

SKPL-XXXX

SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

CareMe!

untuk:

Ikatan Psikologi Klinis Indonesia

Dipersiapkan oleh:

Reyhan Septri Asta	(1301190308)
Sabilla Suci Amini	(1301194347)
Azka Zainur Azifa	(1301194255)
Maulana Nur	(1301190402)
Elita Aurora Az Zahra	(1301194127)


Kelompok 3
IF 43 02

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 Studi S1 Teknik Informatika Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	<i>SKPL-003</i>		40
	Revisi	<i>01</i>	<i>Tgl: 04.06.2022</i>

● Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
Pendahuluan	7
Tujuan Penulisan Dokumen	7
Konvensi Dokumen	7
Cakupan Produk	8
Referensi	8
Overall Description	9
Perspektif Produk	9
Fungsi Produk	10
Kelas dan Karakteristik Pengguna	11
Lingkungan Operasi	12
Batasan Perancangan dan Implementasi	12
Dokumentasi Pengguna	12
Asumsi dan Dependensi	13
Requirements Antarmuka Eksternal	13
Antarmuka Pengguna	13
Antarmuka Perangkat Keras	18
Antarmuka Perangkat Lunak	18
Antarmuka Komunikasi	18
Fitur Sistem	19
Registrasi dan Login	19
Deskripsi:	19
Trigger:	19
Input:	19
Output:	19
Skenario Utama:	19

Prakondisi: Aplikasi telah diinstall dan perangkat terkoneksi dengan internet.	19
Pasca Kondisi: Dapat mendapat hak akses untuk beberapa fitur dalam aplikasi.	19
Langkah-langkah:	19
Skenario eksepsional 1:	20
Prakondisi: Sistem menampilkan popup kesalahan password setelah user menekan button “Login”	21
Pasca Kondisi: User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi.	21
Langkah-langkah:	21
User memasukkan username dan password lalu memencet tombol “Login”	21
Sistem menampilkan popup “Password anda tidak cocok” dan menampilkan tombol “Back to login page”	21
User menekan tulisan “Forgot Password”	21
User memasukkan email ke input box dan menekan tombol “Submit”	21
User membuka email dari “CareMe!” dan menekan tombol “Change the password”	21
User memasukkan password baru dan memasukkannya lagi untuk mencocokkan dengan password yang telah dibuat diatas.	21
User menekan tombol “Change the password” dan menampilkan popup “Password berhasil diganti”	21
User kembali ke aplikasi dan membuka halaman login	21
User memasukkan username dan password baru lalu menekan tombol login	21
User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi	21
Prakondisi: Sistem menampilkan popup kesalahan username setelah user menekan button “Login”	22
Pasca Kondisi: User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi.	22
Langkah-langkah:	22
User memasukkan username dan password lalu memencet tombol “Login”	22
Biodata User	23
Deskripsi:	23
Trigger:	23
Input:	23
Output:	24
Skenario Utama:	24
Prakondisi: User harus login sebelumnya dan mendapat hak akses menu “My Profile”	24
Pasca Kondisi: Data diri berhasil diperbaharui dan sistem menampilkan data diri	24
Langkah-langkah:	24

User memilih menu “My Profile”	24
Skenario eksepsional 1:	25
Prakondisi: Data diri user tidak berubah	25
Pascakondisi: System menampilkan data diri yang sudah diedit oleh user	25
Langkah-langkah:	25
User merefresh halaman “My Profile”	25
Konsultasi	26
Deskripsi:	26
Trigger:	26
Input:	26
Output:	26
Skenario Utama:	27
Prakondisi: User harus login terlebih dahulu.	27
Pasca Kondisi: Tampilnya medical record dan history konsultasi.	27
Langkah-langkah:	27
User memilih fitur konsultasi dalam menu bar.	27
Skenario eksepsional 1:	28
Prakondisi: User memilih psikolog yang sudah dipilih oleh pengguna lain.	28
Pascakondisi: Proses konsultasi yang gagal akan tampil dihalaman history konsultasi.	28
Langkah-langkah:	28
User memilih kembali psikolog yang dituju dan berhasil memilih psikolog	28
User berkonsultasi dengan psikolog lewat fitur chat	28
Psikolog memberikan saran dan konsultasi untuk user.	28
Psikolog membuat medical record	28
User dapat melihat riwayat konsultasi gagal atau berhasil pada halaman history konsultasi	28
Komplain	29
Trigger:	29
Input:	29
Output:	29
Skenario Utama:	30
Prakondisi: User sudah melakukan login dan mencoba salah satu layanan.	30
Pasca Kondisi: Menampilkan tanggapan dari komplain yang dimasukan.	30
Langkah-langkah:	30

Skenario eksepsional 1:	30
Prakondisi: User tidak menyertakan bukti komplain	31
Pascakondisi: Sistem menampilkan komplain yang gagal	31
Langkah-langkah:	31
Timeline	32
Trigger:	32
Input:	32
Output:	32
Skenario Utama:	32
Prakondisi: User sudah melakukan login dan mencoba salah satu layanan.	32
Pasca Kondisi: Menampilkan artikel mengenai kesehatan mental	32
Langkah-langkah:	32
Skenario eksepsional 1:	33
Prakondisi: Koneksi user buruk	33
Pascakondisi: Sistem tidak menampilkan isi timeline	33
Langkah-langkah:	33
Requirements Non Fungsional	33
Atribut Kualitas	33
Requirements Legal	34

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) adalah dokumen yang berisi spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini ditulis untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi *CareMe!*

Kesehatan jiwa merupakan hal yang sangat penting bagi segenap manusia untuk menjalani kehidupannya. Seiring dengan berkembangnya zaman, kebutuhan dan taraf hidup kalangan masyarakat pun semakin meningkat. Dilihat dari masalah tersebut, ada orang yang dapat menyikapi masalah yang terjadi dalam hidupnya dengan cara yang baik adapun yang sebaliknya. Tak jarang seseorang dapat melakukan hal yang membahayakan dirinya untuk menutupi masalah tersebut.

Selain itu, di masa pandemi COVID-19 ini semakin sulit pendapatan ekonomi masyarakat dan sulitnya mencari pekerjaan, karena masyarakat dihimbau untuk dirumah saja dan banyak yang terkena PHK. Hal ini membuat menambahnya beban pikiran, yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental bila tidak ditangani dengan benar.

Maka terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental seperti ambisi akan taraf hidup, situasi pandemi, emosi yang tidak terkendali, tekanan dari lingkungan keluarga, dan teman. Gangguan mental umumnya dialami oleh remaja dan orang dewasa, tetapi tak jarang anak kecil pun mengalaminya. Anak - anak dapat berpotensi mengalami gangguan mental berupa trauma yang disebabkan oleh kekerasan orang tua, *bullying*, ataupun tekanan dari lingkungan keluarga. Hal ini dapat mengganggu karakter anak tersebut saat menginjak masa remaja dan dewasa.

Dikutip dari *Liputan6.com* menurut data Ikatan Psikolog Klinis (IPK) Indonesia, sejak pandemi pada Maret hingga Agustus 2020 tercatat ada sekitar 14.619 kasus masalah psikologis. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat gangguan kejiwaan dan depresi di Indonesia cukup tinggi. Maka, dibutuhkan beberapa solusi untuk mengurangi masalah tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi kesehatan mental *CareMe!* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi tersebut.

1.2 Konvensi Dokumen

Konvensi dokumen pada SKPL ini adalah sebagai berikut

Istilah	Penjelasan
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak adalah spesifikasi dari perangkat lunak yang akan

	dikembangkan. Sedangkan Kebutuhan perangkat lunak adalah kondisi yang harus dimiliki untuk memenuhi apa yang diinginkan oleh pengguna.
SKPL - VMS.K - xxxx	Kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan.
Aplikasi <i>CareMe!</i> merupakan aplikasi yang bergerak dibidang kesehatan mental.	Penulisan yang ditulis dengan miring(Italic), menandakan istilah asing.

1.3 Cakupan Produk

Aplikasi *CareMe!* merupakan aplikasi yang bergerak dibidang kesehatan mental. Sesuai dengan tujuannya aplikasi ini dibuat untuk mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental yang terjadi di Indonesia tepatnya pada saat masa pandemi dimana menurut Ikatan Psikologi(2020) terdapat 14.169 kasus masalah psikologis yang terjadi di Indonesia.

Aplikasi ini memberikan beberapa layanan yang dapat membantu masalah psikologis seperti emergency call, konsultasi, dan lain-lain. Selain itu, masih banyak lagi layanan yang diberikan oleh aplikasi *CareMe!* Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah menyediakan layanan konsultasi yang langsung ditangani oleh psikolog bersertifikat. Hal ini dapat sangat memudahkan masyarakat untuk melakukan konsultasi.

Sebenarnya gangguan mental dapat menimpa siapa saja dari mulai anak-anak, remaja, hingga dewasa. Namun, gangguan mental lebih berpotensi menyerang remaja dan dewasa. Maka dari itu, aplikasi ini lebih diperuntukan kepada remaja SMP dan SMA juga kalangan orang dewasa. Anak - anak pun dapat menggunakan aplikasi ini dengan syarat dibimbing oleh orang tua. Selain itu, kami melakukan survei secara *questionnaire* kepada 30 responden yang dimana sebanyak 96.6% responden menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi kesehatan mental *CareMe!* dapat membantu permasalahan mental yang terjadi.

1.4 Referensi

Dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini memiliki beberapa referensi dalam penyusunannya, yaitu sebagai berikut :

1. Survei secara *questionnaire* kepada 30 responden melalui google form.
2. Aedien, Aep. (2011). *PERSAMAAN DAN PERBEDAAN ANTARA PSIKOLOGI, SOSIOLOGI, DAN PSIKOLOGI SOSIAL* di

<https://aeppsikologi.blogspot.com/2011/10/persamaan-dan-perbedaan-antara.html?m=1>

.(akses 17 Desember 2020).

3. Nasihudin, Ade. (2020). *IKATAN PSIKOLOG : 14.619 MASALAH PSIKOLOGIS TERCATAT SELAMA PANDEMI COVID-19* di <https://www.liputan6.com/health/read/4407289/ikatan-psikolog-14619-masalah-psikologis-tercatat-selama-pandemi-covid-19> . (akses 17 Desember 2020).

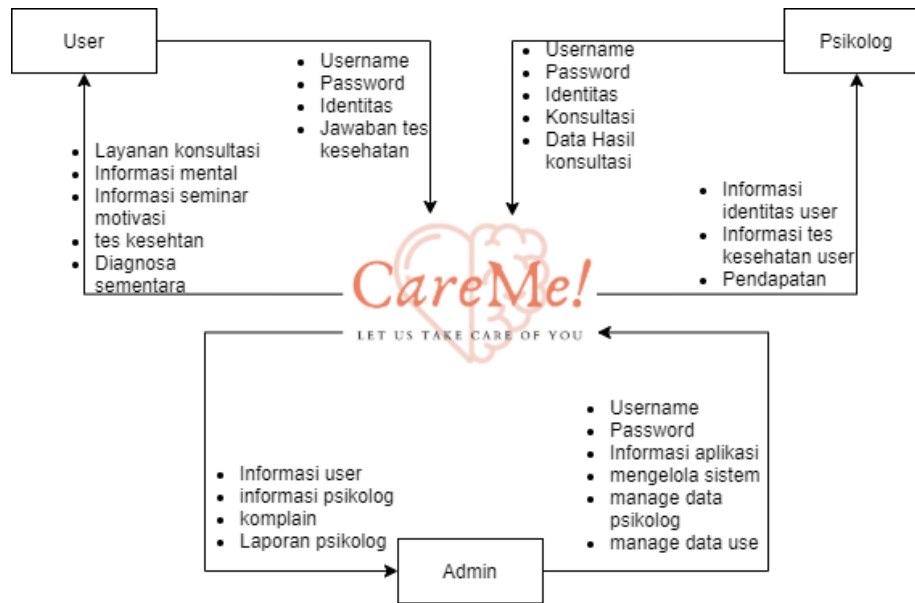
2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

CareMe! merupakan aplikasi kesehatan mental yang menyediakan jasa konsultasi, tes kesehatan mental, dan lainnya. Aplikasi ini merupakan produk baru yang dibuat untuk mengurangi masyarakat indonesia yang terkena gangguan mental dan mencegah munculnya gejala gangguan mental yang terjadi. Komponen utama dari aplikasi ini adalah adanya diagnosa sementara yang diberikan kepada *user*, untuk mendapatkan diagnosa tersebut *CareMe!* menawarkan berbagai macam layanan.

Hak akses utama aplikasi ini adalah *user*, psikolog dan admin. *User* dan psikolog dapat melakukan pendaftaran sebelum menggunakan aplikasi *CareMe!* *user* dapat mendaftar dan mengisi identitas yang sudah disediakan, lalu data tersebut akan diverifikasi oleh admin. Sama dengan *user*, psikolog dapat mendaftar dan mengisi identitas, jika data psikolog sudah sesuai dengan persyaratan yang diberikan maka admin akan memverifikasi data tersebut.

Aplikasi ini dikelola oleh admin yang bertugas untuk mengontrol, memperbaiki, dan mengelola keseluruhan sistem dari aplikasi *CareMe!*. Selain itu, admin juga bertanggung jawab atas seluruh data yang ada di aplikasi dengan merahasiakannya dan menjaga data agar aman. Dalam garis besar hak akses tersebut telah dijelaskan pada gambar.



Gambar 1. Hubungan hak akses aplikasi

2.2 Fungsi Produk

Adapun fungsi - fungsi yang dimiliki perangkat lunak di bawah ini :

- Memasukkan data user dan menampilkan halaman login [SKPL-VMS.K-0001].
- Menampilkan biodata user [SKPL-VMS.K-0002].
- Menampilkan pilihan tes kesehatan mental. Tes yang dipilih user akan menampilkan sejumlah pertanyaan dan dijawab oleh user. Hasil tes akan keluar setelah user melakukan tes [SKPL-VMS.K-0003].
- Menampilkan pilihan psikolog dan pilihan metode konsultasi. Setelah melakukan konsultasi, aplikasi menampilkan form review untuk diisi user [SKPL-VMS.K-0004].
- Menampilkan pilihan dan jenis komplain. Selain itu, aplikasi menampilkan histori penyelesaian dan proses komplain yang dilakukan [SKPL-VMS.K-0005].
- Menampilkan biodata psikolog [SKPL-VMS.K-0006].
- Menampilkan pilihan *emergency* [SKPL-VMS.K-0007].
- Menampilkan pilihan event. Tiket event dapat dipesan secara langsung dan ditampilkan [SKPL-VMS.K-0008].
- Menampilkan konsultasi yang sudah pernah dilakukan user serta review yang diberikan [SKPL-VMS.K-0009].
- Memberi role antara User dan Psikolog. Setelah melakukan registrasi, data user akan dipisah menjadi user dan psikolog [SKPL-VMS.K-0010].
- Mengatur biodata Psikolog. Mengubah gelar, portofolio dan rating psikolog [SKPL-VMS.K-0011].
- Mengubah pilihan tes kesehatan mental [SKPL-VMS.K-0012].
- Mengubah pilihan dan jenis komplain [SKPL-VMS.K-0013].

- Melihat timeline [SKPL-VMS-K-0014]

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak ini adalah user untuk umum dan psikolog untuk pemberi konsultasi. Selain itu, ada admin yang membedakan antara role user dan psikolog. Selain itu, admin memiliki hak otoritas yang lebih dibandingkan user dan psikolog.

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi
User (Umum)	Melakukan proses registrasi dan login. Jika ingin mengerti tingkat kesehatan mental, melakukan tes kesehatan mental. Pilih psikolog dengan melihat biodata psikolog dan pilih metode konsultasi. Jika ingin komplain terhadap pelayanan, memilih jenis komplain dan mengisi data komplain. Jika ada keadaan darurat bermasalah dengan mental, buka fitur emergency. Jika ingin melihat artikel kesehatan mental, pilih timeline pada aplikasi. Jika selesai, melakukan log out.	[SKPL-VMS.K-0001] [SKPL-VMS.K-0002] [SKPL-VMS.K-0003] [SKPL-VMS.K-0004] [SKPL-VMS.K-0005] [SKPL-VMS.K-0006] [SKPL-VMS.K-0007] [SKPL-VMS.K-0008] [SKPL-VMS.K-0009] [SKPL-VMS.K-0010]
Psikolog	Melakukan proses registrasi dan login. Lakukan proses konsultasi. Jika ingin melihat artikel kesehatan mental, pilih timeline pada aplikasi. Menambah jenis tes kesehatan mental. Lakukan log out.	[SKPL-VMS.K-0001] [SKPL-VMS.K-0002] [SKPL-VMS.K-0003] [SKPL-VMS.K-0004] [SKPL-VMS.K-0005] [SKPL-VMS.K-0006] [SKPL-VMS.K-0007] [SKPL-VMS.K-0009] [SKPL-VMS.K-0015]
Admin	Melakukan proses login. Merubah data user yang tidak sesuai. Menambah tes kesehatan mental yang diajukan psikolog. Menambah psikolog. Merubah biodata psikolog. Menambah atau mengubah event. Mengubah gelar dan rating psikolog sesuai parameter. Mengubah pilihan tes kesehatan mental. Mengubah pilihan dan jenis komplain. Melakukan upload artikel kesehatan mental pada aplikasi. Melakukan logout.	[SKPL-VMS.K-0001] [SKPL-VMS.K-0002] [SKPL-VMS.K-0003] [SKPL-VMS.K-0004] [SKPL-VMS.K-0005] [SKPL-VMS.K-0006] [SKPL-VMS.K-0007] [SKPL-VMS.K-0008] [SKPL-VMS.K-0009] [SKPL-VMS.K-0010]

		[SKPL-VMS.K-0011] [SKPL-VMS.K-0012] [SKPL-VMS.K-0013] [SKPL-VMS.K-0014] [SKPL-VMS.K-0015]
--	--	---

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat pada sisi server yang dibutuhkan :

- Laptop (RAM min 4GB, HDD 1TB/SSD 512GB)
- Sistem Operasi : Windows 8/8.1/10
- *Scripting Language* : Android Studio
- DBMS : Firebase

Perangkat pada sisi client atau user yang dibutuhkan:

- Gawai

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Batasan dari aplikasi “Care Me!” sebagai berikut :

- Sistem berbasis mobile.
- Sistem menggunakan bahasa pemrograman *Dart* dan menggunakan *Android Studio*.
- Psikolog memiliki jadwal yang berbeda beda.
- Aplikasi berjalan jika perangkat terhubung dengan internet.
- Aplikasi dapat digunakan oleh user yang sudah mendaftar.

2.6 Dokumentasi Pengguna

Komponen dokumentasi pengguna sebagai berikut :

1. Hotline : +6285428378964
2. OA Line : @Care_Me
3. Official Account Instagram : @CareMe
4. Youtube Account : Care Me!

2.7 Asumsi dan Dependensi

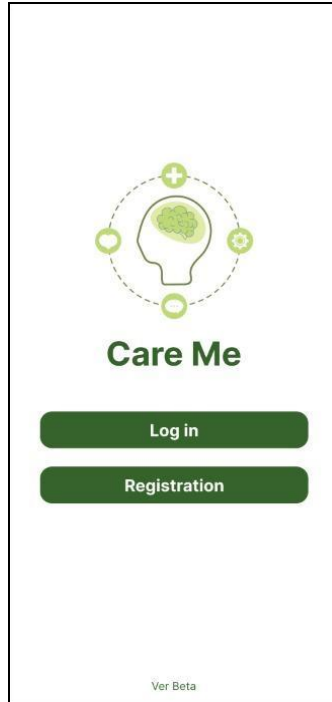
Asumsi dan dependensi aplikasi “CareMe!” sebagai berikut :

- Admin memiliki otoritas penuh terhadap data dan fitur didalam aplikasi.
- User dapat melihat data diri dan data psikolog.
- Psikolog dapat melihat data diri dan user yang mengajukan konsultasi.
- User hanya bisa berkonsultasi kepada 1 psikolog dalam 1 waktu.
- Psikolog hanya bisa memberi konsultasi kepada 1 user pada 1 waktu.

3. Requirements Antarmuka Eksternal


3.1 Antarmuka Pengguna

User interface yang digunakan untuk mengoperasikan Aplikasi *CareMe!* akan dikembangkan dengan baik sehingga pengguna mudah memahami isi dari aplikasi. Pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak ini melalui sebuah program. Aplikasi ini menerima instruksi dari pengguna dengan cara mengklik tombol yang tersedia pada layar. Keluaran dari aplikasi ini dapat dilihat secara langsung oleh pengguna pada layar. Berikut merupakan antarmuka pengguna sebagai pasien atau user.



Gambar 3.1.1. Halaman Pertama Aplikasi

Gambar 3.1.2. Halaman Registrasi



Care Me

Username

Nama Lengkap


Tanggal Lahir

Kelamin

No Telepon

NIK


Password



Registration Succeeded

Log in

Gambar 3.1.3. Halaman Registrasi Sukses



Care Me

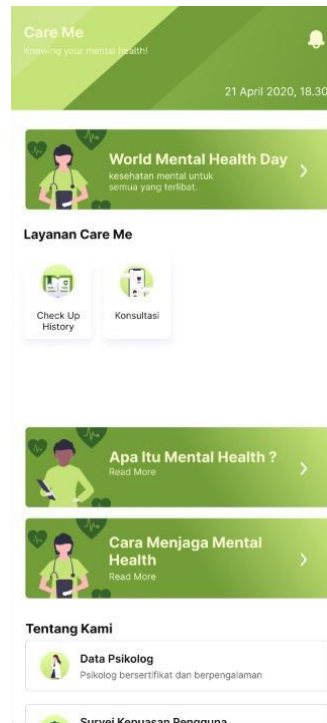
Username

Password

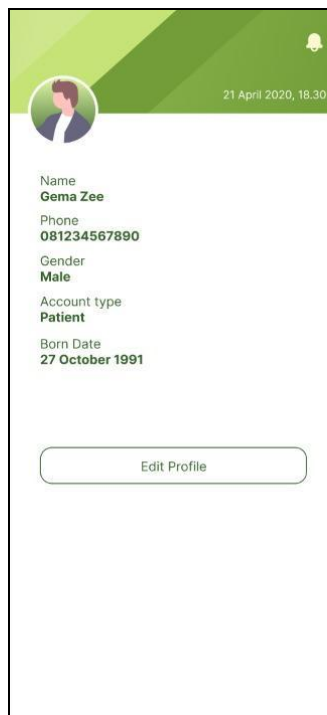
Log in

Ver Beta

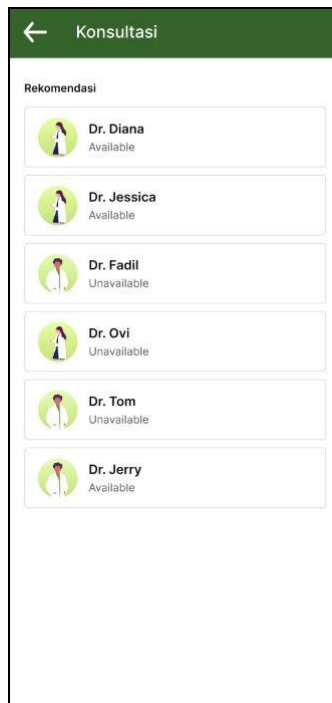
Gambar 3.1.4. Halaman Login



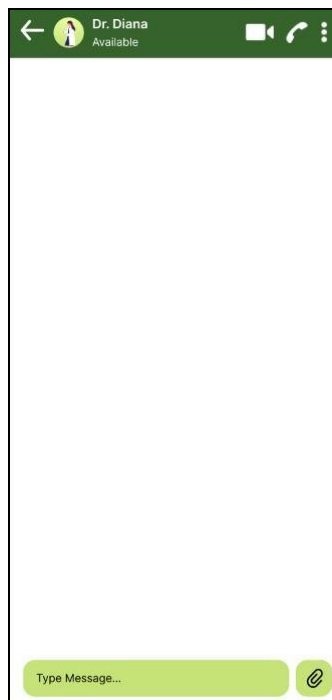
Gambar 3.1.5. Dashboard



Gambar 3.1.6. Profile User



Gambar 3.1.8. Halaman Daftar Psikolog



Gambar 3.1.9. Halaman Chat Konsultasi

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang digunakan adalah satu buah Handphone/Tablet. Minimal ram adalah 1 GB. Minimal space hardisk atau memory eksternal adalah 500 mb.

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat lunak dengan sistem “Care Me!” sebagai berikut :

Nama	Sumber	Tujuan
Windows 8.1/10 64bit	Microsoft	Sebagai sistem operasi komputer.
Android Studio	Android	Sebagai alat yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi dan menambah fitur.
Flutter SDK	Android	Sebagai library bahasa pemrograman
Firebase	Google	Sebagai database yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak.
Play Store	Google	Sebagai penyebaran aplikasi kepada masyarakat umum

3.4 Antarmuka Komunikasi

Aplikasi *CareMe!* ini tidak memiliki antarmuka komunikasi.

4. Fitur Sistem

4.1 Registrasi dan Login

4.1.1 *Deskripsi:*

User melakukan Registrasi dan Login untuk dapat masuk kedalam aplikasi.

4.1.2 *Trigger:*

User menekan tombol registrasi atau login.

4.1.3 *Input:*

Data yang diinputkan dalam registrasi adalah nama, jenis kelamin, umur, username, email dan password. Data yang diinputkan dalam fitur login adalah username dan password.

4.1.4 *Output:*

Aplikasi dapat menampilkan dashboard dan pilihan menu.

4.1.5 *Skenario Utama:*

4.1.5.1 *Prakondisi:* Aplikasi telah diinstall dan perangkat terkoneksi dengan internet.

4.1.5.2 *Pasca Kondisi:* Dapat mendapat hak akses untuk beberapa fitur dalam aplikasi.

4.1.5.3 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memencet tombol	

“Register”	
4. Aktor memasukkan data diri dan menekan tombol “Submit”	
	5. Sistem menampilkan <i>dialog box</i> untuk mengkonfirmasi email
6. Aktor mengkonfirmasi email dengan membuka akun email dan pencet tombol “Verifikasi Akun”	
	7. Sistem memvalidasi data aktor
	8. Sistem menampilkan pesan bahwa aktor sudah berhasil registrasi dan menampilkan halaman login
9. User memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu menekan tombol “Login”	
	10. Sistem menampilkan <i>dashboard</i> dan pilihan fitur user

4.1.6 *Skenario eksepsional 1:*

Setelah user menekan tombol “Login”, sistem mendeteksi bahwa password yang dimasukkan user tidak cocok.

4.1.6.1 *Prakondisi: Sistem menampilkan popup kesalahan password setelah user menekan button “Login”*

4.1.6.2 *Pasca Kondisi: User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi.*

4.1.6.3 *Langkah-langkah:*

- *User memasukkan username dan password lalu memencet tombol “Login”*
- *Sistem menampilkan popup “Password anda tidak cocok” dan menampilkan tombol “Back to login page”*
- *User menekan tulisan “Forgot Password”*
- *User memasukkan email ke input box dan menekan tombol “Submit”*
- *User membuka email dari “CareMe!” dan menekan tombol “Change the password”*
- *User memasukkan password baru dan memasukkannya lagi untuk mencocokkan dengan password yang telah dibuat diatas.*
- *User menekan tombol “Change the password” dan menampilkan popup “Password berhasil diganti”*
- *User kembali ke aplikasi dan membuka halaman login*
- *User memasukkan username dan password baru lalu menekan tombol login*
- *User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi*

Aktor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu memencet tombol “Login”	
	4. Sistem menampilkan <i>pop up</i> “ <i>Password Anda tidak cocok</i> ” dan menampilkan tombol “ <i>Back to Login Page</i> ”
5. Aktor menekan tulisan “ <i>Forgot Password</i> ”	
	6. Sistem menampilkan input box
7. Aktor memasukkan email ke input box dan menekan tombol “Submit”	
8. Aktor membuka email dari	

“CareMe!” dan menekan tombol “Change the Password”	
9. User memasukkan password baru dan memasukkannya lagi untuk mencocokkan dengan password yang telah dibuat di atas lalu menekan tombol “Change the Password”	
	10. Sistem memvalidasi password baru dan menampilkan pop up “password changed successfully” dan kembali ke Login Page
11. User memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu menekan tombol “Login”	
	12. Sistem menampilkan <i>dashboard</i> dan pilihan fitur user

4.1.7 **Skenario eksepsional 2 :**

Setelah user menekan tombol “Login”, sistem mendeteksi bahwa username yang dimasukkan tidak sesuai.

4.1.7.1 *Prakondisi:* Sistem menampilkan popup kesalahan username setelah user menekan button “Login”

4.1.7.2 *Pasca Kondisi:* User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi.

4.1.7.3 *Langkah-langkah:*

- User memasukkan username dan password lalu memencet tombol “Login”
- Sistem menampilkan popup “Username anda tidak terdeteksi system” dan menampilkan tombol “Back to login page”
- User kembali ke aplikasi dan membuka halaman login
- User memasukkan email dan password baru lalu menekan tombol login
- User mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam aplikasi

Aktor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu memencet tombol “Login”	
	4. Sistem menampilkan <i>pop up</i> “ <i>Username</i> Anda tidak terdeteksi sistem” dan menampilkan tombol “ <i>Back to Login Page</i> ”
5. Aktor kembali ke halaman login dan memasukkan email dan password lalu memencet tombol “Login”	
	6. Sistem menampilkan <i>dashboard</i> dan pilihan fitur user

4.2 Biodata User

4.2.1 Deskripsi:

Aplikasi menampilkan Biodata User dan user dapat mengedit data yang ada didalamnya.

4.2.2 Trigger:

User menekan menu “My Profile” di menu bar.

4.2.3 Input:

Data yang diinputkan adalah data diri contohnya nama, usia, jenis kelamin, dan foto profile.

4.2.4 **Output:**

Data yang diinputkan tampil sebagai biodata diri.

4.2.5 **Skenario Utama:**

4.2.5.1 *Prakondisi: User harus login sebelumnya dan mendapat hak akses menu “My Profile”*

4.2.5.2 *Pasca Kondisi: Data diri berhasil diperbaharui dan sistem menampilkan data diri*

4.2.5.3 *Langkah-langkah:*

- *User memilih menu “My Profile”*
- *System menampilkan data diri user*
- *User menekan tombol edit*
- *Sistem menampilkan input box yang sudah terisi data diri sebelumnya*
- *User memperbaharui data diri dan menekan tombol “Submit”*
- *System menampilkan data diri user*

Aktor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor masuk ke menu “My Profile”	
	4. Sistem menampilkan menu “My Profile”
5. Aktor menekan tombol edit	
	6. Sistem menampilkan “input box” yang sudah terisi data diri sebelumnya.
7. User memperbarui data diri dan klik	

tombol submit	
	8. sistem menampilkan data diri user yang telah diperbarui

4.2.6 *Skenario eksepsional 1:*

Setelah user menekan tombol “Submit”, data diri user tidak berubah.

4.2.6.1 *Prakondisi: Data diri user tidak berubah*

4.2.6.2 *Pascakondisi: System menampilkan data diri yang sudah diedit oleh user*

4.2.6.3 *Langkah-langkah:*

- *User mererefresh halaman “My Profile”*
- *User menekan tombol edit*
- *Sistem menampilkan input box yang sudah terisi data diri sebelumnya*
- *User memperbaharui data diri dan menekan tombol “Submit”*
- *System menampilkan data diri user*

Aktor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor masuk ke menu “My Profile”	
	4. Sistem menampilkan menu “My Profile”
5. Aktor menekan tombol edit	
	6. Sistem menampilkan “input box”

	yang sudah terisi data diri sebelumnya.
9. User memperbarui data diri dan klik tombol submit	
10. Submit gagal	
	11. sistem menampilkan data diri user tidak dapat diperbarui
12. User kembali memperbarui data diri dan klik tombol submit	
	13. sistem menampilkan data diri user yang telah diperbarui

4.3 Konsultasi

4.3.1 Deskripsi:

Fitur ini menyediakan layanan konsultasi berupa chat untuk para user yang akan langsung ditangani oleh seorang psikolog.

4.3.2 Trigger:

User memilih menu konsultasi pada halaman menu utama.

4.3.3 Input:

Data yang akan menjadi masukan dalam fitur konsultasi adalah data diri user dan psikolog serta kondisi atau keadaan mental user untuk dianalisa lebih mendalam oleh psikolog.

4.3.4 Output:

Data yang akan menjadi keluaran dalam fitur ini adalah hasil diagnosa sementara dan *medical record user* yang dibuat oleh psikolog.

4.3.5 *Skenario Utama:*

4.3.5.1 *Prakondisi:* User harus login terlebih dahulu.

4.3.5.2 *Pasca Kondisi:* Tampilnya medical record dan history konsultasi.

4.3.5.3 *Langkah-langkah:*

- User memilih fitur konsultasi dalam menu bar.
- User melihat dan memilih psikolog yang dituju.
- User berdiskusi dengan psikolog dan menentukan metode konsultasi.
- User berkonsultasi kepada psikolog lewat fitur chat
- Psikolog memberikan saran dan pengobatan untuk user.
- Psikolog mengisi halaman medical record dan user mengisi halaman review konsultasi.

Aktor	Sistem
1. Aktor masuk ke dalam aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. User memilih fitur konsultasi dalam menu bar.	
	4. Sistem menampilkan menu konsultasi
5. User melihat dan memilih psikolog yang dituju	
	6. sistem menyambungkan user dan psikolog
7. User berdiskusi dengan psikolog lewat chat	
8. Psikolog memberikan saran dan pengobatan untuk user.	
9. Psikolog mengisi halaman medical record dan user mengisi halaman review konsultasi.	
10. User menekan tombol “sudah obrolan”	

	11. Sistem memutus sambungan antar user dan psikolog
	12. Sistem menampilkan pesan “Obrolan telah selesai”

4.3.6 *Skenario eksepsional 1:*

4.3.6.1 *Prakondisi: User memilih psikolog yang sudah dipilih oleh pengguna lain.*

4.3.6.2 *Pascakondisi: Proses konsultasi yang gagal akan tampil di halaman history konsultasi.*

4.3.6.3 *Langkah-langkah:*

- User memilih kembali psikolog yang dituju dan berhasil memilih psikolog
- User berkonsultasi dengan psikolog lewat fitur chat
- Psikolog memberikan saran dan konsultasi untuk user.
- Psikolog membuat medical record
- User dapat melihat riwayat konsultasi gagal atau berhasil pada halaman history konsultasi

Aktor	Sistem
1. Aktor masuk ke dalam aplikasi	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. User memilih fitur konsultasi dalam menu bar.	
	4. Sistem menampilkan menu konsultasi
5. User melihat dan memilih psikolog yang dituju,	
6. Psikolog sedang sibuk	
7. User memilih kembali psikolog	

	8. sistem menyambungkan user dan psikolog
9. User berdiskusi dengan psikolog lewat chat	
10. Psikolog memberikan saran dan pengobatan untuk user.	
11. Psikolog mengisi halaman medical record dan user mengisi halaman review konsultasi.	
13. User menekan tombol “sudah obrolan”	
	14. Sistem memutus sambungan antar user dan psikolog
	15. Sistem menampilkan pesan “Obrolan telah selesai”

4.4 Komplain

4.5.1 Deskripsi:

Fitur ini menyediakan layanan komplain yang akan menampilkan halaman komplain dari user untuk psikolog, aplikasi, atau layanan lainnya.

4.4.1 Trigger:

User memilih menu komplain pada halaman menu utama.

4.4.2 Input:

Data yang akan menjadi masukan dalam fitur komplain adalah berupa teks keluhan dari user, dan harus disertakan bukti berupa foto.

4.4.3 Output:

Data yang akan menjadi keluaran dalam fitur komplain adalah tanggapan dari komplain yang dimasukkan.

4.4.4 **Skenario Utama:**

4.4.4.1 *Prakondisi:* User sudah melakukan login dan mencoba salah satu layanan.

4.4.4.2 *Pasca Kondisi:* Menampilkan tanggapan dari komplain yang dimasukan.

4.4.4.3 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Aktor telah melakukan login	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memiliki menu komplain	
	4. Sistem menampilkan menu komplain di menu bar
5. User mengisi komplain pada kolom “Masukan Komplain”	
	6. Sistem menampilkan menu komplain di menu bar jenis komplain
7. User mengisi komplain pada kolom “Masukan Komplain”	
8. User memencet tombol “Submit Komplain”	
	9. Sistem memvalidasi data, melakukan penyimpanan terhadap database dan menampilkan data
10. User dapat melihat komplain yang telah tersubmit	

4.4.5 **Skenario eksepsional 1:**

4.4.5.1 *Prakondisi: User tidak menyertakan bukti komplain*

4.4.5.2 *Pascakondisi: Sistem menampilkan komplain yang gagal*

4.4.5.3 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. 1.Aktor telah melakukan login	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memiliki menu komplain	
	4. Sistem menampilkan menu komplain di menu bar
5. User mengisi komplain pada kolom “Masukan Komplain”	
	6. Sistem menampilkan menu komplain di menu bar jenis komplain
7. User mengisi komplain pada kolom “Masukan Komplain” dan menekan tombol submit	
	8. Sistem memvalidasi data, dan menampilkan pesan apabila komplain gagal terkirim
9. User mengisi komplain pada kolom “Masukan Komplain” kembali	
	10. Sistem memvalidasi data, melakukan penyimpanan terhadap database dan menampilkan data
11. User dapat melihat komplain yang telah tersubmit	

4.5 Timeline

4.5.1 Deskripsi:

Fitur ini menyediakan layanan berupa tampilan timeline seputar artikel tentang kesehatan mental dan psikologi yang dapat dibaca oleh user.

4.5.1 Trigger:

User memilih menu timeline pada halaman menu utama.

4.5.2 Input:

Data yang akan menjadi masukan dalam fitur komplain adalah data yang diambil dari rest api yang telah dibuat.

4.5.3 Output:

Data yang akan menjadi keluaran adalah tampilan hasil print data dari rest api berupa gambar dan tulisan artikel.

4.5.4 Skenario Utama:

4.5.4.1 *Prakondisi:* User sudah melakukan login dan mencoba salah satu layanan.

4.5.4.2 *Pasca Kondisi:* Menampilkan artikel mengenai kesehatan mental

4.5.4.3 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Aktor telah melakukan login	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memiliki menu timeline	
	4. Sistem menampilkan menu timeline di menu bar
5. User memilih artikel yang menarik secara manual atau melalui fitur searching	

	6. Sistem menampilkan menu artikel yang telah dipilih.
7. User dapat melihat artikel yang dipilih	

4.5.5 *Skenario eksepsional 1:*

4.5.5.1 *Prakondisi: Koneksi user buruk*

4.5.5.2 *Pascakondisi: Sistem tidak menampilkan isi timeline*

4.5.5.3 *Langkah-langkah:*

Aktor	Sistem
1. Aktor telah melakukan login	
	2. Sistem menampilkan layar aplikasi
3. Aktor memiliki menu timeline	
	4. Sistem menampilkan menu timeline di menu bar
5. User meng-klik salah satu artikel	
	10. Sistem tidak menampilkan isi artikel
11. User melakukan reload pada timeline	
	12. Sistem menampilkan isi timeline

5. Requirements Non Fungsional

5.1 Atribut Kualitas

PARAMETER	KEBUTUHAN
-----------	-----------

Functionality	Aplikasi ini dibuat untuk membantu menanggulangi permasalahan tentang kesehatan mental, dan mengurangi resiko adanya gangguan mental yang terjadi di masyarakat.
Security	Integritas data pada aplikasi ini sangat terjamin, data user yang dimasukan akan terjamin dan dirahasiakan. Begitupun hasil medical record yang bersifat rahasia dimana hanya psikolog, user, dan admin saja yang berhak tahu.
Usability	Penggunaan aplikasi ini akan memudahkan user untuk mempelajari dan menggunakan aplikasi.
Efficiency	Aplikasi ini memberikan tanggapan yang cepat dan tepat terhadap seluruh permintaan yang diajukan user. Selain itu, terdapat diagnosa sementara yang dapat memudahkan user.
Maintainability	Perawatan dari aplikasi akan mudah akan berjalan dinamis. Aplikasi akan beradaptasi dengan tren yang ada.

5.2 Requirements Legal

Aplikasi ini dibangun dengan standar yang berpacu pada Standar Internasional yaitu IEEE dan juga berpedoman pada UU ITE.

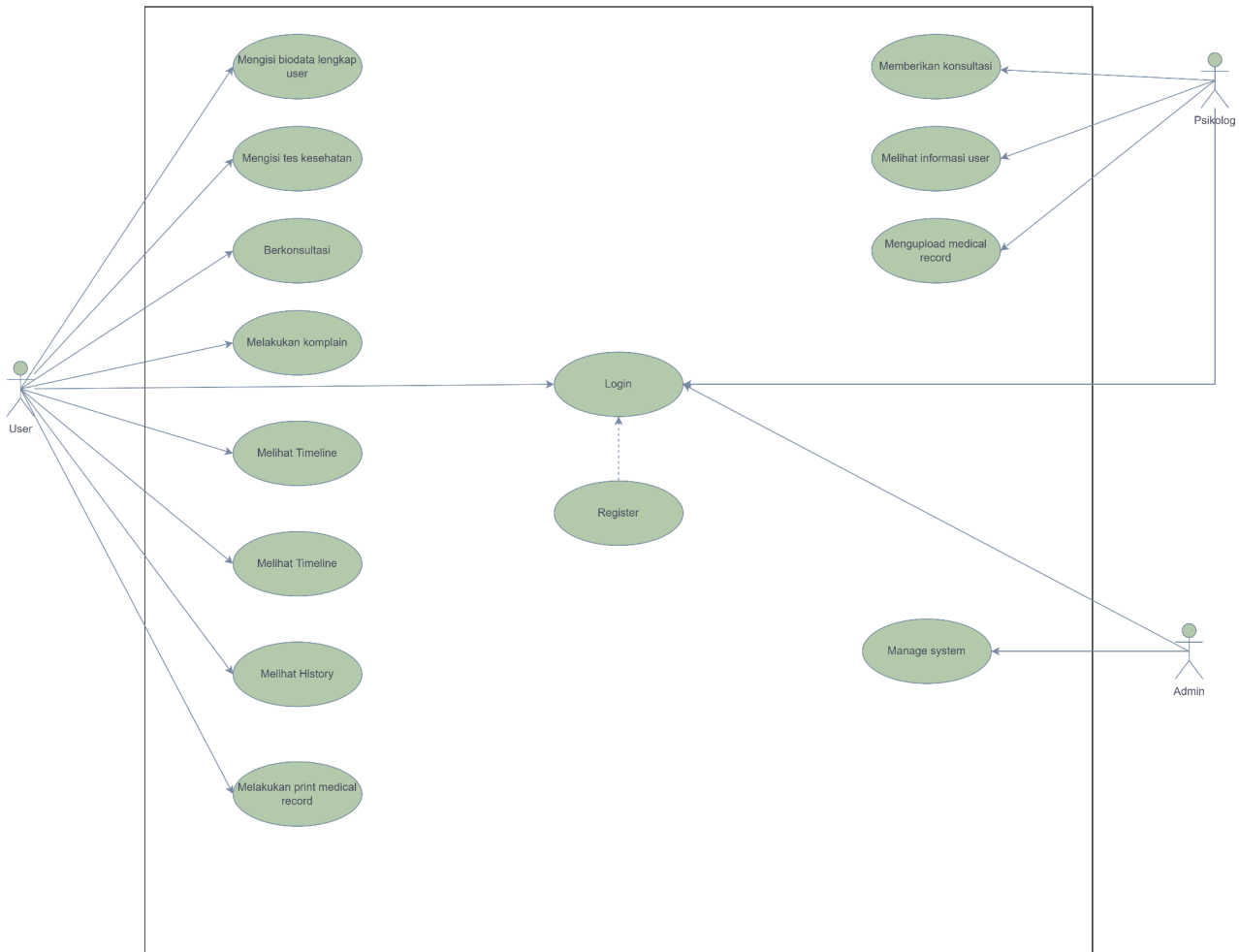
Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- *Bullying* : Penggunaan kekerasan, ancaman, atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain.
- *Emergency Call* : Nomor telepon yang dapat dihubungi dalam keadaan darurat.
- *Questionnaire* : Teknik survei berupa beberapa pertanyaan.
- *User* : Pengguna aplikasi.
- *Login* : Menu yang digunakan untuk masuk kedalam aplikasi
- *Review* : Sebuah ringkasan, tinjauan dari beberapa sumber
- *Emergency* : Keadaan darurat
- *Rule* : Sebuah peraturan
- *Log out* : Istilah dalam hal keamanan komputer, yakni proses keluar guna memutus akses ke sistem komputer maupun layanan tertentu.
- *Admin* : Pekerjaan dalam suatu instansi yang bertugas dalam hal administratif
- *Server* : Sistem komputer yang menyediakan sebuah layanan tertentu dalam suatu jaringan komputer
- *Scripting Language* : Bahasa pemrograman penerjemah dan kompilasi kode dan dapat dijalankan secara dinamis.
- *DBMS* : Suatu perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola basis data dan menjalankan operasi yang digunakan
- *Mobile* : Suatu aplikasi yang menggunakan telepon seluler atau handphone
- *Hotline* : Saluran siaga
- *Interface* : antarmuka
- *Library* : Perpustakaan
- *Database* : Kumpulan data yang terorganisir
- *Password* : kata sandi
- *Dashboard* : sebuah antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan sistem
- *Top up* : isi ulang atau penambahan saldo
- *Menu bar* : daftar menu
- *Edit* : mengubah
- *Input box* : kotak yang dapat dimasukkan kalimat atau kata
- *Video call* : metode komunikasi seperti telepon dengan adanya video
- *Chat* : obrolan
- *Medical record* : rekam medis atau berkas yang berisikan catatan kesehatan seseorang.
- *Submit* : Mengajukan
- *Rating* : penilaian terhadap sesuatu
- *Event* : Acara
- *Refresh* : menyegarkan
- *Check Up* : Pemeriksaan kesehatan
- *History* : Riwayat
- *Functionality* : Fungsionalitas

- *Security* : Keamanan
- *Usability* : Dapat digunakan
- *Efficiency* : tepat atau sesuai
- *Maintainability* : Kemudahan pemeliharaan

Lampiran B: Analysis Models

Use Case Diagram



Class Diagram

