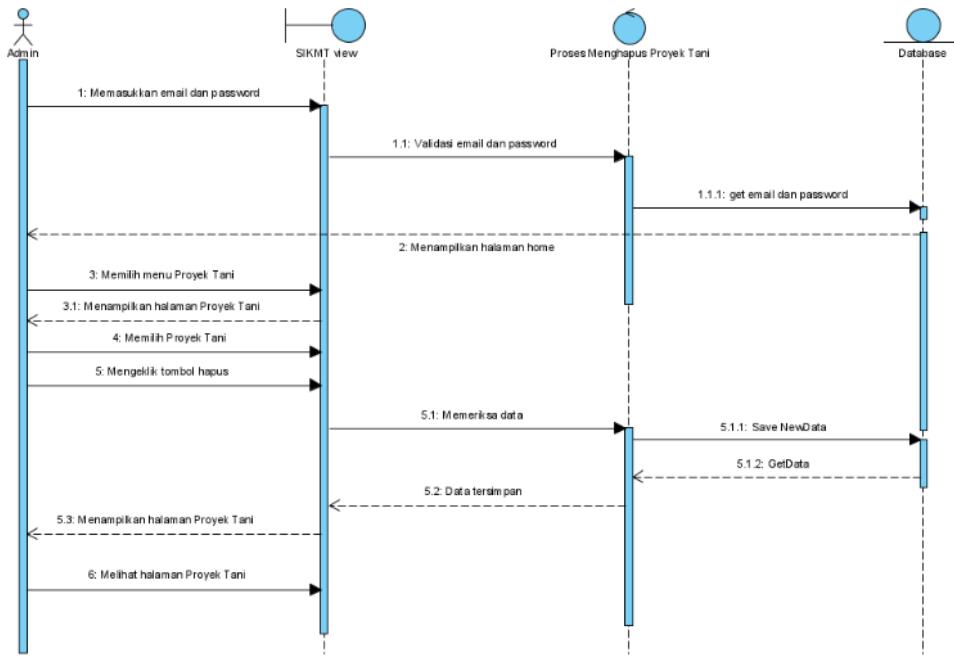


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menghapus proyek tani dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.10 SD0010 : Sequence diagram Mengedit proyek kelompok tani

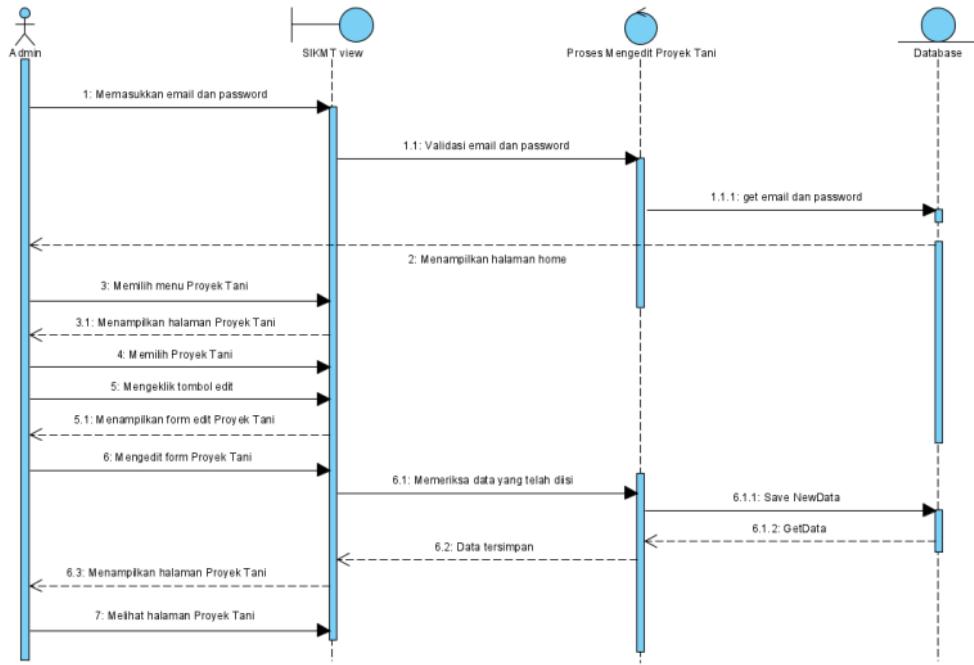


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin mengedit proyek tani dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.11 SD0011 : Sequence diagram Mengkonfirmasi peminjaman peminjaman alat

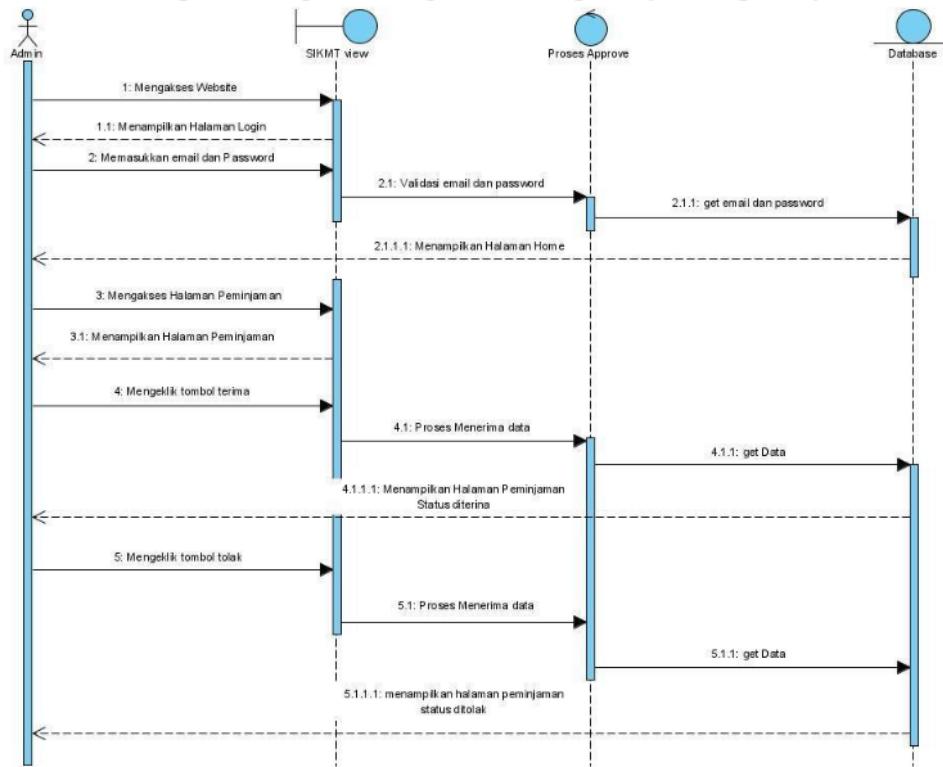


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengapprove peminjaman alat tani ke dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani.

6.3.12 SD0012 : Sequence diagram Menambah Barang Tani

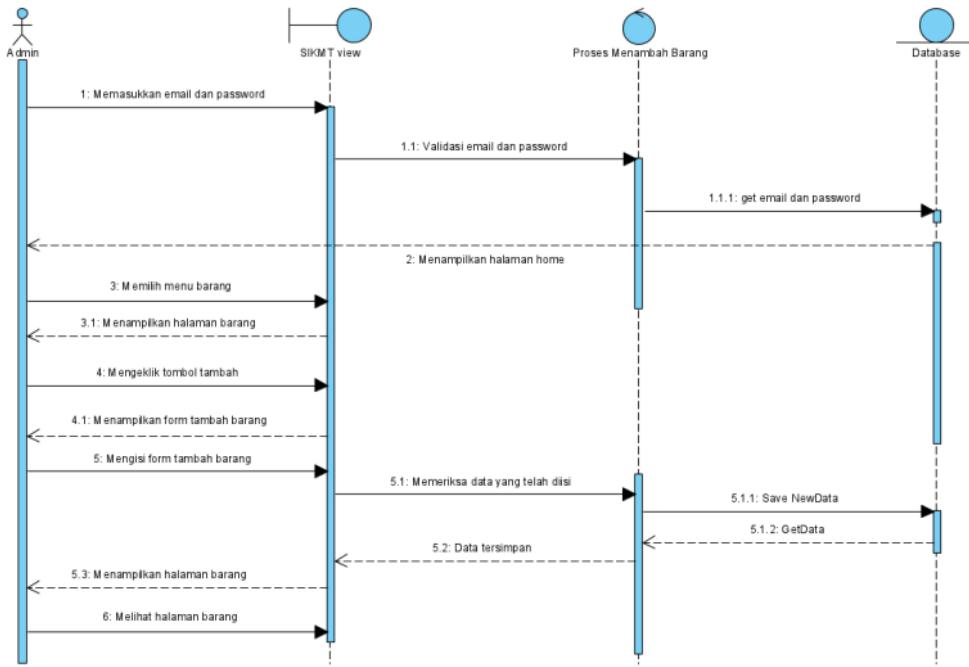


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menambah alat tani dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.13 SD0013 : Sequence diagram Mengedit Barang Tani

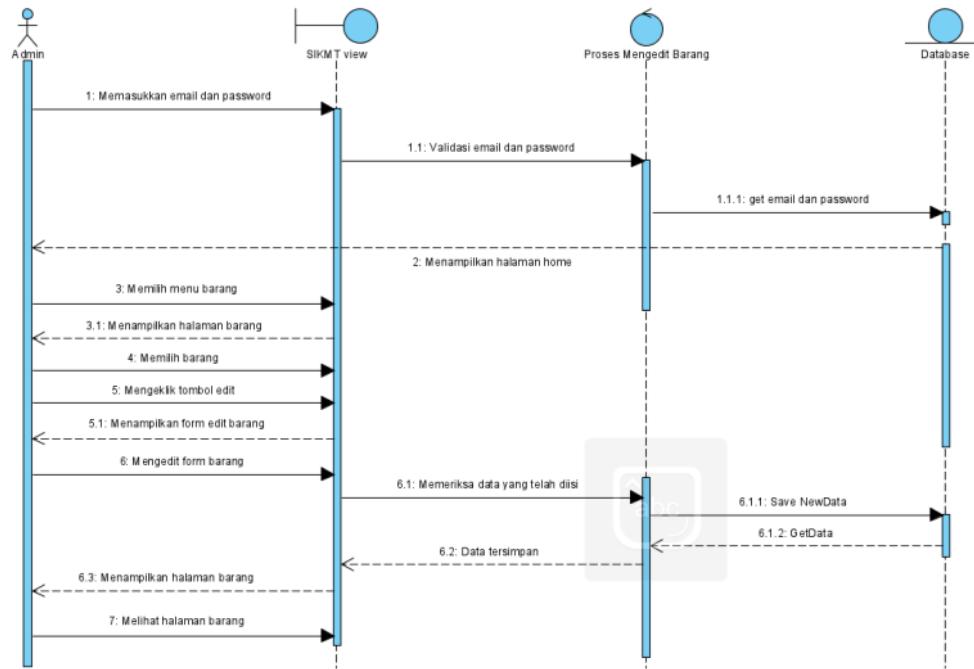


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin mengedit alat tani dalam website Sistem Informasi Kelompok Maduma SiTani

6.3.14 SD0014 : Sequence diagram Menghapus Barang Tani

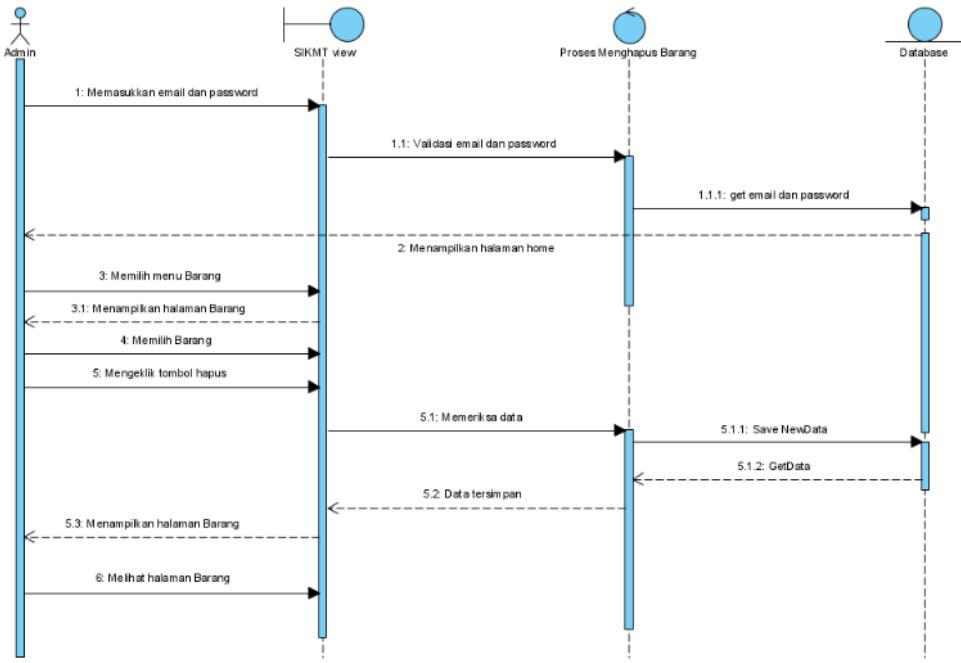


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* ketika ingin menghapus alat tani dalam website Sistem Informasi SiTan

6.3.15 SD0015 : Sequence diagram Menambah Album

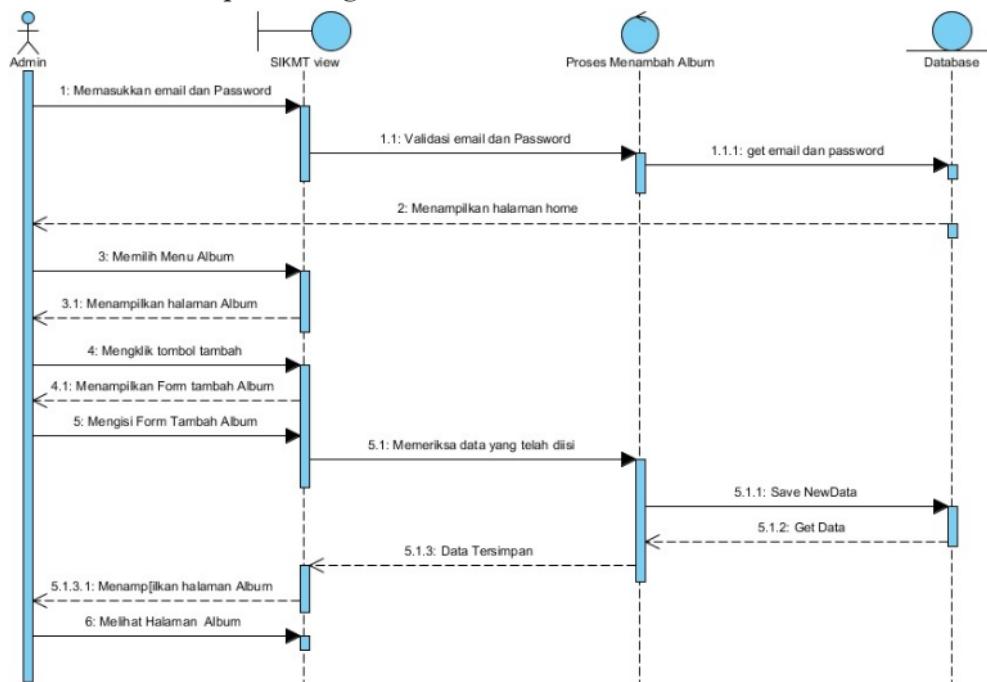


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin menambah album dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.16

SD0016 : Sequence diagram Menghapus Album

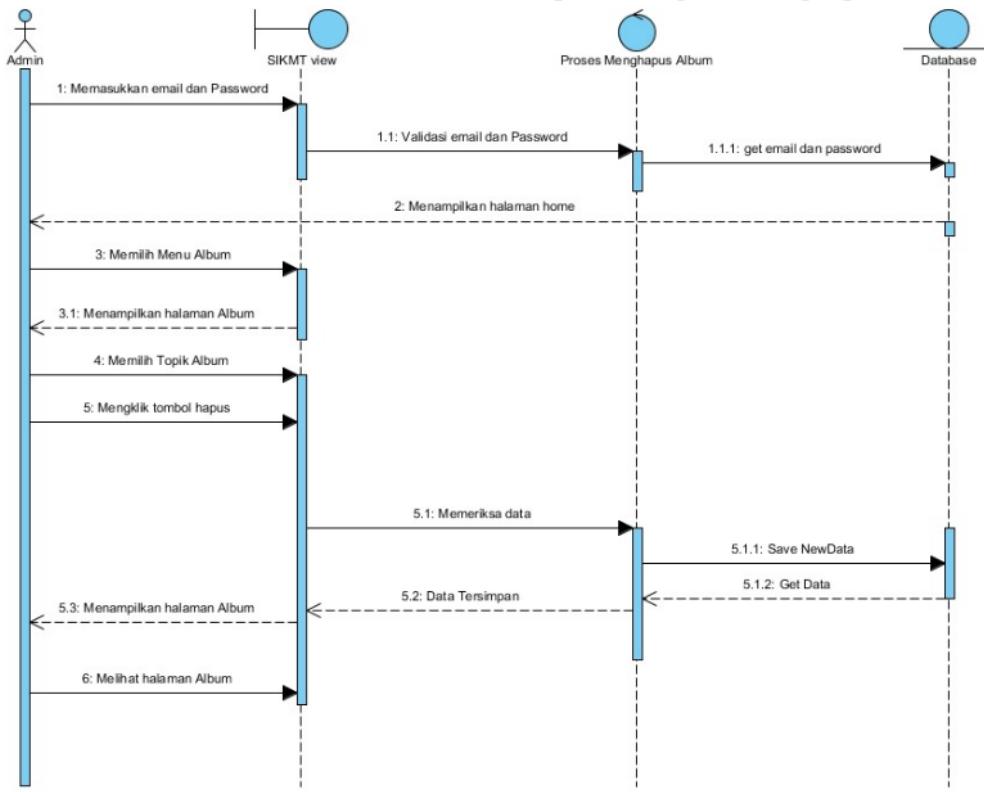


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengedit album dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.17 SD0017 : Sequence diagram Mengedit Album

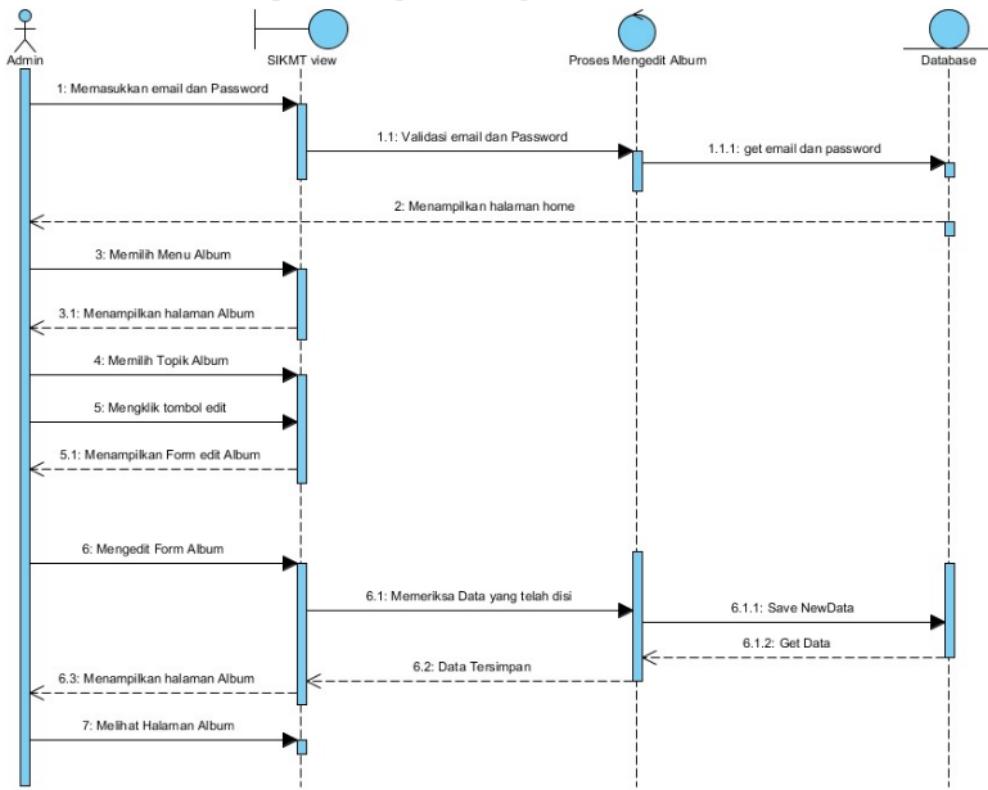


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengedit album dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.18 SD0018 : Sequence diagram Menambah Agenda

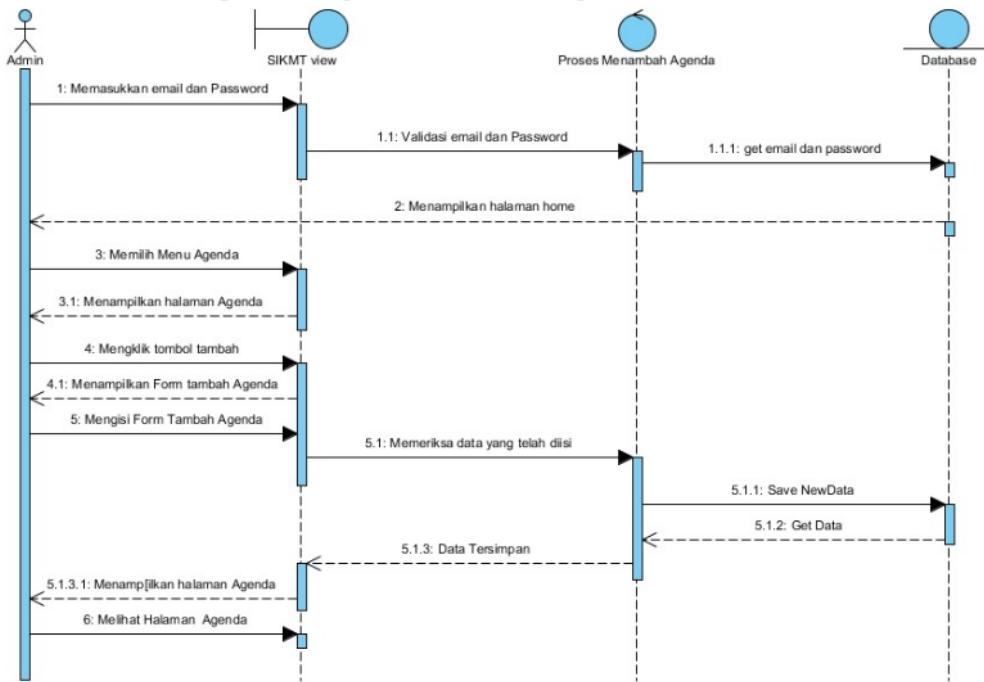


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin menambah agenda dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.19 SD0019 : Sequence diagram Menghapus Agenda

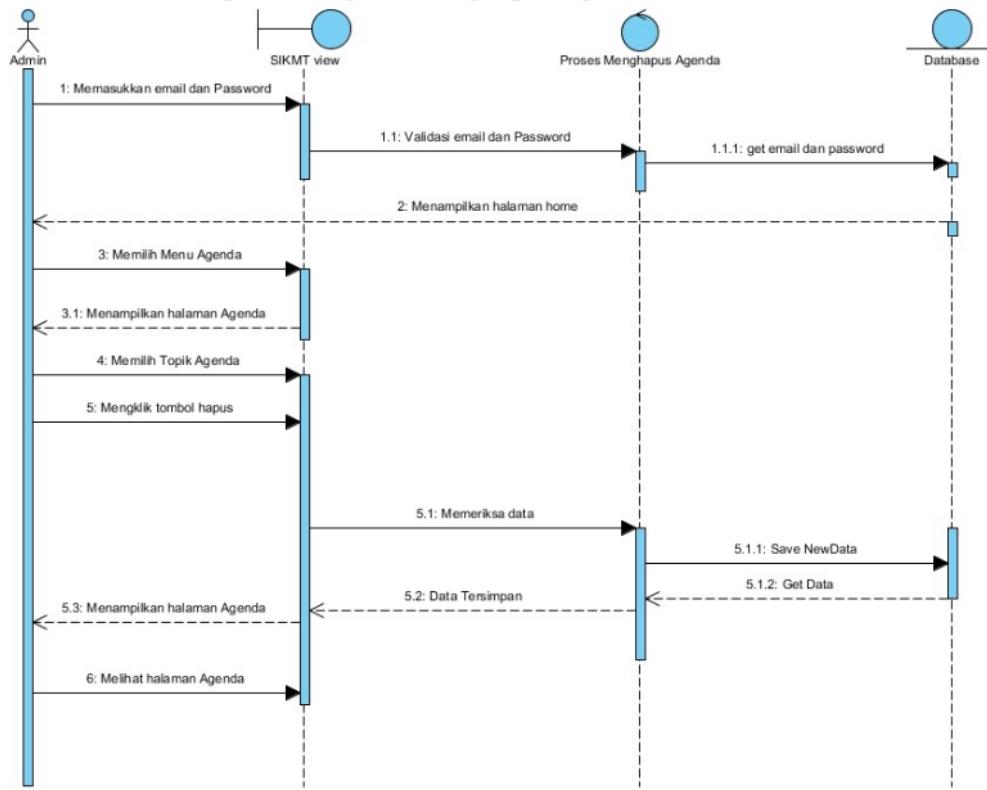


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengedit agenda dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.20 SD0020 : Sequence diagram Mengedit Agenda

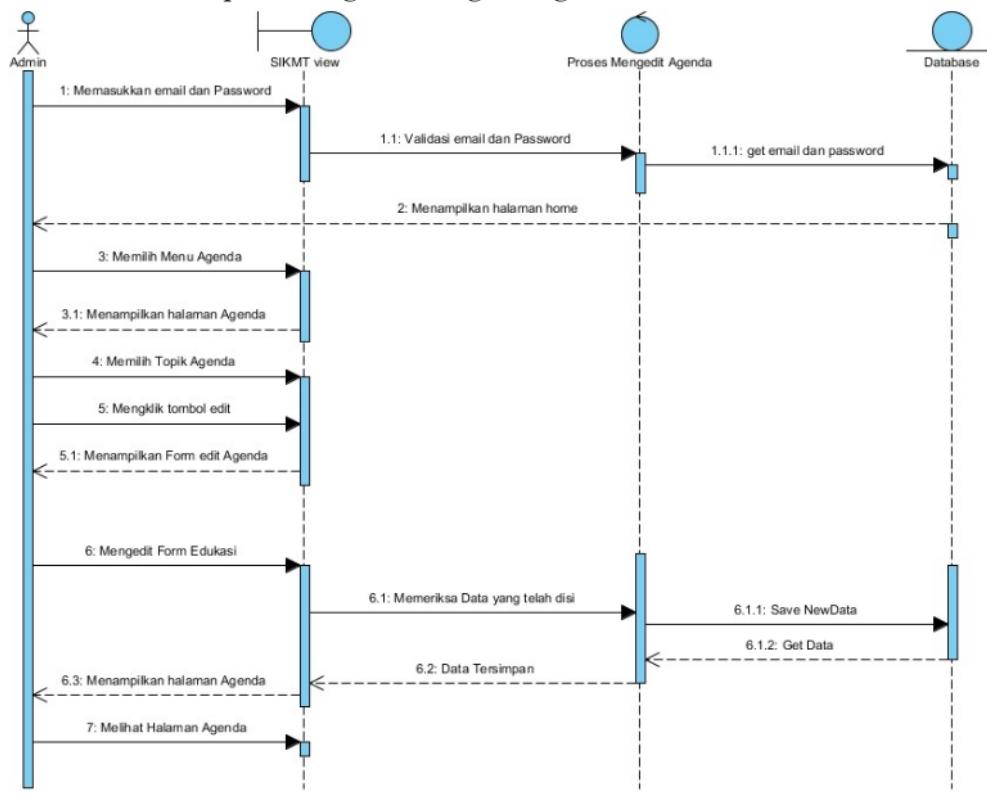


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengedit agenda dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.21 SD0021 : Sequence diagram Menambah Video

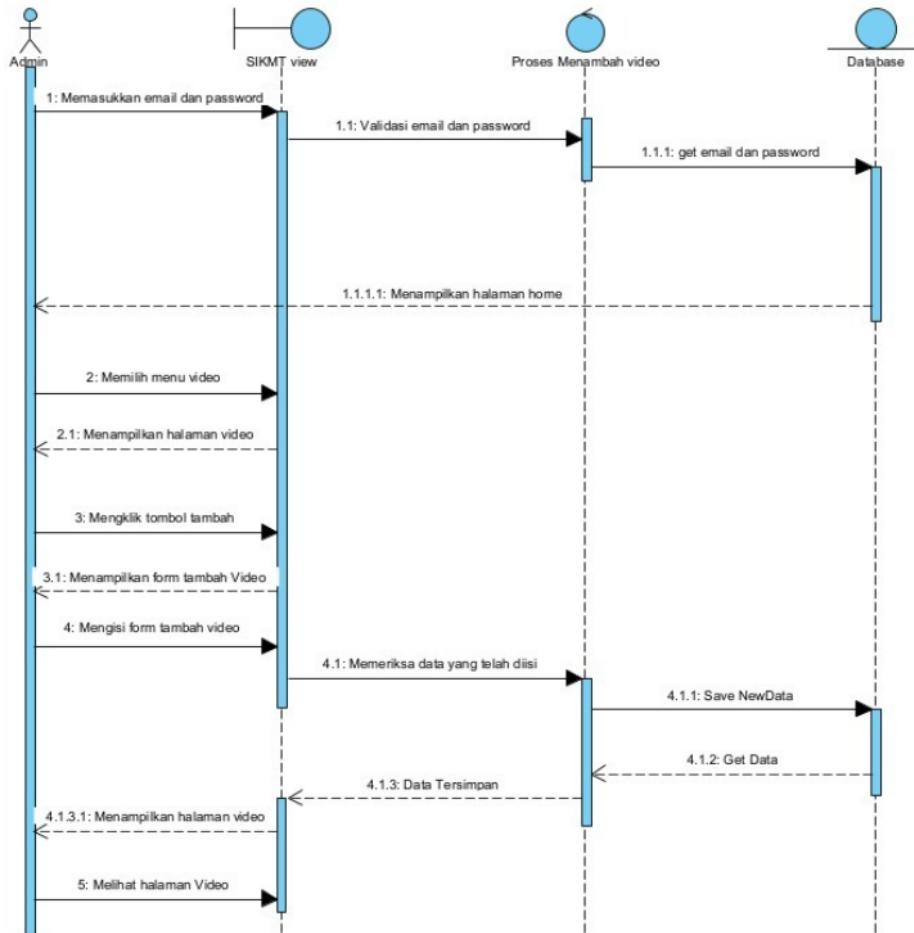


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin menambah video dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.22 SD0022 : Sequence diagram Menghapus Video

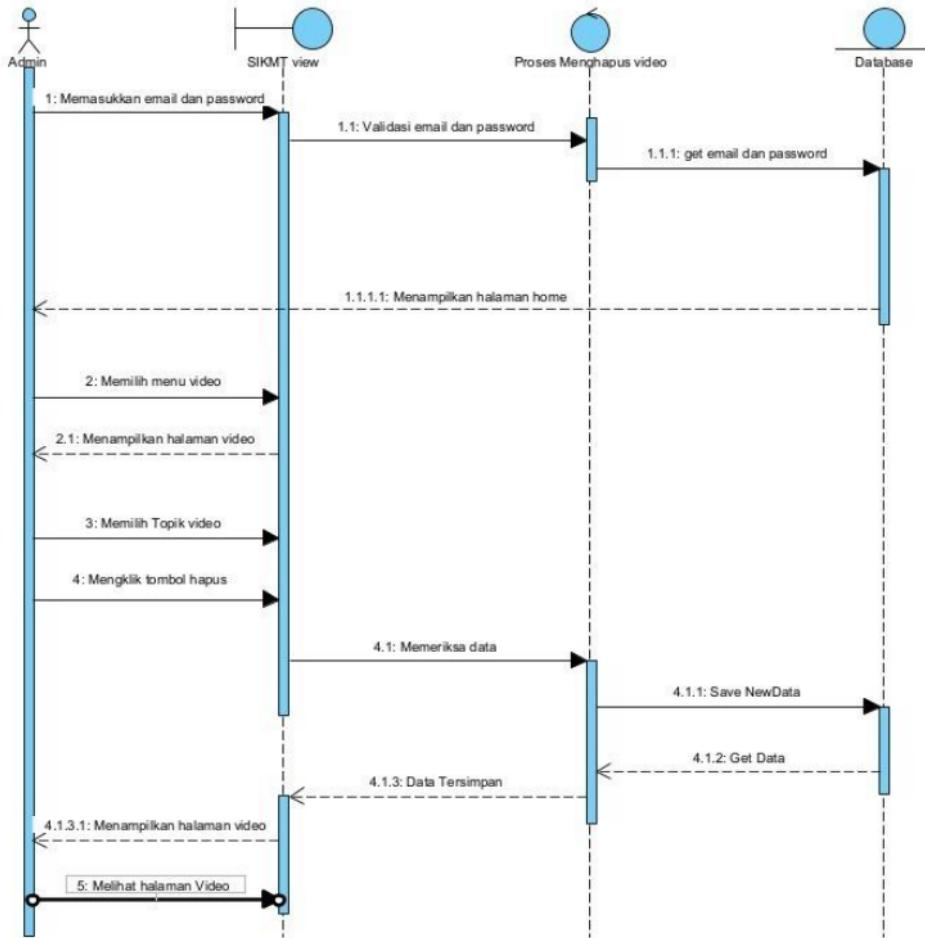


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin menghapus video dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.23 SD0023 : Sequence diagram Mengedit Video

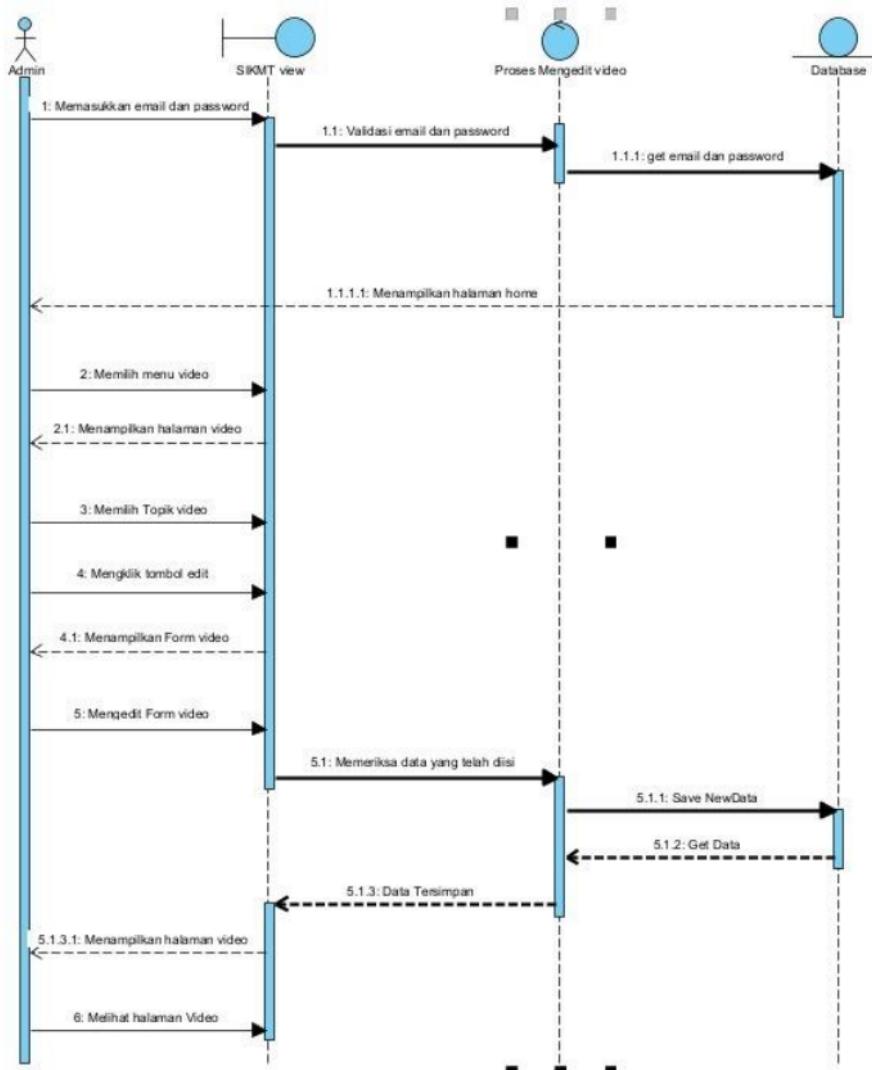


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan admin ketika ingin mengedit video dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.24 SD0024 : Sequence diagram Melihat Barang

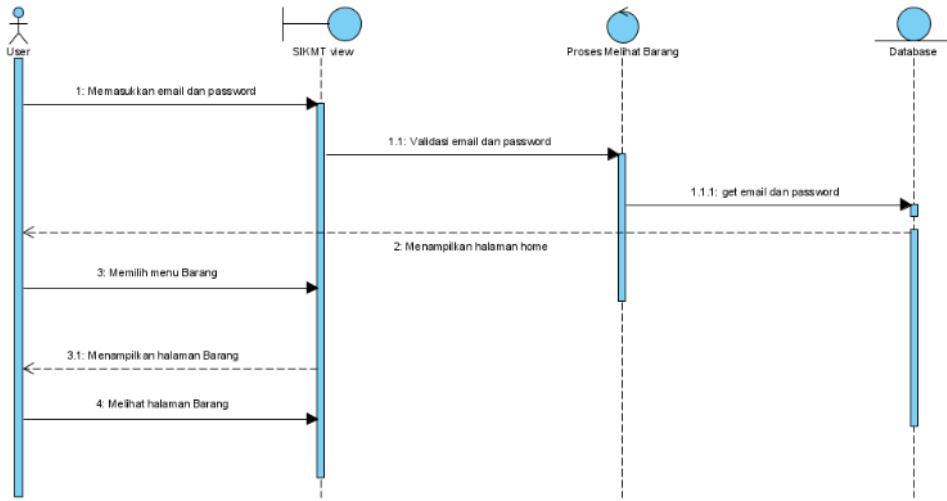


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan petani ketika ingin melihat alat tani dalam website Sistem Informasi SiTani

6.3.25 SD0025 : Sequence diagram Melihat Edukasi

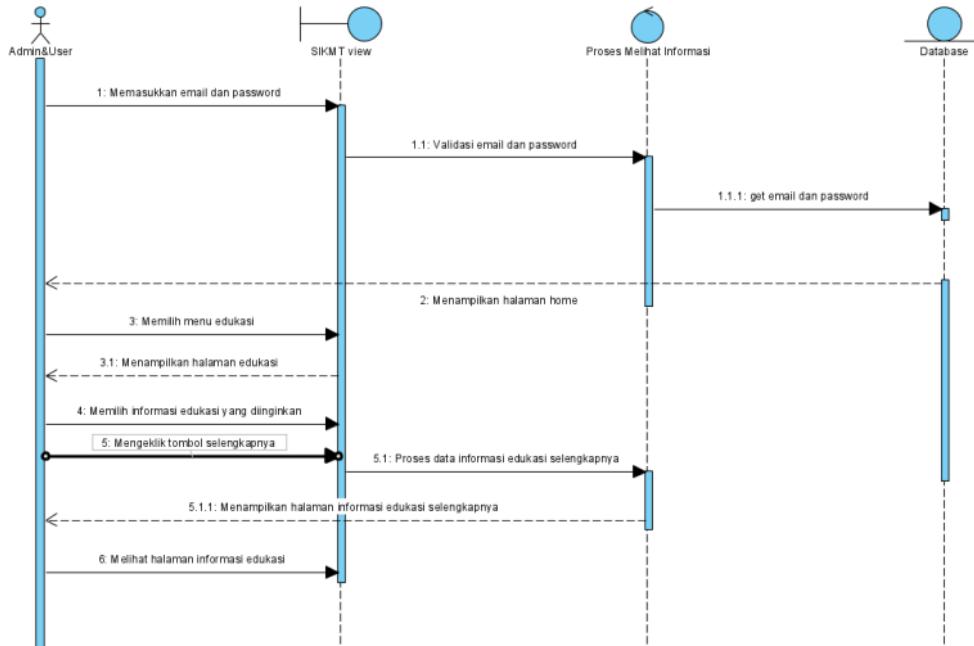


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin*, dan petani ketika ingin melihat edukasi ke dalam *website* Sistem Informasi SiTani

6.3.26 SD0026 : Sequence diagram Melihat Informasi Kelompok Tani

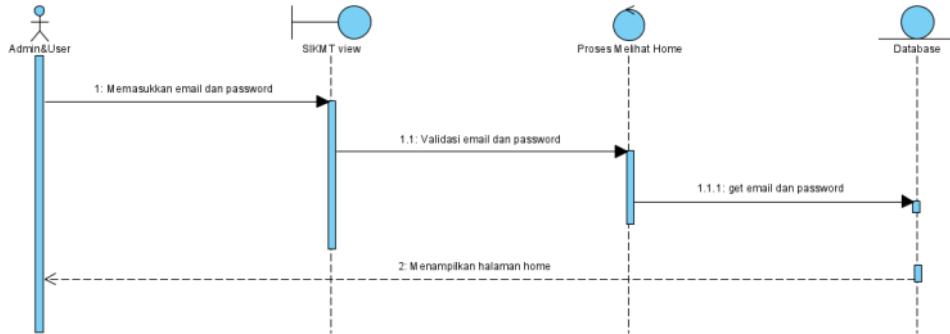


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika melihat halaman home dalam *website* Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.27 SD0027 : Sequence diagram Melihat Proyek Kelompok Tani

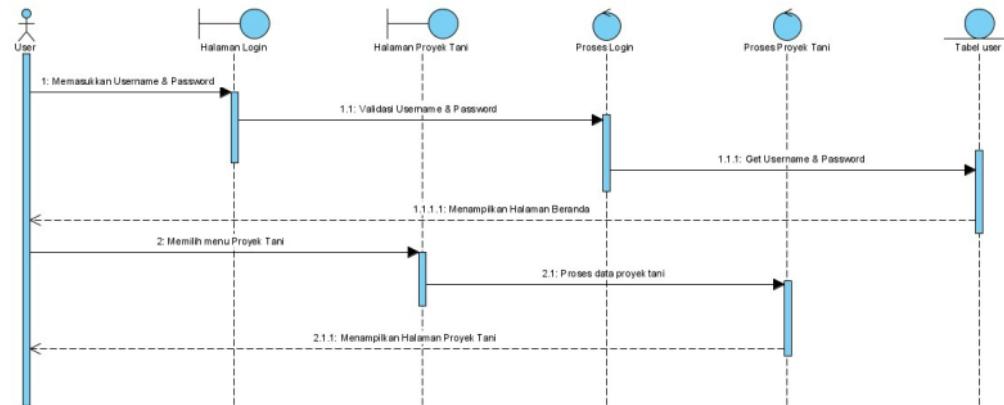


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan petani ketika ingin melihat Proyek Kelompok Tani ke dalam *website* Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.28 SD0028 : Sequence diagram Melihat Album

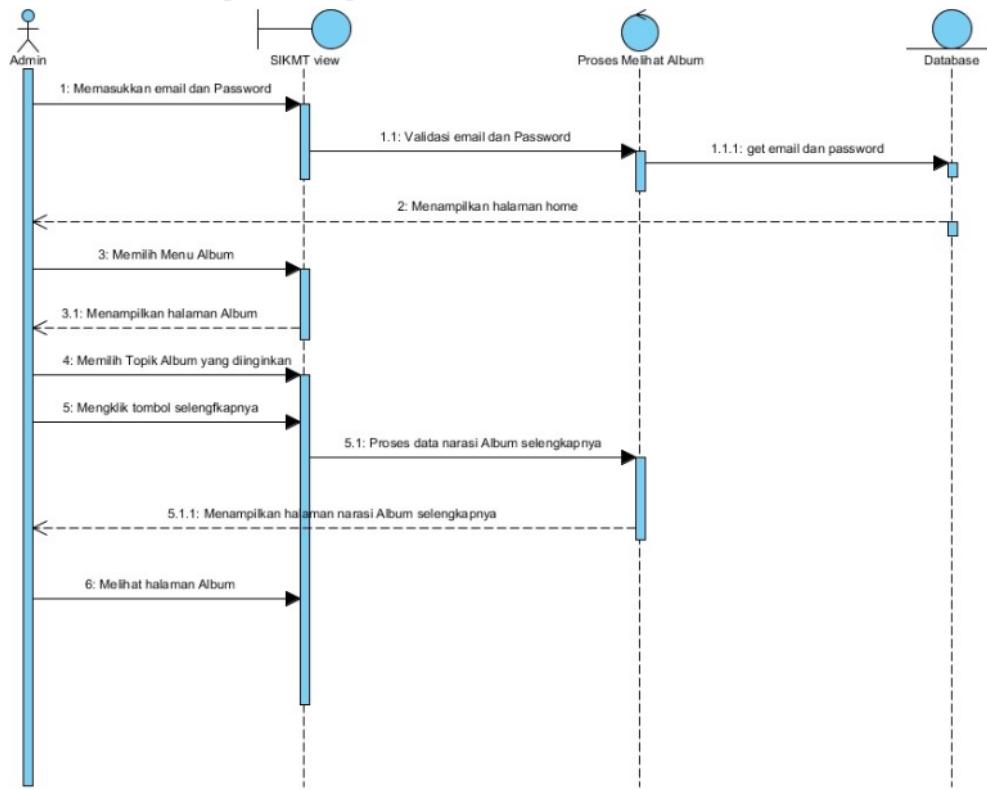


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika melihat halaman albums dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.29 SD0029: Sequence diagram Melihat Agenda

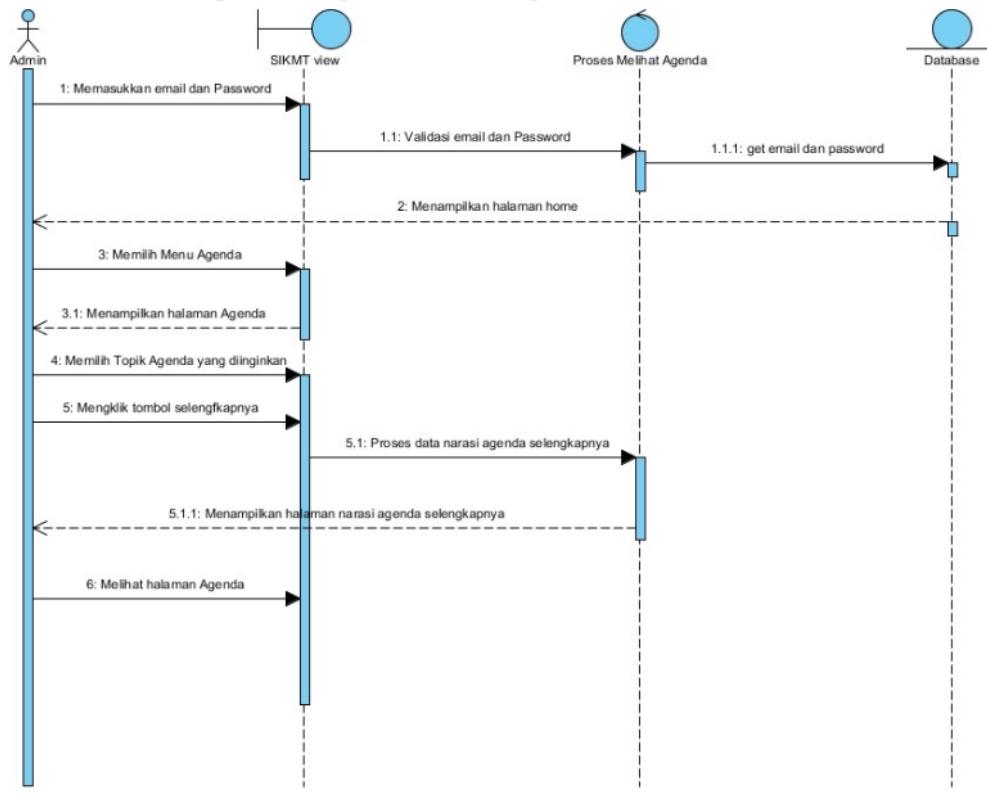


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika melihat halaman agenda dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.30 SD0030 : Sequence diagram Melihat Video

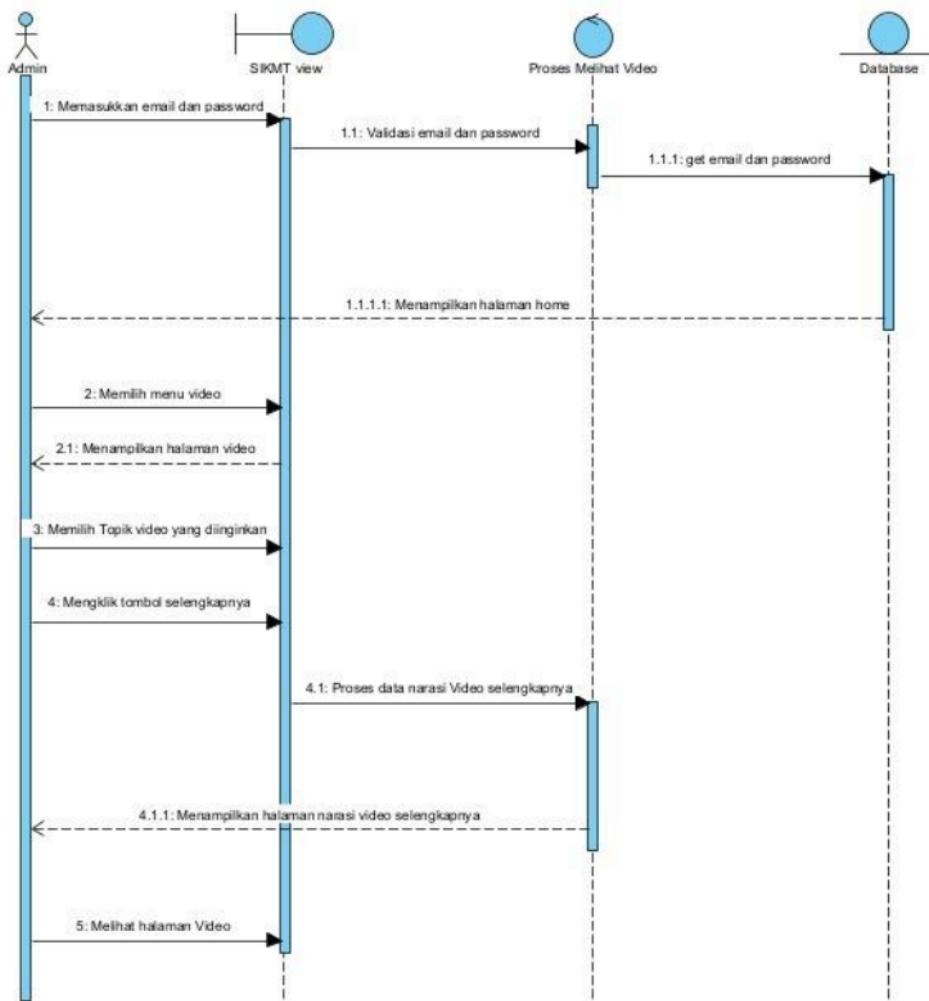


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin* dan petani ketika melihat halaman video dalam website Sistem Informasi Kelompok SiTani

6.3.31 SD0031 : Sequence diagram Melihat Kontak Us

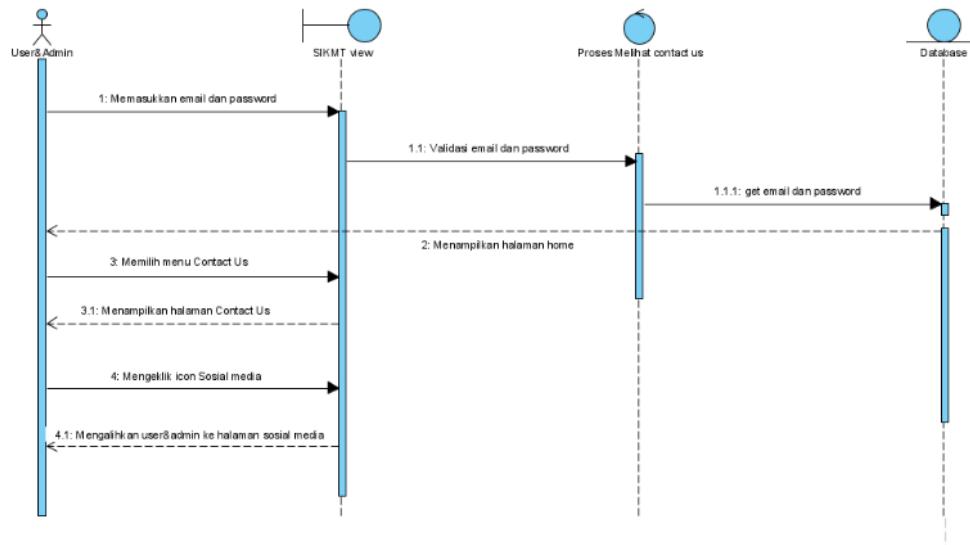


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan petani ketika ingin menghubungi developer pada website Sistem Informasi SiTani

6.3.32 SD0032 : Sequence diagram Melihat History

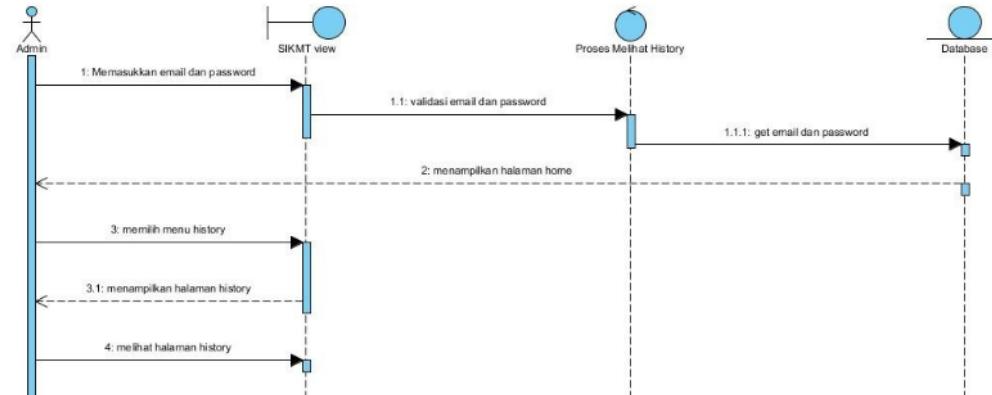


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan petani ketika ingin melihat history pada website Sistem Informasi SiTani

6.3.33 SD0033 : Sequence diagram Logout

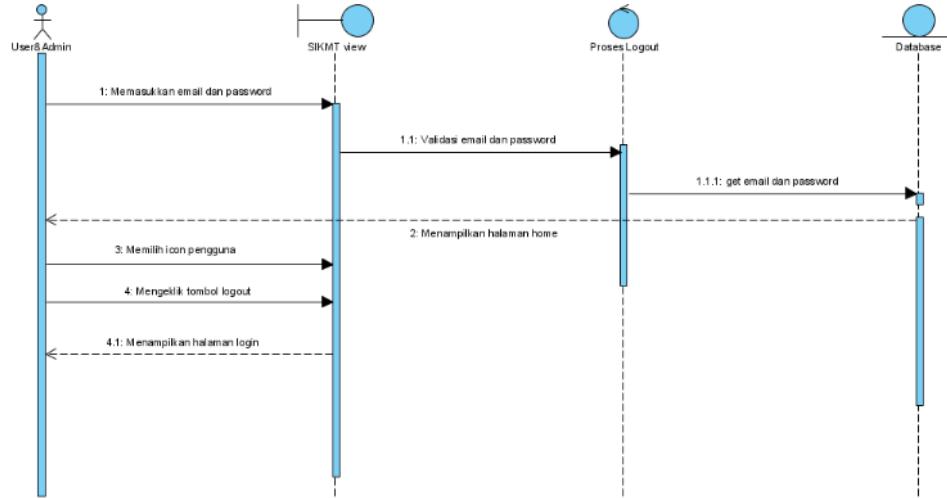


Diagram tersebut adalah rangkaian dari kegiatan *admin*, pengurus kelompok tani, petani ketika ingin melakukan *logout* kedalam *website* Sistem Informasi SiTani.

a. Physical File

Sub Bab ini menjelaskan tentang dekomposisi fisik dari modul yang berisi struktur direktori dan pengumpulan fungsi menjadi file. Tabel36 merupakan uraian nama direktori serta nama file dari fungsi yang ada di kebutuhan fungsional.

Nama Direktori	Nama File	Nama Modul	Nama Fungsi di Functional Requirement
App/Http/Controllers/Web	<ul style="list-style-type: none"> • AuthController.php • BarangController.php • DashboardController.php • EdukasiController.php • PeminjamanController.php • PinjamController.php • ProyekTaniController.php 	App	Controller sebagai pengatur antara view dan model

b. Traceability

Pada bagian ini, dituliskan traceability dari tabel Sistem Informasi Desa Pardomuan Nauli yang dirancang terhadap Entity Class dan ER Diagram. Tabel Traceability dapat dilihat pada tabel 36.

Nama Tabel	Primary Key	Entity Class	ER	Deskripsi Isi
users	id	users	Mengelola dan melihat data dalam sistem	Menyimpan data users
edukasi	id	edukasi	Dikelola oleh users	Menyimpan informasi dan data mengenai edukasi
proyektani	id	proyektani	Dikelola oleh users	Menyimpan informasi dan data mengenai proyek tani
barang	id	barang	Dikelola oleh users	Menyimpan informasi dan data mengenai barang
peminjaman	id	peminjaman	Dikelola oleh users	Menyimpan data mengenai peminjaman
album	id	album	Dikelola oleh users	Menyimpan dokumentasi foto tentang kegiatan para petani
agenda	id	agenda	Dikelola oleh users	Menyimpan informasi dan data kegiatan petani
video	id	video	Dikelola oleh users	Menyimpan dokumentasi video seputaran pertanian
migrations	id	migrations	-	Menyimpan data tentang tabel yang dimigrasi dari aplikasi

18%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

2%
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	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	<1%
7	capstone-ta.ce.undip.ac.id Internet Source	<1%
8	community.acer.com Internet Source	<1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	<1%

10	www.acer.com Internet Source	<1 %
11	Intan Mutia, - Herlinda, - Atikah. "Perancangan Knowledge Management System (KMS) Kurikulum 2013 Menggunakan Model Tiwana dan Zack", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2017 Publication	<1 %
12	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
14	moam.info Internet Source	<1 %
15	conference.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
16	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
17	es.scribd.com Internet Source	<1 %
18	ejournal.Ildikti10.id Internet Source	<1 %
19	docplayer.info Internet Source	<1 %

- 20 Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2017
Publication
-
- 21 blogs.itb.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 22 doku.pub <1 %
Internet Source
-
- 23 informatika.uin-suka.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 24 repo.unand.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 25 repository.uinjkt.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 26 www.porta.sh <1 %
Internet Source
-
- 27 core.ac.uk <1 %
Internet Source
-
- 28 jtika.if.unram.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 29 pesanurmawan.blogspot.com <1 %
Internet Source

- 30 repository.bakrie.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 31 docplayer.net <1 %
Internet Source
-
- 32 eprints.perbanas.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 33 journals.usm.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 34 jurnal.uts.ac.id <1 %
Internet Source
-
- 35 mistar.id <1 %
Internet Source
-
- 36 pt.slideshare.net <1 %
Internet Source
-
- 37 Bramana Jaya Safutra. "Analysis and Development of Education and Training Management Information Systems at the Jambi Province Human Resources Development Agency", Jurnal Prajaiswara, 2020 <1 %
Publication
-
- 38 Lalu Ryan Ravisafitra, Rina Dewi Indahsari. "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 <1 %

39	adoc.pub Internet Source	<1 %
40	ibnuaffana.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	junaidichaniago.wordpress.com Internet Source	<1 %
42	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
43	www.jurnal.umitra.ac.id Internet Source	<1 %
44	Sri Muryani. "Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Bahan Baku", Jurnal Infortech, 2020 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On