

**SKPL-0006**

## **SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

### **SISTEM BUTIK**

untuk:

CV Butik Sentanu

Dipersiapkan oleh:

Made Raharja Surya Mahadi (1301160039)

Muhamad Restu Assegaf (1301164198)

Maulana Azizwara (1301160210)


Fitri Eka Cahyanti (1301164537)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	<b><i>SKPL-xxx</i></b>		<b>28</b>
	<b>Revisi</b>	<i>&lt;nomor revisi&gt;</i>	<i>Tgl: &lt;isi tanggal&gt;</i>

### Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Bab 1 Bab 2 Flowmap
<b>B</b>	Context Diagram + DFD (3.2.1) ERD (3.3) Perbaikan..... .....
<b>C</b>	Deskripsi proses (3.2.2) Deskripsi Data (3.3) Kebutuhan antarmuka eksternal (3.1) Kebutuhan Non Fungsional (3.4) Perbaikan..... .....
<b>D</b>	Atribut Kualitas Perangkat Lunak (3.5) Batasan Perancangan (3.6) Matriks keterunutan (4) Melengkapi Lampiran () Perbaikan..... .....
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

<b>Daftar Perubahan.....</b>	<b>1</b>
<b>Daftar Halaman Perubahan.....</b>	<b>3</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>4</b>
<b>1. Pendahuluan.....</b>	<b>6</b>
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Konvensi Dokumen.....	6
1.3 Cakupan Produk.....	6
1.4 Referensi.....	6
<b>2. Overall Description.....</b>	<b>6</b>
2.1 Perspektif Produk.....	7
2.2 Fungsi Produk.....	7
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna.....	7
2.4 Lingkungan Operasi.....	7
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi.....	7
2.6 Dokumentasi Pengguna.....	7
2.7 Asumsi dan Dependensi.....	9
<b>3. Requirements Antarmuka Eksternal.....</b>	<b>9</b>
3.1 Antarmuka Pengguna.....	9
3.2 Antarmuka Perangkat Keras.....	9
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	10
3.4 Antarmuka Komunikasi.....	10
<b>4. Model Domain.....</b>	<b>10</b>
<b>5. Fitur Sistem (Use Cases).....</b>	<b>11</b>
5.1 Use Case 1.....	11
5.1.1 Nama Use Case:.....	11
5.1.2 Tujuan:.....	11
5.1.3 Input:.....	11

5.1.4	Output:.....	11
5.1.5	Skenario Utama:.....	11
5.1.6	Prakondisi:.....	11
5.1.7	Langkah-langkah:.....	11
5.1.8	Pascakondisi.....	12
5.1.9	Skenario eksepsional 1.....	12
5.1.10	Contoh.....	12
5.2	Use Case 2 (dst.).....	12
<b>6.</b>	<b>Requirements Nonfungsional Lainnya.....</b>	<b>16</b>
6.1	Requirements Performa.....	16
6.2	Requirements Keselamatan.....	17
6.3	Requirements Keamanan.....	17
6.4	Atribut Kualitas Perangkat Lunak.....	17
<b>7.</b>	<b>Requirements Lain.....</b>	<b>18</b>

## Daftar Gambar

Gambar 1	usecase.....	11
Gambar 2	ERD.....	21
Gambar 3	DFD Level 0.....	22
Gambar 4	DFD Level 1.....	22
Gambar 5	DFD Level 2-Proses Login Anggota.....	23
Gambar 6	DFD Level 2- Proses Pemesanan.....	23
Gambar 7	DFD Level-2 - Sistem Manager.....	24
Gambar 8	DFD Level 2 - Proses Login Tukang Jahit.....	24
Gambar 9	DFD Level 2- Proses Pendaftaran Anggota.....	25
Gambar 10	DFD Level 2 - Proses Pendaftaran Tukang Jahit.....	26
Gambar 11	DFD Level 3 Proses Pemesanan Bahan Baku.....	27

## Daftar Tabel

Table 1	Daftar Kata-kata Sukar.....	20
---------	-----------------------------	----

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 5 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan SKPL ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai system buktik yang akan kami buat, sehingga diharapkan pihak CV Butik Sentanu memahami dan menerima SKLP ini.

### 1.2 Konvensi Dokumen

Pada dokumen ini akan menggunakan font Times New Roman dengan ukuran 12, adapun definisi dan istilah serta singkatan pada dokumen ini , antara lain :

1. Anggota adalah orang yang akan membayar produk dan yang akan memutuskan pemesanannya.
2. Tukang jahit adalah orang yang menghasilkan produk untuk anggota.
3. Manager adalah orang yang mengelola serta mengontrol perusahaan.
4. Supplier adalah penyedia bahan baku.
5. SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
6. DFD adalah Data Flow Diagram.
7. SRS adalah Software Requirement Specification
8. ERD adalah Entity Relationship Diagram.
9. DBMS adalah Data Base Management Sistem.

### 1.3 Cakupan Produk

Aplikasi ini menjelaskan bagaimana kita akan mendaftar sebagai anggota butik yang sudah tersedia , sampai kerja seorang manajerpun akan di sediakan di sini. Tujuan aplikasi ini adalah untuk mempermudah semua pekerjaan yang sudah seperti merekap semua pesanan sampai ke pemesanan sebuah baju. Sasaran yang di tuju aplikasi ini adalah sebuah perusahaan butik.

### 1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada pengguna tentang kebutuhan yang diperlukannya, dan penulisan dokumen berdasarkan pada :

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 6 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

1. IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
2. Pihak-pihak yang kompeten dibidang pengembangan aplikasi ini.

## **2. Overall Description**

### **2.1 Perspektif Produk**

Aplikasi ini merupakan sebuah produk baru yang akan dipasang pada CV Butik Sentanu nantinya.

### **2.2 Fungsi Produk**

Aplikasi Butik Sentanu bisa melakukan pendaftaran anggota baru dan tukang jahit baru. Pada aplikasi ini, anggota dapat memesan pakaian yang kemudian diproses oleh tukang jahit yang telah dipilihnya.

### **2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna**

Aplikasi ini ditujukan untuk pegawai CV Butik Sentanu termasuk tukang jahit dan managernya. Aplikasi ini juga ditujukan untuk anggota yang telah mendaftar sebelumnya.

### **2.4 Lingkungan Operasi**

Aplikasi ini bekerja pada system operasi windows pada computer yang terdapat di dalam toko CV Butik Sentanu dan pada sebuah website.

### **2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi**

Permasalahan yang membatasi dalam perancangan aplikasi ini adalah terbatasnya computer sebagai server sehingga aplikasi ini maksimal bisa melakukan 100 transaksi setiap jam nya.

### **2.6 Dokumentasi Pengguna**

#### **a. Anggota**

##### **1. Mendaftar**

Untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota harus memiliki KTP dan sudah pernah berbelanja di butik sentanu. Pendaftaran bisa

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 7 dari 28</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		



dilakukan di bagian kasir dengan menginputkan nama, alamat dan nomor KTP

2. Login

Untuk melakukan login, anggota harus sudah mendaftar sebelumnya. Pengguna bisa login dengan membuka halaman login pada website yang sudah disediakan.

3. Memesan Pakaian

Untuk memesan pakaian, anggota harus sudah login terlebih dahulu. Didalam menu pemesanan terdapat jenis pakaian dan siapa tukang jahit yang akan digunakan.

4. Menerima Pesanan

Anggota akan menerima notifikasi pesanan sudah siap jika tukang jahit sudah mengkonfirmasi pesanan sudah siap.

b. Tukang Jahit

1. Mendaftar

Untuk melakukan pendaftaran sebagai tukang jahit, harus memiliki KTP dan sudah memiliki sertifikat sebagai tukang jahit. Pendaftaran bisa dilakukan dengan melakukan serangkaian tes yang diujikan oleh manager.

2. Login

Tukang jahit bisa melakukan login jika sudah terdaftar sebelumnya. Tukang jahit bisa melakukan login hanya di computer pada butik sentanu.

3. Menerima Pesanan

Tukang jahit bisa menerima pesanan yang diberikan oleh anggota, lalu memproses pesanan tersebut.

4. Pesanan Sudah Siap

Jika pesanan sudah siap, tukang jahit wajib menekan tombol pesanan siap pada aplikasi butik sentanu.

c. Manager

1. Login

Manager bisa login dengan memasuki menu manager yang telah disediakan

2. Memesan Bahan Baku

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 8 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

Manager bisa melakukan pemesanan bahan baku melalui aplikasi ini, nantinya aplikasi ini akan meneruskanya kepada supplier

### 3. Lihat Semua Data

Pada menu ini, manager bisa melihat semua data seperti data anggota, data tukang jahit dan data transaksi.

## 2.7 Asumsi dan Dependensi

Pada SKPL ini kami mengasumsikan tukang jahit selalu bisa menerima pesanan. Disini juga kita asumsikan menggunakan beberapa bagian dari perangkat lunak yang telah ada sehingga memudahkan development nantinya.

## 3. Requirements Antarmuka Eksternal

### 3.1 Antarmuka Pengguna

Aplikasi ini bisa diakses melalui smartphone ataupun computer . Aplikasi ini bisa dijalankan dengan mengklik menggunakan mouse untuk memesan pakaian dan keyboard untuk menginputkan nama dan catatan untuk tukang jahit.

### 3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan adalah:

1. PC Standart (bila aksesnya menggunakan)
2. Keyboard
3. Mouse
4. Internet
5. Printer

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 9 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

### 3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk mengakses aplikasi ini bisa menggunakan segala jenis browser. Jadi tidak diperlukan browser khusus

### 3.4 Antarmuka Komunikasi

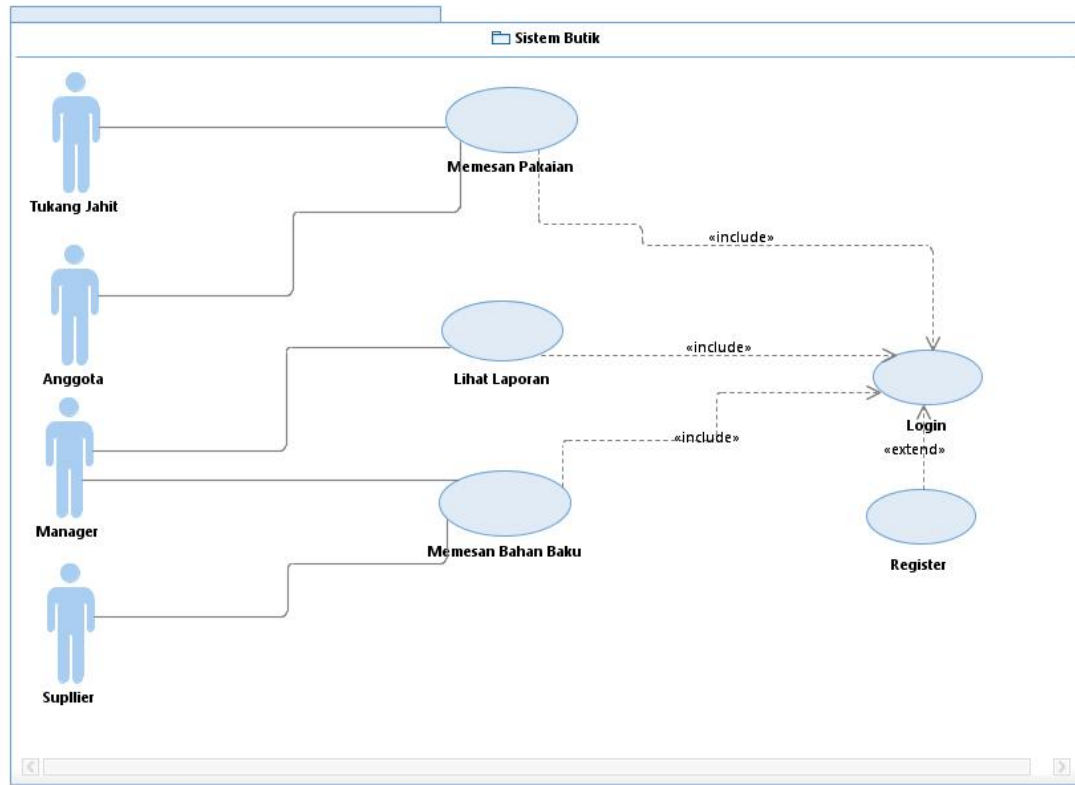
Dibutuhkan sebuah komputer server dan beberapa komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet atau intranet berbasis protokol *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP).

## 4. Model Domain

<Optional. >

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 10 dari 28
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

## 5. Fitur Sistem (Use Cases)



Gambar 1 usecase

### 5.1 Use Case 1

5.1.1 *Nama Use Case: Memesan Pakaian*

5.1.2 *Tujuan: Agar anggota bisa memesan pakaian*

5.1.3 *Input: Data Pakaian*

5.1.4 *Output: Konfirmasi Pesanan Sudah Siap*

5.1.5 *Skenario Utama: (deskripsi)*

5.1.6 *Prakondisi: Anggota dan tukang jahit sudah login*

5.1.7 *Langkah-langkah:*

*5.1.7.1 Langkah 1: Anggota menginputkan pesanan pakaian pada form pemesanan*

*5.1.7.2 Langkah 2: Anggone menekan tombol submit*

*5.1.7.3 Langkah 3: Sistem mengirimkan pesanan ke tukang jahit*

*5.1.7.4 Langkah 4: Tukang jahit menerima pesanan dan melakukan konfirmasi pesanan sedang diproses*

*5.1.7.5 Langkah 5: Sistem mengirimkan konfirmasi pesanan sedang diproses ke anggota*

*5.1.7.6 Langkah 6: Jika pesanan sudah siap, tukang jahit akan menekan tombol pesanan sudah siap*

*5.1.7.7 Langkah 7: Sistem akan mengirimkan notifikasi pesanan sudah siap ke anggota*

*5.1.7.8 Langkah 8: Anggota melihat notifikasi sudah siap, anggota dapat mengambil pakaian*

**5.1.8 Pascakondisi: Anggota mendapat notifikasi pesanan sudah siap**

**5.1.9 Skenario eksepsional 1**

**5.1.10 Contoh**

## **5.2 Use Case 2**

**5.2.1 Nama Use Case: Lihat Laporan**

**5.2.2 Tujuan: Agar Manager dapat melihat laporan keuangan, anggota, dan tukang jahit**

**5.2.3 Input: Data Pemesanan, Data Tukang Jahit dan Data Anggota**

**5.2.4 Output: Manager dapat melihat data laporan**

**5.2.5 Skenario Utama: Aktor menekan tombol lihat laporan**

**5.2.6 Prakondisi: Manager sudah login**

**5.2.7 Langkah-langkah:**

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 12 dari 28
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom		

*5.2.7.1 Langkah 1: Aktor menekan tombol lihat laporan*

*5.2.7.2 Langkah 2: Sistem mengambil data laporan di database*

*5.2.7.3 Langkah 3: Sistem menampilkan data laporan*

*5.2.7.4 Langkah 4: Aktor dapat melihat data laporan dan dapat menggunakan aplikasi*

**5.2.8 Pascakondisi: Manager dapat melihat laporan anggota, laporan tukang jahit dan laporan pemesanan**

**5.2.9 Skenario eksepsional 1**

**5.2.10 Contoh**

### **5.3 Use Case 3**

**5.3.1 Nama Use Case: Login**

**5.3.2 Tujuan: Agar aktor dapat melakukan aktifitas dalam sistem**

**5.3.3 Input: Username dan Password**

**5.3.4 Output: Data login**

**5.3.5 Skenario Utama: Aktor membuka meu login**

**5.3.6 Prakondisi: Aktor mendaftar terlebih dahulu agar dapat melakukan login. Setelah itu data Aktor yang sudah diinputkan akan di simpan di database.**

**5.3.7 Langkah-langkah:**

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 13 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

*5.3.7.1 Langkah 1: Aktor membuka menu login*

*5.3.7.2 Langkah 2: Aktor menginputkan username dan password*

*5.3.7.3 Langkah 3: Aktor mengklik tombol login*

*5.3.7.4 Langkah 4: Sistem mengecek username dan password*

*5.3.7.5 Langkah 5: Sistem menampilkan di layar, apakah username dan password cocok atau tidak*

*5.3.7.6 Langkah 6: Aktor melakukan aktifitas didalam aplikasi*

**5.3.8 Pascakondisi: Aktor berhasil login dan dapat menggunakan aplikasi**

**5.3.9 Skenario eksepsional 1**

**5.3.10 Contoh**

**5.3.11 Aktor : Anggota dan Tukang jahit**

#### **5.4 Use Case 4**

**5.4.1 Nama Use Case: Pemesanan bahan baku**

**5.4.2 Tujuan: Untuk membeli stock bahan baku**

**5.4.3 Input: Data pemesanan bahan baku**

**5.4.4 Output: Data pemesanan bahan baku**

**5.4.5 Skenario Utama: Manager mengklik tombol pemesanan bahan baku**

**5.4.6 Prakondisi: Aktor sudah login**

**5.4.7 Langkah-langkah:**

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-11-6</i>	<i>Halaman 14 dari 28</i>
<b><i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i></b>		

- 5.4.7.1 Langkah 1: Aktor (Manager) mengklik tombol pesan bahan baku
- 5.4.7.2 Langkah 2: Sistem menampilkan menu pemesanan bahan baku
- 5.4.7.3 Langkah 3: Aktor (Manager) menginputkan data pemesanan bahan baku
- 5.4.7.4 Langkah 4: Aktor (Manager) mengklik tombol pesan
- 5.4.7.5 Langkah 5: Sistem menampilkan tulisan pesanan anda sedang diproses
- 5.4.7.6 Langkah 6: Aktor (Manager) mengklik ok
- 5.4.7.7 Langkah 7: Sistem mengirim data pesanan pada Supllier
- 5.4.7.8 Langkah 8: Aktor ( Suplier ) mendapatkan notifikasi pesanan bahan baku
- 5.4.7.9 Langkah 9: Aktor ( Suplier ) mengklik tombol ambil pesanan
- 5.4.7.10 Langkah 10 : Aktor ( Suplier ) mengirim pesanan ke Manager
- 5.4.7.11 Langkah 11 : Sistem menampilkan di layar , apakah pesanan sudah sampai atau tidak
- 5.4.7.12 Langkah 12 : Aktor (Manager) menerima notifikasi
- 5.4.7.13 Langkah 13 : Aktor (Manager) mengklik tombol terima saat pesanan telah diterima

#### **5.4.8 Pascakondisi: Aktor (Manager) Menerima pemesanan**

#### **5.4.9 Skenario eksepsional 1**

#### **5.4.10 Contoh**

#### **5.4.11 Aktor : Manager dan Suplier**

### **5.5 Use Case 4**

#### **5.5.1 Nama Use Case: Registrasi**

#### **5.5.2 Tujuan: Agar dapat melakukan login**

#### **5.5.3 Input: Data Tukang Jahit dan Data Anggota**

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 15 dari 28
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom		



**5.5.4 Output: Data Tukang Jahit dan Data Anggota**

**5.5.5 Skenario Utama: Aktor mengklik tombol registrasi**

**5.5.6 Prakondisi: Aktor belum memiliki akun**

**5.5.7 Langkah-langkah:**

*5.5.7.1 Langkah 1: Aktor mengklik registrasi*

*5.5.7.2 Langkah 2: Sistem menampilkan menu registrasi*

*5.5.7.3 Langkah 3: Aktor menginputkan data sesuai dengan isi form*

*5.5.7.4 Langkah 4: Aktor mengklik tombol registrasi*

*5.5.7.5 Langkah 5: Sistem memproses apakah data sudah ada pada record atau belum*

*5.5.7.6 Langkah 6: Sistem menampilkan notifikasi klik ok untuk melanjutkan*

*5.5.7.7 Langkah 7: Aktor mengklik tombol ok*

*5.5.7.8 Langkah 8: Aktor Memiliki akun*

**5.5.8 Pascakondisi: Aktor memiliki akun**

**5.5.9 Skenario eksepsional 1**

**5.5.10 Contoh**

**5.5.11 Aktor : Anggota dan Tukang Jahit**

## **6. Requirements Nonfungsional Lainnya**

### **6.1 Requirements Performa**

**6.1.1 Perangkat Lunak dapat mengelola data lebih dari 1000 data**

**6.1.2 Perangkat Lunak dapat digunakan oleh multiuser sesuai dengan otoritas yang diberikan kepada user**

**6.1.3 Waktu tanggapan informasi maximal adalah 2 menit**

Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 16 dari 28
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

6.1.4 *Perangkat lunak dapat menampilkan notifikasi*

6.1.5 *Perangkat lunak dapat memproses status pesanan*

6.1.6 *Perangkat lunak dapat menghitung jumlah pesana serta total pembayaran*

## **6.2 Requirements Keselamatan**

6.2.1 *Perangkat lunak menyediakan opsi kehilangan akun dengan mengkonfirmasi pesan yang masuk pada email*

6.2.2 *Perangkat lunak menyediakan opsi kehilangan akun dengan mengkonfirmasi pesan yang masuk pada nomor telepon*

6.2.3 *Perangkat lunak memiliki back up data*

6.2.4 *Perangkat lunak memiliki automatic backup data*

## **6.3 Requirements Keamanan**

6.3.1 *Perangkat Lunak memiliki security pengecekan akses dari perangkat tidak dikenal*

6.3.2 *Perangkat lunanak memberikan hak akses pada setiap aktor apabila aktor telah memiliki akun*

6.3.3 *Perangkat lunak menutup segala aktifitas apabila terdeteksi penyerangan dari luar sistem*

6.3.4 *Perangkat lunak menolak penginputan password pengguna saat mendaftar apabila kurang dari 8 digit*

## **6.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak**

6.4.1 *Availability*

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 17 dari 28
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

6.4.1.1 *Perangkat Lunak dapat beroperasi selama 7 hari dalam seminggu dan 24 jam dalam sehari tanpa mengalami error atau gagal*

6.4.1.2 *Perangkat Lunak mengupdate status terus menerus*

6.4.1.3 *Perangkat Lunak dapat mengirim email pada pengguna dalam waktu 1 menit*

#### 6.4.2 **Reliability**

6.4.2.1 *Perangkat Lunak tidak boleh mengalami keerroran saat beroperasi*

6.4.2.2 *Hanya mentoleransi keerroran 30% dari keseluruhan*

6.4.2.3 *Pembuatan perangkat lunak harus memilirkan fault tolerant architecture*

#### 6.4.3 **Ergonomy**

6.4.3.1 *Perangkat Lunak dapat membuat pengguna menjadi nyaman dan ingin memmesan banyak pakaian*

6.4.3.2 *Perangkat Lunak menyediakan warna-warna yang dapat membuat pengguna merasa nyaman*

6.4.3.3 *Perangkat Lunak menyediakan opsi menu yang tidak rumit*

#### 6.4.4 **Ergonomy**

6.4.4.1 *Perangkat Lunak dapat dengan mudah dioperasikan dalam berbagai platform*

### 7. **Requirements Lain**

#### 7.1.1 **Requirement Database**

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 18 dari 28
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

7.1.1.1 Data-data yang tersimpan pada Perangkat Lunak disimpan pada databse pusat

7.1.1.2 Data-data yang tersimpan pada Perangkat Lunak dapat digunakan untuk melihat statiska penjualan

7.1.1.3 Data Tukang jahit dapat menyimpan segala dapa yang melibatkan tukang jahit

7.1.1.4 Data Pemesana dapat menyimpan segala data yang dilakukan pada menu pemesanan

7.1.1.5 Data Bahan baku menyimpan segala data yang terjadi pada proses pemesanan bahan baku

7.1.1.6 Data anggota menyimpan segala data yang melibatkan anggota

7.1.1.7 Data Laporan menyimpan segala data laporan\

## 7.1.2 **Requirement Hukum**

7.1.2.1 Seluruh data yang diisi harus asli

7.1.2.2 Apabila terjadi kesalahan penginputan alamat menjadi tanggungjawab pengguna

7.1.2.3 Apabila terjadi kerusakan terhadap pesanan bukan tanggungjawab sistem

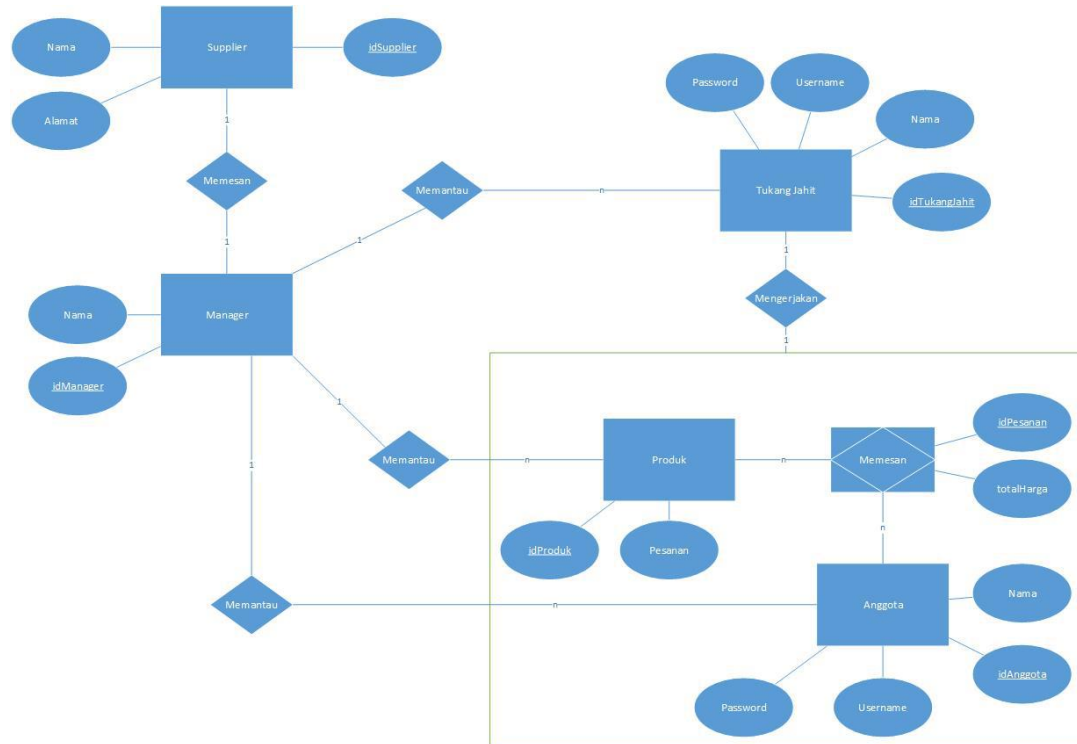
Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-11-6	Halaman 19 dari 28
<b>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</b>		

## Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

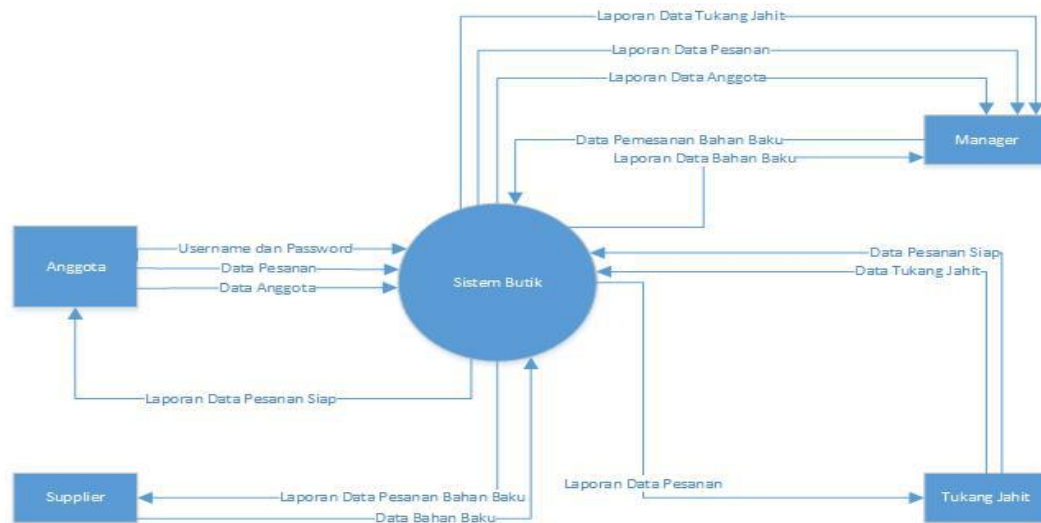
Istilah	Definisi
Platform	Media untuk mengakses sebuah sistem
Error	Kegagalan dalam sebuah proses
fault tolerant architecture	Adalah properti yang memungkinkan sistem untuk bekerja dengan benar jika terjadi kegagalan dalam komponennya
Statiska	Analisis suatu data
Automatic backup data	Backup data secara otomatis tanpa persetujuan pengguna
Notifikasi	Pesan pemberitahuan

Table 1 Daftar Kata-kata Sukar

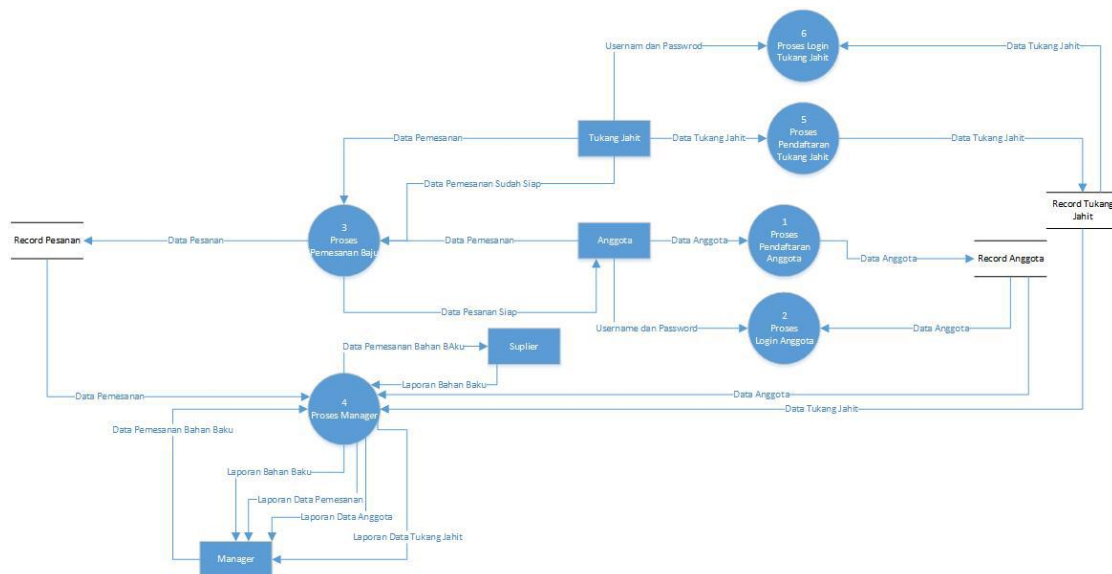
## Lampiran B: Analysis Models



Gambar 2 ERD

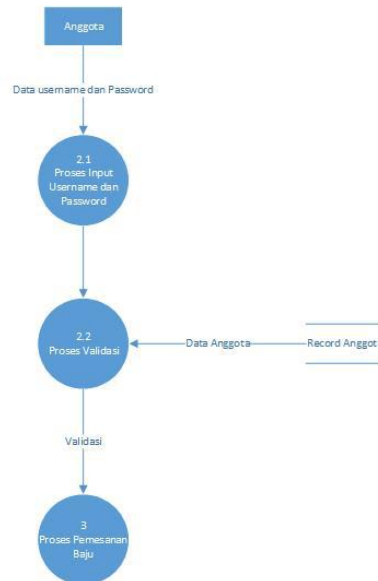


Gambar 3 DFD Level 0



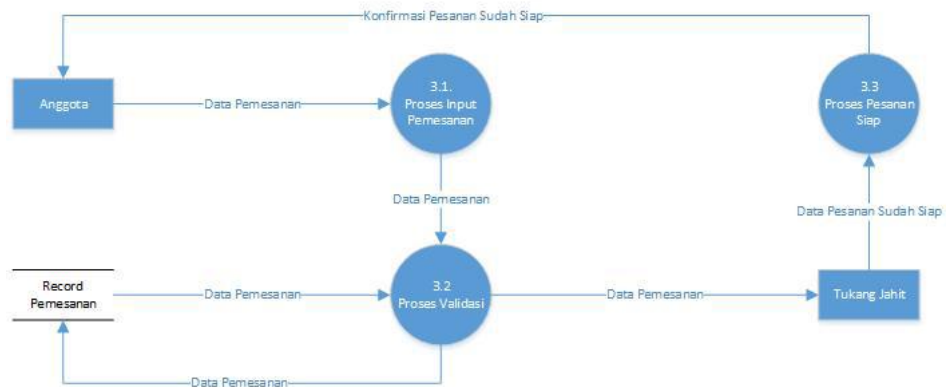
Gambar 4 DFD Level 1

DFD Level 2 Proses Login Anggota (2)



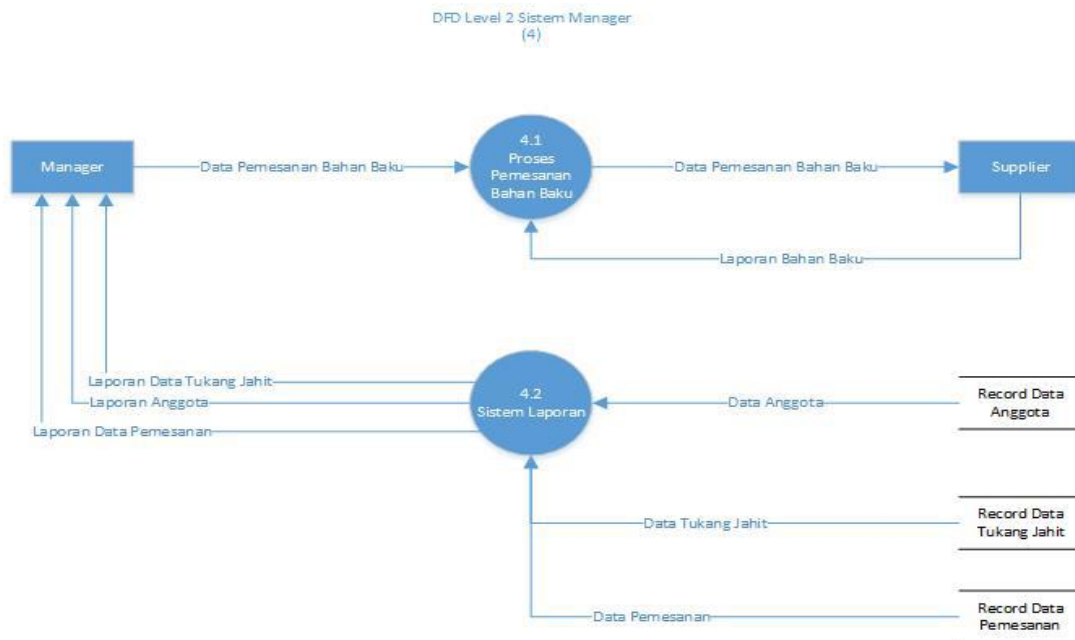
Gambar 5 DFD Level 2-Proses Login Anggota

DFD Level 2 Proses Pemesanan Baju (3)

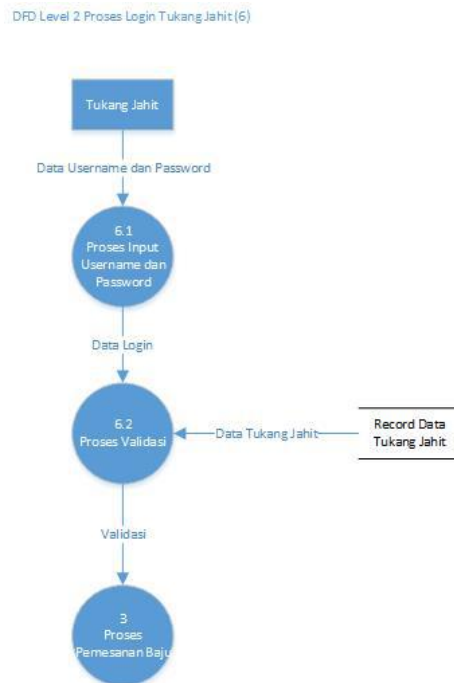


Gambar 6 DFD Level 2- Proses Pemesanan



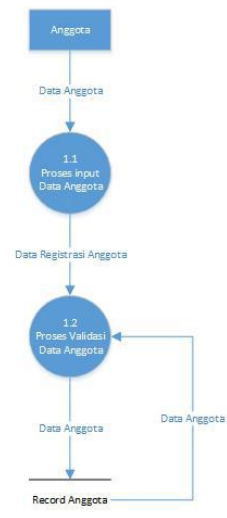


Gambar 7 DFD Level-2 - Sistem Manager



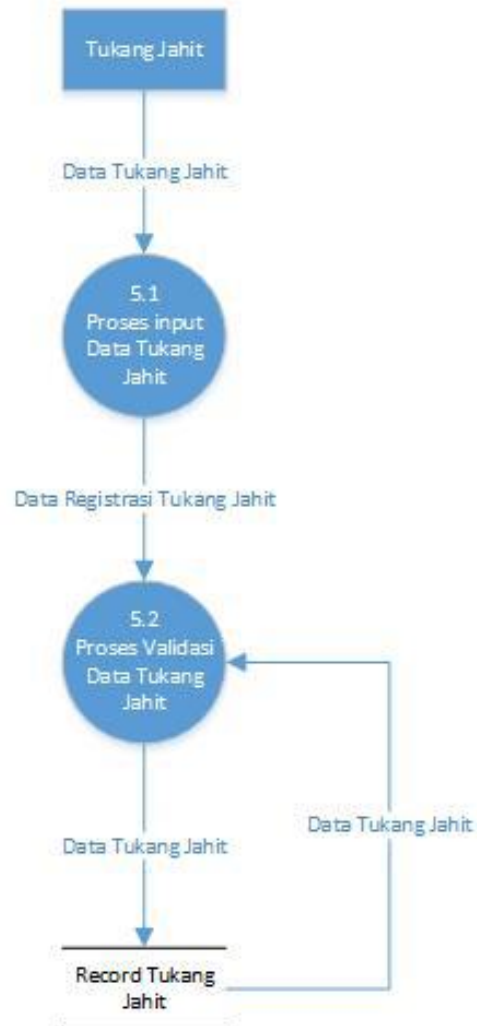
Gambar 8 DFD Level 2 - Proses Login Tukang Jahit

DFD Level 2 Proses  
Pendaftaran Anggota (1)

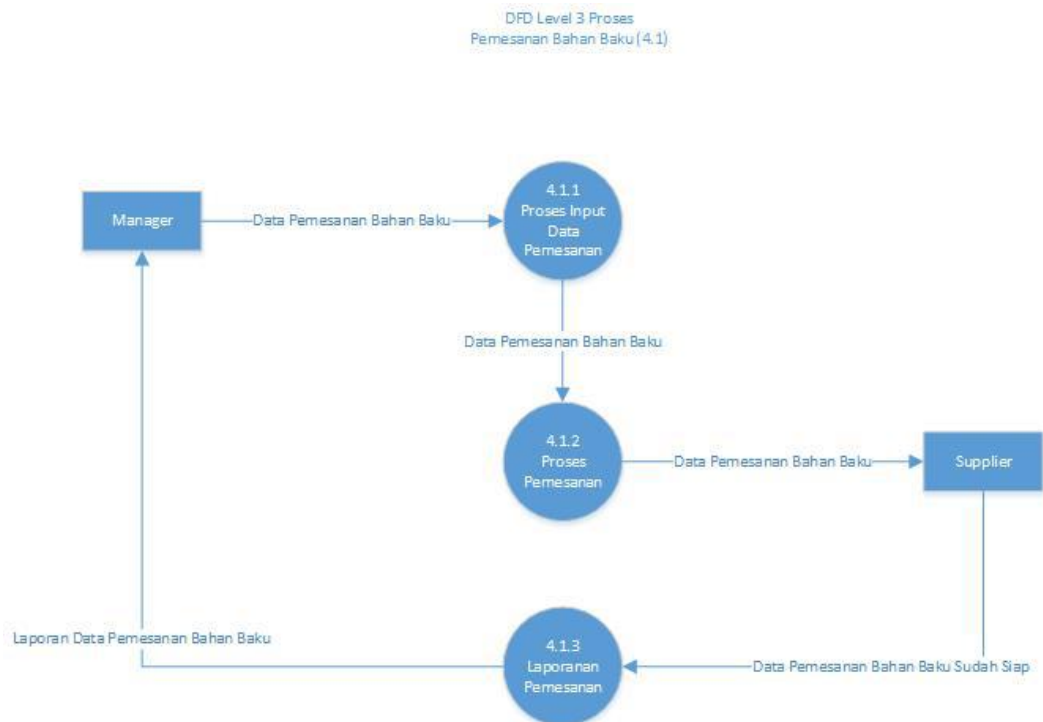


Gambar 9 DFD Level 2- Proses Pendaftaran Anggota

DFD Level 2 Proses  
Pendaftaran Tukang Jahit (5)



Gambar 10 DFD Level 2 - Proses Pendaftaran Tukang Jahit



Gambar 11 DFD Level 3 Proses Pemesanan Bahan Baku