

# **Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar**

**Dipersiapkan Untuk:  
Toko Sipahutar  
Sipoholon, Sumatera Utara**

**Dipersiapkan oleh:**

NIM 11319022   Loise Lumbanraja  
NIM 11319048   Sonya Sipahutar  
NIM 11319051   Putri Sitompul  
NIM 11319053   Dian Sitanggang



**Institut Teknologi Del  
2021**

## - Persetujuan Dokumen

Pihak yang menandatangani dokumen ini menyatakan sudah mereview Dokumen Kebutuhan Perangkat Lunak ini dan mengotorisasi berjalannya proyek Aplikasi Penjualan Mobile di Toko Sipahutar. Perubahan dapat dilakukan terhadap dokumen ini dengan koordinasi dan persetujuan kembali dari pihak yang menandatangani dokumen ini atau yang mewakili.

Tandatangan:		Tanggal:	
Nama:	Ike Fitriyaningsih, S.Si., M.Si		
Jabatan:	Dosen Pembimbing Proyek Akhir 2		

Tandatangan:		Tanggal:	
Nama:			
Sebutan (Mr/Ms, Dr, Prof, dll):			
Jabatan:			

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 2 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## DAFTAR ISI

Persetujuan Dokumen	2
Revision History	4
1 441.1	461.2
501.3	521.4
551.5	581.6
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>2</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.1</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>2.2</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.3</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>2.4</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.4.1</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>2.4.2</sup>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.4.3</sup>
<b>Error!</b> <sup>2.5</sup> <b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.6</sup>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.6</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>2.7</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>2.7</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.1</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.1.1</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.1.2</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.1.3</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.1.4</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.2</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.2.1</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.2.2</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.3</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.3.1</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>3.3.2</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.3.3</sup>
<b>Error!</b> <sup>3.3.4</sup> <b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.3.5</sup>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>3.3.5</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>4</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>5</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b> <sup>6</sup> <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b> <sup>7</sup>
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 BPMN Current System .....	12
Gambar 2 BPMN Registrasi dan Login .....	13
Gambar 3 BPMN Mengelola Barang .....	14
Gambar 4 BPMN Memesan Barang .....	14
Gambar 5 BPMN Melihat Laporan Keuangan .....	15
Gambar 6 BPMN Membatalkan Pesanan .....	15
Gambar 7 BPMN Konfirmasi Penerimaan Pesanan .....	16
Gambar 8 BPMN Melihat Profil .....	17
Gambar 9 Antarmuka Pengguna Splashscreen .....	24
Gambar 10 Antarmuka Pengguna Login .....	24
Gambar 11 Antarmuka Pengguna Register .....	25

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 3 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Gambar 12 Antarmuka Pengguna Menu Pembeli .....	25
Gambar 13 Antarmuka Pengguna Daftar Barang .....	26
Gambar 14 Antarmuka Pengguna Form Pembelian.....	26
Gambar 15 Antarmuka Pengguna Pesanan .....	27
Gambar 16 Antarmuka Pengguna Terima Dan Batalkan Pesanan .....	27
Gambar 17 Antarmuka Pengguna Profil Pembeli .....	28
Gambar 18 Antarmuka Pengguna Menu Admin .....	28
Gambar 19 Antarmuka Pengguna Mengelola Barang Oleh Admin .....	29
Gambar 20 Antarmuka Pengguna Form Tambah Barang .....	29
Gambar 21 Antarmuka Pengguna Edit Barang.....	30
Gambar 22 Antarmuka Pengguna Laporan Keuangan .....	30
Gambar 23 Use Case Diagram .....	32
Gambar 24 ER-Diagram .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi	7
Tabel 2. Singkatan	8
Tabel 3. Aturan Penulisan	9
Tabel 4. Pengembangan	18
Tabel 5. Pengujian	19
Tabel 6. Pengoperasian	19
Tabel 7. Asumsi dan Kebergantungan	20
Tabel 8. Use Case Scenario Registrasi	24
Tabel 9. Use Case Scenario Login	26
Tabel 10. Use Case Scenario Melihat Barang	27
Tabel 11. Use Case Scenario Menambah Barang	28
Tabel 12. Use Case Scenario Menghapus Barang	30
Tabel 13. Use Case Scenario Edit Barang	31
Tabel 14. Use Case Scenario Memesan Barang	33

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 4 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Tabel 15. Use Case Scenario Melihat Laporan Keuangan	35
Tabel 16. Use Case Scenario Membatalkan Pesanan	36
Tabel 17. Use Case Scenario Approval Pesanan	37
Tabel 18. Kebutuhan Non-Fungsional	39

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 5 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

- **Revision History**

Name	Date	Reason For Change	Version

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 6 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 1 Pembukaan

Pada bab ini dijelaskan mengenai pendahuluan dokumen, yang terdiri dari tujuan pembuatan dokumen, ruang lingkup, definisi, akronim dan singkatan, identifikasi dan aturan penomoran, dokumen rujukan dan ikhtisar dokumen.

### 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)* yang menggambarkan Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar. Selanjutnya dokumen ini akan menggunakan istilah SRS. Dokumen ini akan menjelaskan Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun, Definisi dan Singkatan, Aturan Penulisan Dokumen, Referensi, dan Target Pembaca yang Akan Dibangun. SRS ini juga digunakan untuk mencegah adanya ambiguitas dalam pembangunan perangkat lunak Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar.

### 1.2 Ruang Lingkup Produk / Sistem yang Akan Dibangun

Ruang lingkup dokumen SRS Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar ini meliputi gambaran kebutuhan dalam perancangan aplikasi yang dibangun, gambaran bisnis proses dari sistem yang sedang berjalan saat ini maupun bisnis proses dari aplikasi yang dibangun, lingkungan pengembangan aplikasi, batasan dalam pengembangan aplikasi, spesifikasi dari aplikasi yang akan dibangun, serta data yang digunakan untuk membangun aplikasi.

### 1.3 Definisi dan Singkatan

Definisi, singkatan dan penjelasan setiap definisi yang digunakan dalam dokumen ini dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Definisi

No	Kata	Penjelasan
----	------	------------

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 7 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

1.	<i>Developer</i>	Sebutan untuk orang atau kelompok yang membuat perangkat lunak.
2.	<i>Requirement</i>	Hal-hal yang dibutuhkan untuk mencapai sebuah tujuan.
3.	<i>Business process</i>	Proses bisnis yang terdapat dalam pengembangan suatu aplikasi.
4.	<i>Current system</i>	Sistem atau aplikasi yang sudah ada saat ini, baik manual atau berbasis komputer untuk dianalisis.
5.	<i>Target system</i>	Sistem atau aplikasi yang akan dibangun atau dikembangkan oleh developer
6.	<i>Interface</i>	Antarmuka
7.	<i>User</i>	Seseorang yang menggunakan aplikasi.
8.	Admin	Pihak yang mengelola sistem
9.	<i>Login</i>	Menu untuk masuk kedalam aplikasi.
10.	<i>Logout</i>	Menu keluar dari aplikasi.
11.	<i>Use case diagram</i>	Memberi definisi ruang lingkup dari aplikasi yang akan dibangun.

Tabel 2. Singkatan

No	Akronim dan Singkatan	Kepanjangan
1	PA-2	Proyek Akhir Tahun Kedua

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 8 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Socrates IT Del		



No	Akronim dan Singkatan	Kepanjangan
2	SRS	Software Document Specification, merupakan dokumen spesifik dari sistem yang akan dibangun.
3	BPMN	Business Process Modelling Notation
4	ERD	Entity Relationship Diagram
5	GUI	Graphic User Interface

#### 1.4 Aturan Penulisan Dokumen

Aturan penamaan dan penomoran dokumen yang digunakan pada bab ini dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3. Aturan Penulisan**

No	Kategori	Deskripsi Aturan yang Digunakan
1	Jenis font	1. Judul dokumen adalah Times New Roman 22 pt , font color bold-black 2. Judul bab adalah Arial 12 pt, font color bold-black 3. Judul subbab adalah Arial 12 pt, font color bold-black 4. Isi bab adalah Times New Roman 12 pt dengan font color black 5. Judul tabel adalah Times New Roman 10 pt dengan font color bold-black 6. Isi tabel adalah Times New Roman 10 pt, font color black 7. Keterangan gambar adalah Times New Roman 11 pt dengan

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 9 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

No	Kategori	Deskripsi Aturan yang Digunakan
		font color bold-black
2	Penomoran dan Penamaan	<p>Aturan penomoran dan penamaan bab serta subbab :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Untuk bab : 1,2,3 Contoh: 1 Introduction</li> <li>Untuk sub bab : 1.1., 1.2.,1.3. Contoh : 1.1 Purpose of Document</li> <li>Untuk sub-sub bab : 1.1.1., 1.1.2., 1.1.3. Contoh : 2.2.1 Business Process 1</li> </ol> <p>Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tabel : Tabel 1. Aturan Penomoran dan Penamaan</li> <li>Gambar : Gambar 1 BPMN Current System</li> </ol>

## 1.5 Referensi

Dokumen yang menjadi referensi untuk dokumen ini adalah:

### 1. PiP-PA2-1920-D3TI13

*Project implementation Plan* merupakan dokumen yang berisi rencana pelaksanaan implementasi proyek Aplikasi Toko Sipahutar berbasis android.

### 2. ToR-PA2-1920-D3TI13

*Term of Reference* merupakan dokumen yang berisi hal yang diperlukan dan dikerjakan dalam pembangunan aplikasi.

## 1.6 Target Pembaca dan Ringkasan Dokumen

Dokumen ini memiliki sistematika pembahasan yang disusun dalam tujuh bab. Bab-bab yang terdapat pada dokumen ini dapat dilihat pada Tabel.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 10 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Socrates IT Del		

Bab I : Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dokumen, yang terdiri dari tujuan pembuatan dokumen, ruang lingkup, definisi, akronim dan singkatan, identifikasi dan aturan penomoran, dokumen rujukan dan ikhtisar dokumen.

Bab II : Bab ini menjelaskan tentang ruang lingkup sistem yang akan dibangun, sistem yang saat ini sedang berjalan, proses bisnis sistem, prosedur dan layanan waktu yang dapat diberikan sistem.

Bab III : Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum sistem, fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem dan karakteristik pengguna sistem.

Bab IV : Bab ini menjelaskan tentang fitur-fitur yang terdapat pada sistem serta deskripsi, skenario dan prioritas setiap proses pada sistem.

Bab V : Bab ini menjelaskan tentang gambaran penyimpanan data pada sistem, pemodelan data dalam bentuk domain class dan laporan perangkat lunak pada sistem.

Bab VI : Bab ini menjelaskan tentang kualitas atribut pada sistem, kegunaan keperluan sistem, tampilan keperluan sistem, keamanan keperluan sistem, keselamatan keperluan sistem, ketersediaan keperluan sistem dan ketahanan keperluan sistem.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 11 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 2 Deskripsi Umum

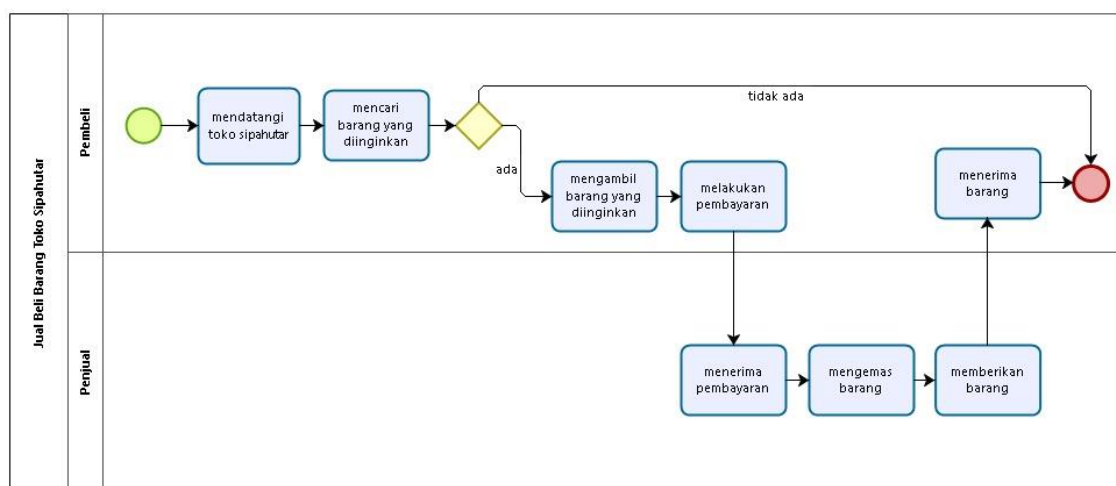
Pada bab ini dijelaskan mengenai deskripsi umum aplikasi yang digunakan saat ini (*current system*) dan yang akan dibangun (*target system*). Dimana setiap bisnis proses juga akan dijelaskan, fungsi utama produk, dan juga kelompok dan karakteristik pengguna aplikasi yang akan dibangun.

### 2.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun adalah sebuah Aplikasi Penjualan di Toko Sipahutar yang diharapkan bermanfaat bagi pemilik toko dan pembeli dari toko Sipahutar. Aplikasi Penjualan Toko Sipahutar merupakan suatu aplikasi berbasis android yang digunakan untuk mempermudah pemilik toko dalam menjual barang yang tersedia dan memiliki laporan keuangan yang transparan. Pembeli yang sudah mempunyai akun dapat melakukan proses pembelian barang melalui aplikasi.

#### 2.1.1 Current System

Pada sistem yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu apabila masyarakat ingin membeli sesuatu seperti makanan, minuman maupun bahan mentah mereka akan pergi ke Toko Sipahutar untuk mendapatkan barang yang mereka butuhkan. Berikut gambaran bisnis proses dari *current system*.



Gambar 1 BPMN Current System

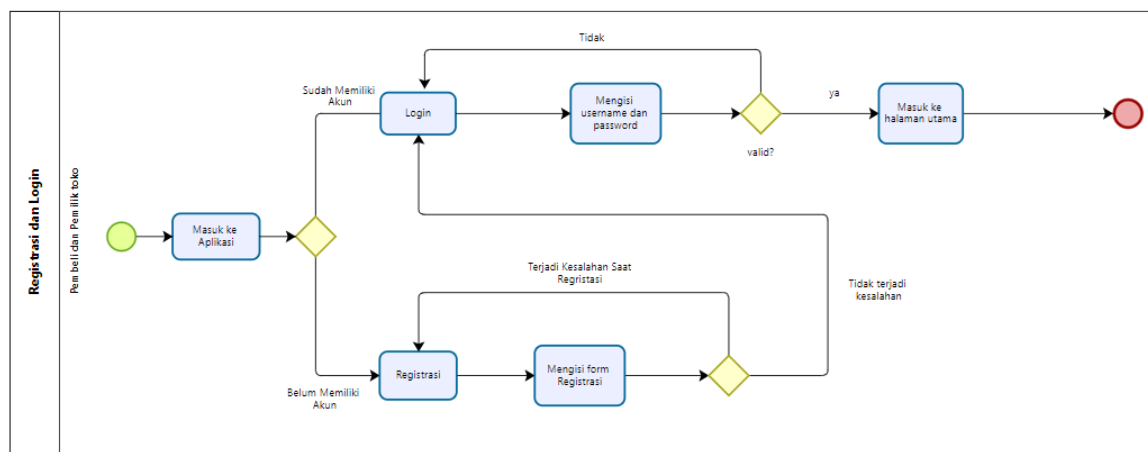
IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 12 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 2.1.2 Target System

Pada sistem yang akan dibangun, pemilik toko dan pembeli akan login dengan memasukkan username dan password yang sudah diregistrasi sebelumnya. Jika user belum memiliki akun, maka perlu untuk melakukan registrasi terlebih dahulu. Pemilik toko dapat melakukan pengelolaan barang yang tersedia, melihat barang pesanan dan melihat laporan keuangan. Pembeli dapat melihat barang yang tersedia, memesan barang, membatalkan pemesanan dan melihat profil.

### 2.1.2.1 Business Proses Autentikasi (Registrasi dan Login)

Sebelum melakukan pemesanan pada aplikasi ini, terlebih dahulu user harus login ke dalam aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*. Akan tetapi jika belum mempunyai akun maka kita dapat mendaftarkan diri dengan melakukan registrasi dan mengisi form pendaftaran yang telah dibuat pada sistem. *Business* proses Autentikasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



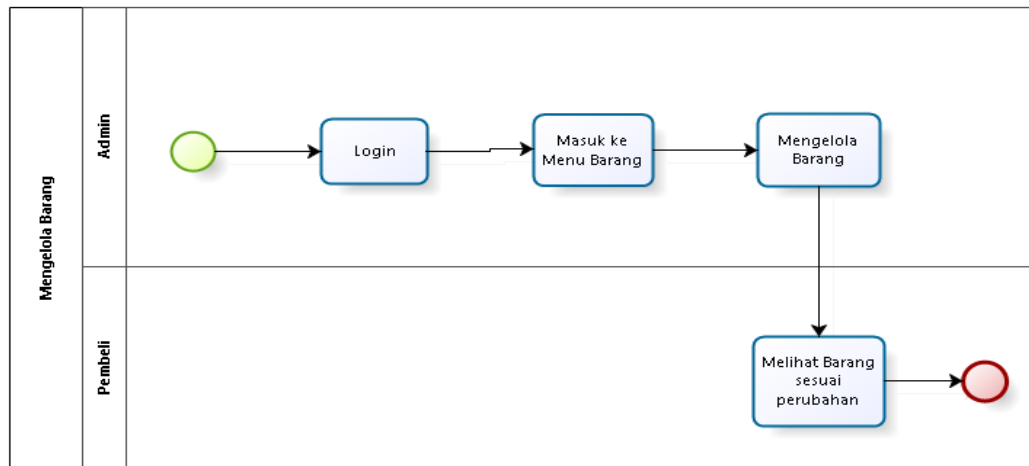
Gambar 2 BPMN Registrasi dan Login

### 2.1.2.2 Business Proses Mengelola Barang

Proses ini dilakukan oleh admin dari toko Sipahutar. Admin akan login terlebih dahulu melalui sistem. Setelah login, admin akan memilih halaman barang. Pada fitur tersebut admin dapat mengelola barang baik menambah, menghapus ataupun mengedit. Daftar

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 13 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

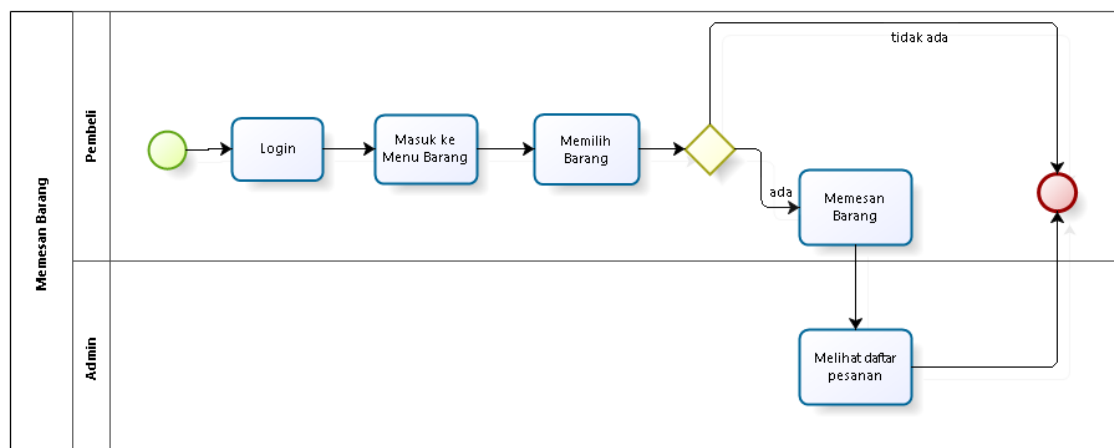
barang akan ditampilkan ke pembeli sesuai dengan perubahan yang dilakukan oleh admin. *Business* proses Mengelola Barang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 3 BPMN Mengelola Barang**

### 2.1.2.3 Business Proses Memesan Barang

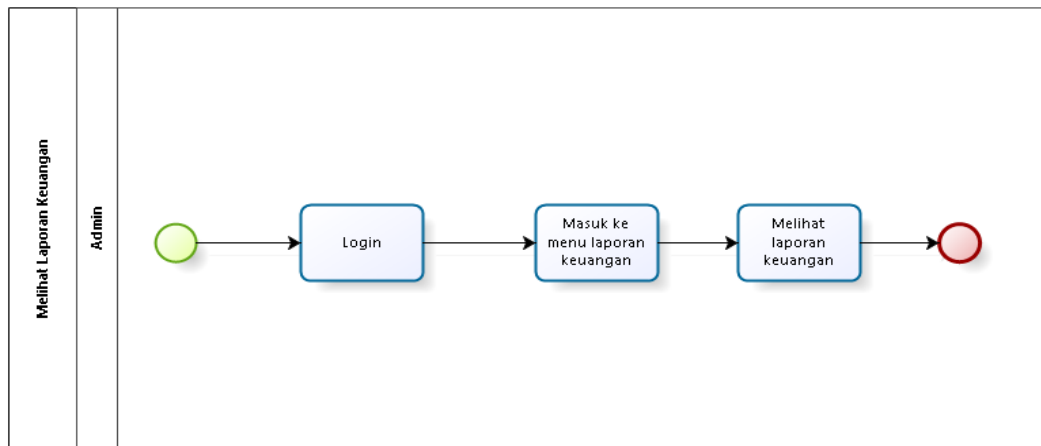
Dalam proses pemesanan barang pembeli akan login terlebih dahulu ke sistem. Pada menu barang, pembeli dapat melihat semua barang yang tersedia di toko Sipahutar. Apabila barang yang diinginkan sudah tersedia, pembeli akan memesan barang tersebut. *Business* proses Memesan Barang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4 BPMN Memesan Barang**

#### 2.1.2.4 Business Proses Melihat Laporan Keuangan

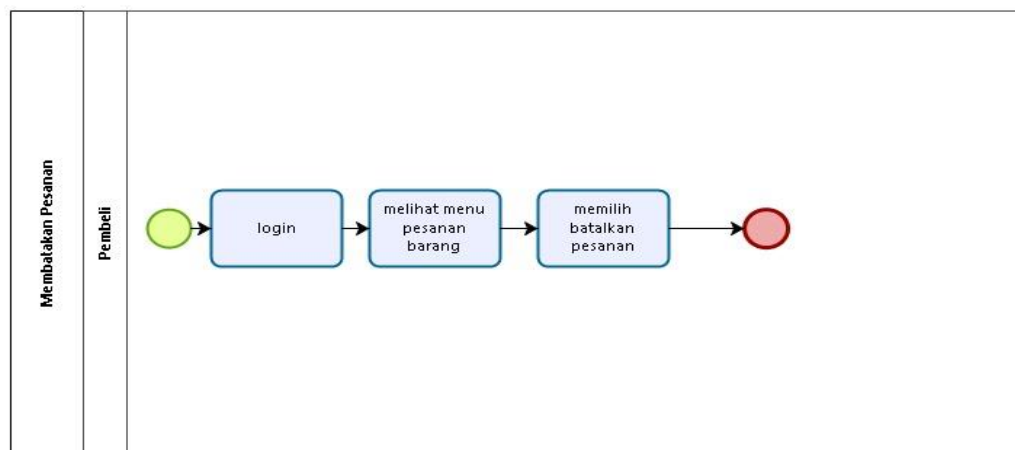
Proses ini dilakukan oleh admin setelah login ke sistem. Admin dapat melihat laporan keuangannya yang transparan. *Business* proses Melihat Laporan Keuangan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5 BPMN Melihat Laporan Keuangan

#### 2.1.2.5 Business Proses Membatalkan Pesanan

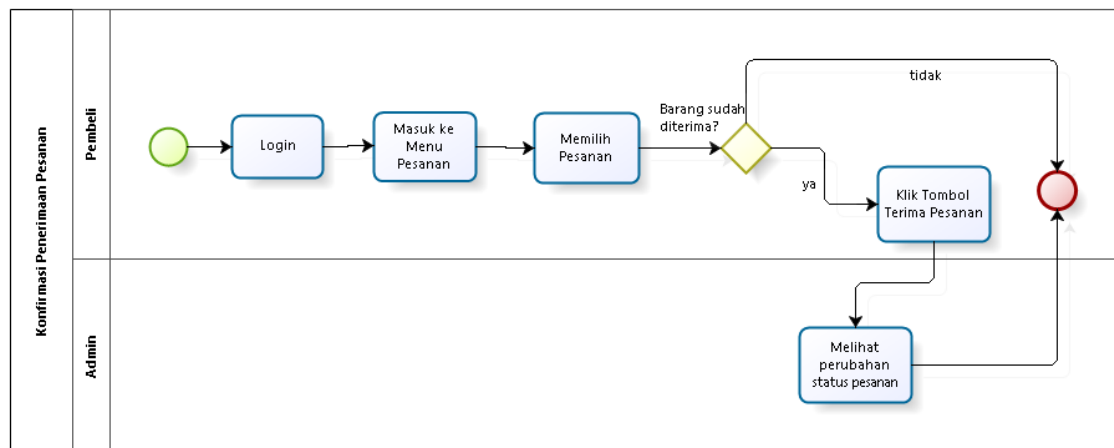
Proses ini dilakukan oleh pembeli setelah login ke sistem. Pembeli dapat membatalkan barang yang dipesan sebelumnya. *Business* proses Membatalkan Pesanan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6 BPMN Membatalkan Pesanan

### 2.1.2.6 Business Proses Konfirmasi Penerimaan Pesanan

Proses ini dilakukan oleh pembeli setelah login ke sistem. Pembeli dapat mengonfirmasi penerimaan barang apabila barang yang dipesan sebelumnya sudah diterima. *Business* proses Menerima Pesanan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



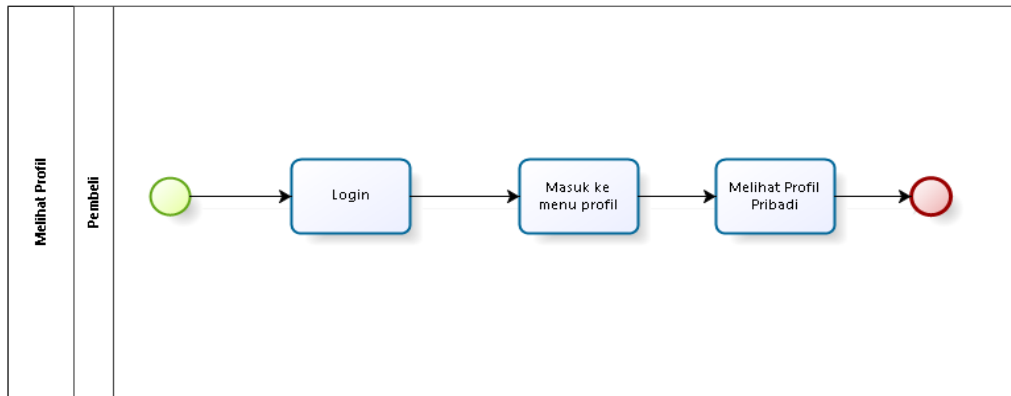
Gambar 7 BPMN Konfirmasi Penerimaan Pesanan

### 2.1.2.7 Business Proses Melihat Profil

Proses ini dilakukan oleh pembeli setelah login ke sistem. Melalui fitur ini pembeli dapat melihat profil dari akun yang telah didaftarkan. *Business* proses Menerima Pesanan dapat dilihat pada gambar berikut ini.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 16 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		





**Gambar 8 BPMN Melihat Profil**

## 2.2 Fungsi Utama (target System)

Fungsi utama pada Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar diperoleh berdasarkan hasil *interview* dengan *stakeholder* pada saat dilakukan *requirement gathering*, fungsi utama yang akan dibangun pada sistem adalah:

### 1. Registrasi

Fungsi ini digunakan oleh pendaftar untuk melakukan registrasi untuk mendaftar sehingga dapat melakukan login pada sistem

### 2. Login

Fungsi ini digunakan oleh semua pengguna untuk dapat masuk ke dalam sistem.

### 3. Mengelola Barang

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk membuat, mengubah dan menghapus barang yang tersedia di toko

### 4. Melihat Barang

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat barang yang tersedia di toko

### 5. Memesan Barang

Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk memesan barang yang akan di beli

### 6. Melihat Laporan Keuangan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat kondisi keuangan yang transparan yaitu total harga setiap pesanan yang sudah diterima pembeli

### 7. Melihat Pesanan Barang

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 17 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Fungsi ini digunakan oleh admin dan pembeli untuk melihat setiap barang yang dipesan oleh pembeli

#### 8. Membatalkan Pesanan Barang

Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk membatalkan barang yang dipesan sebelumnya

#### 9. Konfirmasi Penerimaan pesanan

Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk mengonfirmasi bahwa barang yang dipesan sudah diterima

#### 10. Melihat Profil

Fungsi ini digunakan oleh pembeli untuk melihat profil dari akun yang telah didaftarkan

### 2.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

#### 2.3.1 User-Group-1

Description of *User* : Mengelola barang dan menerima pesanan

Role : Admin (Pemilik Toko Sipahutar)

Prerequisite : *Login* ke aplikasi, *accept* pesanan pembeli dan mengelola barang

Task description : Admin yang berhak menentukan pesanan yang diterima

#### 2.3.2 User-Group-2

Description of *User* : Melakukan proses pembelian barang

Role : Pembeli (Masyarakat)

Prerequisite : *Login* ke aplikasi

Task description : Pembeli yang berhak melakukan pesanan.

### 2.4 Lingkungan

Lingkungan kerja pengembangan dan pengujian aplikasi ini dibuat pada sebuah perangkat keras, sementara untuk lingkungan kerja operasional tidak ditentukan dalam dokumen ini. Pembuatan Aplikasi Toko Sipahutar berbasis Mobile ini nantinya akan dapat diakses oleh masyarakat sekitar Sipoholon, Tapanuli Utara.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 18 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 2.4.1 Pengembangan

Pada tabel dibawah ini akan dijelaskan tentang pengembangan:

**Tabel 4. Pengembangan**

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Enterprise, Bizagi, Star UML, Power Designer, Android studio, Adobe Xd
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	8 GB

### 2.4.2 Pengujian

Pada tabel dibawah ini akan dijelaskan tentang pengujian:

**Tabel 5. Pengujian**

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Enterprise, Bizagi, Star UML, Power Designer, Android studio, Adobe Xd
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	8 GB

### 2.4.3 Pengoperasian

Lingkungan operasional dimana aplikasi ini akan diinstal oleh masyarakat

**Tabel 6. Pengoperasian**

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Enterprise, Bizagi, Star UML, Power Designer, Android studio, Adobe Xd
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	8 GB

### 2.5 Batasan Desain dan Implementasi

Desain yang digunakan pada pembangunan Aplikasi Toko Sipahutar yaitu menggunakan *Adobe Xd* dan menggunakan bahasa pemrograman Java. Masalah yang akan dihadapi pada saat pengimplementasian yaitu ketidaksesuaian dengan *requirement* atau kebutuhan user, kesalahan atau *error* pada saat mendesain halaman aplikasi.

### 2.6 Dokumentasi Pengguna

Dokumen yang akan menjadi rujukan dokumen ini adalah sebagai berikut:

1. ToR-PA2-1920-D3TI03

Merupakan dokumen yang berisikan gambaran tujuan, ruang lingkup dan struktur sebuah proyek yang telah disepakati

2. PiP-PA2-1920-D3TI03

Merupakan dokumen yang berisi mengenai perencanaan pengerjaan proyek dan jadwal pembangunan aplikasi

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 20 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 2.7 Asumsi dan Kebergantungan

Asumsi dan ketergantungan dapat dilihat pada Tabel 6 Asumsi dan Kebergantungan.

**Tabel 7. Asumsi dan Kebergantungan**

Product Main Function	Use Case	Keterangan
Register	UC01	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk melakukan registrasi untuk mendaftar sehingga dapat melakukan login pada aplikasi
Login	UC02	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk dapat masuk ke dalam sistem
Mengelola Barang	UC03	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh admin untuk membuat, mengubah dan menghapus barang yang tersedia di toko
Melihat Barang	UC04	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh user untuk melihat barang yang tersedia di toko
Memesan Barang	UC05	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh pembeli untuk memesan barang yang akan di beli
Melihat Laporan Keuangan	UC06	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh admin untuk untuk melihat kondisi keuangan yang transparan yaitu total harga setiap pesanan yang sudah diterima

<b>Product Main Function</b>	<b>Use Case</b>	<b>Keterangan</b>
		pembeli
Melihat Pesanan Barang	UC07	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh admin dan pembeli untuk melihat setiap barang yang dipesan oleh pembeli
Membatalkan Pesanan Barang	UC08	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh pembeli untuk membatalkan barang yang dipesan sebelumnya
Konfirmasi Penerimaan Pesanan	UC09	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh pembeli untuk mengonfirmasi bahwa barang yang dipesan sudah diterima
Melihat Profil	UC10	<i>Use Case</i> ini digunakan oleh pembeli untuk melihat profil dari akun yang telah didaftarkan

### 3 Kebutuhan Rinci

#### 3.1 Kebutuhan Antarmuka

Pada bab ini akan diuraikan deskripsi *external interface*, *user interface*, *hardware interface*, *software interface* dan *communication interface* yang terdapat di dalam Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar.

##### 3.1.1 Antarmuka Sistem

Antarmuka pengguna untuk mengoperasikan aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar adalah sebagai berikut:

1. *Screen smartphone* digunakan untuk melihat tampilan output proses yang dilakukan.
2. *Keyboard smartphone* digunakan untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam aplikasi.

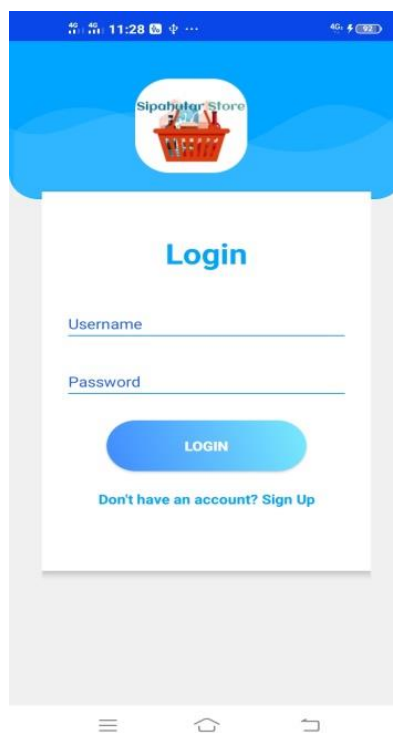
##### 3.1.2 Antarmuka Pengguna

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjualan di Toko Sipahutar dikembangkan dalam bentuk sebuah Aplikasi. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan suatu interaksi dengan pengguna. Interaksi ini membutuhkan suatu tampilan untuk dapat memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan sisem. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 23 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



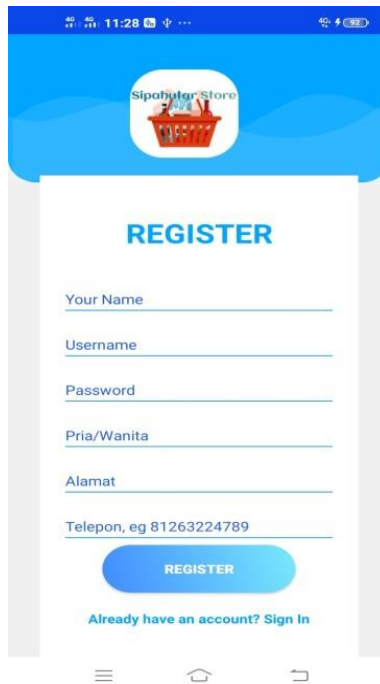
**Gambar 9 Antarmuka Pengguna Splashscreen**



**Gambar 10 Antarmuka Pengguna Login**

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 24 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		





**Gambar 11 Antarmuka Pengguna Register**



**Gambar 12 Antarmuka Pengguna Menu Pembeli**

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 25 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Gambar 13 Antarmuka Pengguna Daftar Barang



Gambar 14 Antarmuka Pengguna Form Pembelian

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 26 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



**Gambar 15 Antarmuka Pengguna Pesanan**

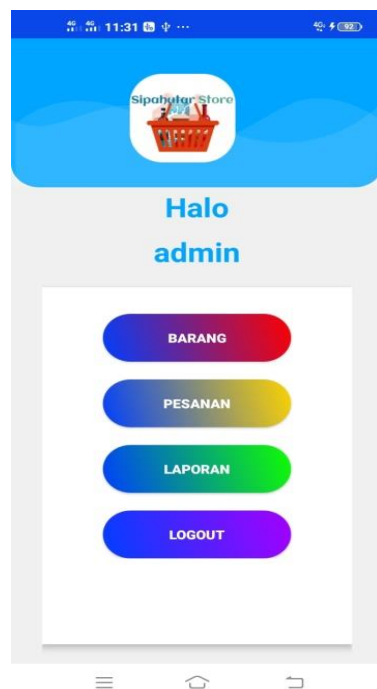


**Gambar 16 Antarmuka Pengguna Terima Dan Batalkan Pesanan**

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 27 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



**Gambar 17** Antarmuka Pengguna Profil Pembeli



**Gambar 18** Antarmuka Pengguna Menu Admin

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 28 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Gambar 19 Antarmuka Pengguna Mengelola Barang Oleh Admin

The screenshot shows the 'Sipahutar Store' app interface with the 'Tambah Data Barang' (Add Product Data) form. The form has four input fields: 'Nama Barang:' (Product Name), 'Stok Barang:' (Product Stock), 'Harga Barang:' (Product Price), and 'Jenis Barang:' (Product Category). Below the input fields is a blue button labeled 'TAMBAH' (Add). The app's navigation bar at the bottom is visible.

Gambar 20 Antarmuka Pengguna Form Tambah Barang

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 29 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

← Sipahutar Store

Ubah Data Barang

Nama Barang:  
Coca-Cola

Stok Barang:  
5

Harga Barang:  
9000

Jenis Barang:  
Minuman

UPDATE

Gambar 21 Antarmuka Pengguna Edit Barang

← Sipahutar Store

Laporan Keuangan  
Toko Sipahutar

**Deterjen**  
 Nama Pembeli : Prima Tambun  
 No Handphone : 081365581  
 Total Harga Pesanan : Rp. 1550000  
 Tanggal : 2021-06-02

**Deterjen**  
 Nama Pembeli : Meldana Lumban Raja  
 No Handphone : 081263248  
 Total Harga Pesanan : Rp. 775000  
 Tanggal : 2021-06-02

**Nabati Strawberry**  
 Nama Pembeli : Andre Siregar  
 No Handphone : 08124367  
 Total Harga Pesanan : Rp. 6000  
 Tanggal : 2021-06-02

Kode: 1 | Pesan: Data Pesanan Tersedia

Gambar 22 Antarmuka Pengguna Laporan Keuangan

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 30 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam mengoperasikan Aplikasi Toko Sipahutar yaitu *Mobile Phone* yang merupakan perangkat utama untuk mengelola atau menjalankan Aplikasi Toko Sipahutar bagi Pembeli dan juga pemilik toko untuk mengakses fitur – fitur yang disediakan di dalam aplikasi.

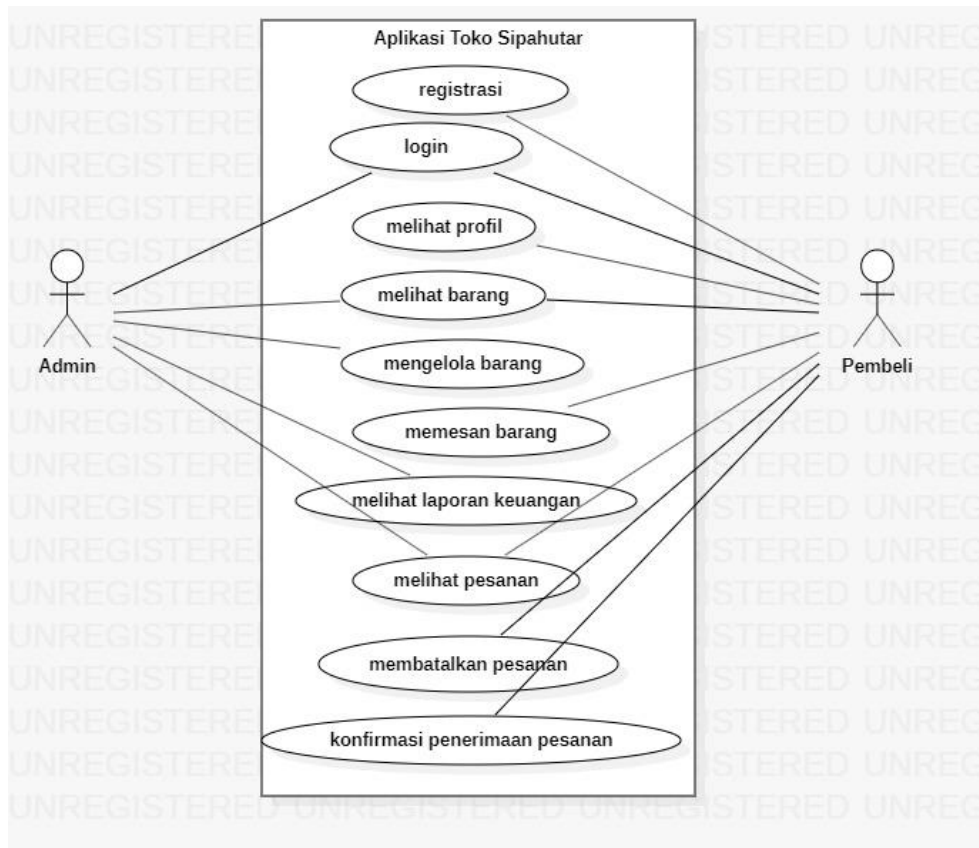
### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi merupakan antarmuka yang dimana akan menghubungkan antara *user* dengan sistem yang ada. Antarmuka komunikasi ini akan dibutuhkan untuk berinteraksi dengan aplikasi Toko Sipahutar dimana jaringan internet akan digunakan sebagai penghubungnya dan jika sudah terhubung dengan jaringan internet maka *user* akan dapat menggunakan aplikasi Toko Sipahutar dan menggunakan fitur – fitur yang ada pada aplikasi Toko Sipahutar.

## 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Deskripsi fungsi sistem digambarkan pada *use case* diagram yang dapat dilihat pada Gambar 23.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 31 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



**Gambar 23 Use Case Diagram**

### 3.2.1 Fitur 1 : Melakukan Registrasi

Fitur 1 pada sistem ini adalah user akan melakukan registrasi.

#### 3.2.1.1 Use Case Scenario Registrasi

Dalam Tabel 8 ini terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melakukan registrasi.

**Tabel 8. Use Case Scenario Registrasi**

Use case ID	UC_SR_001
Use Case Name	Registrasi

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 32 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



Use Case Description	Use case ini digunakan oleh user untuk mendaftarkan diri sebagai pembeli pada aplikasi sehingga pembeli akan mendapatkan username dan password yang sudah terdaftar	
Actor	Pembeli	
Pre-condition	Pembeli belum dapat melakukan login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan pembeli dan Admin	Respon dari system
	1. Pembeli mengakses aplikasi mobile penjualan di Toko Sipahutar dan masuk ke halaman utama aplikasi.	
	2. Pembeli memilih tombol Registrasi untuk mendaftarkan diri.	
		3. Sistem akan menampilkan form pendaftaran
	4. Pembeli akan mengisi form pendaftaran	
	5. Pembeli akan memilih tombol register	
		6. Sistem akan menyimpan informasi yang diisi oleh Pembeli

Post Condition	Pembeli berhasil melakukan pendaftaran dan sudah dapat login ke aplikasi.	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	-

#### **3.2.1.1.1 Deskripsi dan Prioritas**

Dalam menggunakan sistem ini fungsi register merupakan hal yang penting. Fitur ini akan menampilkan formulir untuk mendaftarkan diri sebagai pembeli pada aplikasi.

#### **3.2.1.1.2 Kebutuhan Fungsional**

Fitur ini harus memiliki koneksi agar dapat terhubung ke sistem informasi dan dapat menggunakannya.

#### **3.2.1.1.3 Urutan Stimulus/Respon**

1. Pembeli mengakses aplikasi mobile penjualan di Toko Sipahutar dan masuk ke halaman utama aplikasi.
2. Pembeli memilih tombol Registrasi untuk mendaftarkan diri.
3. Sistem akan menampilkan form pendaftaran.
4. Pembeli akan mengisi form pendaftaran.
5. Pembeli akan memilih tombol register.
6. Sistem akan menyimpan form pendaftaran, dan menyimpan informasi yang diisi oleh Pembeli.

### **3.2.2 Fitur 2 : Melakukan Login**

Fitur 2 pada aplikasi ini adalah user dapat melakukan login.

<b>IT Del</b>	<b>SRS-PA2-2021-D3TI13</b>	<b>Halaman 34 dari 58</b>
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.2.1 Use Case Scenario Login

Dalam Tabel 9 ini terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melakukan Login

**Tabel 9. Use Case Scenario Login**

Use case ID	UC_SR_002	
Use Case Name	Login	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem	
Actor	User	
Pre-condition	User harus sudah mempunyai akun.	
Basic Flow of Event	Tindakan User	Respon dari sistem
	1. User memasukkan username dan password yang sudah terdaftar pada sistem	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
	3. User dapat masuk ke dalam aplikasi	
Post Condition	User dapat masuk ke dalam aplikasi	
Alternative Flow	User Action	System Response

of Events	1. User memasukkan username dan password yang salah	
		2. Sistem akan melakukan validasi dan menampilkan kembali halaman login

#### 3.2.2.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam menggunakan sistem ini fungsi login memiliki prioritas tinggi. Fitur ini akan menampilkan form login, dimana user harus mengisi terlebih dahulu username dan password untuk bisa masuk ke dalam aplikasi dan untuk dapat menggunakan fungsi fungsi lain yang ada di dalam sistem.

#### 3.2.2.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi ini user harus mengisi form login yang tersedia pada sistem sesuai dengan data yang diperlukan oleh sistem. Apabila username dan password yang dimasukkan tidak sesuai maka user harus melakukan login kembali dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.2.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. User memasukkan username dan password yang sudah terdaftar pada sistem
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. User dapat masuk ke dalam aplikasi

### 3.2.3 Fitur 3 : Melihat Barang

Fitur 3 pada aplikasi ini adalah user dapat melihat barang.

#### 3.2.3.1 Use Case Scenario Melihat Barang

Dalam Tabel 10 ini terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melihat barang.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 36 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Socrates IT Del		

**Tabel 10. Use Case Scenario Melihat Barang**

Use case ID	UC_SR_003	
Use Case Name	Melihat Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan oleh user untuk melihat barang yang ada pada aplikasi	
Actor	Pembeli dan Admin	
Pre-condition	User sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan User	Respon dari sistem
	1. User masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem menampilkan halaman utama aplikasi
	3. User melihat barang yang ada pada aplikasi	
Post Condition	User melihat daftar barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	-

### 3.2.3.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam menggunakan sistem ini fungsi melihat barang merupakan hal yang penting. Fitur ini akan menampilkan barang-barang yang dijual pada aplikasi Toko Sipahutar.

### 3.2.3.1.2 Kebutuhan Fungsional

Fitur ini harus memiliki koneksi agar dapat terhubung ke aplikasi dan menggunakannya.

### 3.2.3.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. User masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem menampilkan halaman utama aplikasi
3. User melihat barang yang ada pada aplikasi

## 3.2.4 Fitur 4 : Mengelola Barang

Fitur 4 pada aplikasi ini adalah admin mengelola data barang dengan menyertakan gambar use case scenario pada sistem.

### 3.2.4.1 Use Case Scenario Menambah Barang

Use case scenario menambah barang dari use case mengelola barang dapat dilihat pada Tabel 11 dibawah ini :

**Tabel 11. Use Case Scenario Menambah Barang**

Use case ID	UC_SR_004	
Use Case Name	Menambah Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan admin untuk menambah barang baru kedalam aplikasi	
Actor	Admin	
Pre-condition	Admin sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of	Tindakan Admin	Respon dari sistem

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 38 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Event	1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
	3. Admin memilih tombol tambah pada halaman utama	
		4. Sistem menampilkan form pendaftaran barang
	5. Admin menginputkan data barang	
	6. Admin mengklik tombol tambah	
		7. Sistem akan menyimpan informasi yang diisi oleh Admin
Post Condition	Admin berhasil menambah barang baru	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

#### 3.2.4.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem ini fungsi membuat pengumuman memiliki prioritas medium. Fitur ini dikhususkan untuk admin, dimana admin harus terlebih dahulu login, kemudian fitur ini digunakan oleh Admin untuk menambah barang baru.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 39 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

#### 3.2.4.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi dikhususkan untuk admin saja. Admin harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.4.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. Admin memilih tombol tambah pada halaman utama
4. Sistem menampilkan form pendaftaran barang
5. Admin menginputkan data barang
6. Admin mengklik tombol tambah
7. Sistem akan menyimpan informasi yang diisi oleh Admin

#### 3.2.4.2 Use Case Scenario Menghapus Barang

Use case scenario menghapus barang dari use case mengelola barang dapat dilihat pada tabel 12 dibawah ini :

**Tabel 12. Use Case Scenario Menghapus Barang**

Use case ID	UC_SR_005	
Use Case Name	Menghapus Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan admin untuk menghapus barang yang terdaftar pada aplikasi	
Actor	Admin	
Pre-condition	Admin sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of	Tindakan dan Admin	Respon dari sistem

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 40 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Socrates IT Del		



Event	1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
	3. Admin memilih barang yang akan dihapus	
		4. Sistem menampilkan data barang yang dipilih
	5. Admin memilih tombol hapus barang	
Post Condition	Admin berhasil menghapus data barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

#### 3.2.4.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem ini fungsi menghapus barang memiliki prioritas medium. Fitur ini dikhususkan untuk admin, dimana admin harus terlebih dahulu login, kemudian fitur ini digunakan oleh Admin untuk menghapus pengumuman yang ingin dihapus.

#### 3.2.4.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi dikhususkan untuk admin saja. Admin harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 41 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

#### 3.2.4.2.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. Admin memilih barang yang akan dihapus
4. Sistem menampilkan data barang yang dipilih
5. Admin memilih tombol hapus barang

#### 3.2.4.3 Use Case Scenario Edit Data Barang

Use case scenario mengedit data barang dari use case mengelola barang dapat dilihat pada Tabel 13 dibawah ini :

**Tabel 13. Use Case Scenario Edit Barang**

Use case ID	UC_SR_006	
Use Case Name	Mengedit Data Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan admin untuk mengelola barang	
Actor	Admin	
Pre-condition	Admin sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan Admin	Respon dari sistem
	1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda

	3. Admin memilih barang yang akan diedit	
		4. Sistem menampilkan data barang yang dipilih
	5. Admin memilih tombol edit pada data barang yang ingin diubah	
		6. System menampilkan form data barang yg telah dipilih
	7. Admin menginput data barang	
	8. Admin memilih tombol update	
Post Condition	Admin berhasil mengedit data barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

#### 3.2.4.3.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem ini fungsi mengedit data barang memiliki prioritas medium. Fitur ini dikhususkan untuk admin, dimana admin harus terlebih dahulu login, kemudian fitur ini digunakan oleh Admin untuk mengedit data barang yang ingin diubah.

#### 3.2.4.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi dikhususkan untuk admin saja. Admin harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 43 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.4.3.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Admin masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. Admin memilih barang yang akan diedit
4. Sistem menampilkan data barang yang dipilih
5. Admin memilih tombol edit pada data barang yang ingin diubah
6. System menampilkan form data barang yg telah dipilih
7. Admin menginput data barang
8. Admin memilih tombol update

#### 3.2.5 Fitur 5 : Memesan Barang

*Fitur 5* pada sistem ini adalah untuk user melakukan pemesanan barang.

##### 3.2.5.1 Use Case Scenario Memesan Barang

Dalam Tabel 14 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* memesan barang.

**Tabel 14. Use Case Scenario Memesan Barang**

Use case ID	UC_SR_007
Use Case Name	Memesan Barang
Use Case Description	Use case ini digunakan pembeli untuk melakukan pesanan barang
Actor	Pembeli
Pre-condition	Pembeli sudah login pada aplikasi

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 44 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Basic Flow of Event	Tindakan Pembeli	Respon dari sistem
	1. Pembeli masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
	3. Pembeli memilih menu barang	
		4. Sistem menampilkan data barang yang ada
	5. Pembeli melakukan pemesanan barang	
Post Condition	Pembeli berhasil memesan barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	1. Pembeli membatalkan pemesanan barang	
		2. Sistem akan menampilkan perubahan status dari pesanan

### 3.2.5.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem ini fungsi memesan barang memiliki prioritas tinggi. Fitur ini dikhususkan kepada pembeli untuk memesan barang yang diinginkan.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 45 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Socrates IT Del		

### 3.2.5.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi dikhususkan untuk pembeli harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

### 3.2.5.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Pembeli masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. Pembeli memilih menu barang
4. Sistem menampilkan data barang yang ada
5. Pembeli melakukan pemesanan barang
6. Admin melihat daftar pesanan barang

### 3.2.6 Fitur 6 : Melihat Laporan Keuangan

Fitur 6 pada sistem ini adalah admin untuk melihat laporan keuangan.

#### 3.2.6.1 Use Case Scenario Melihat Laporan Keuangan

Dalam Tabel 15 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melihat laporan keuangan.

**Tabel 15. Use Case Scenario Melihat Laporan Keuangan**

Use case ID	UC_SR_008
Use Case Name	Melihat Laporan Keuangan
Use Case Description	Use case ini digunakan admin untuk melihat laporan keuangan
Actor	Admin

Pre-condition	Admin sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan Admin	Respon dari sistem
	1. User masuk ke halaman utama aplikasi	
		2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
	3. Admin memilih menu laporan keuangan	
		4. Sistem menampilkan data laporan keuangan
	5. Admin melihat laporan keuangan	
Post Condition	Admin berhasil melihat laporan keuangan	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

### 3.2.6.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem ini fungsi melihat laporan keuangan memiliki prioritas medium. Fitur ini dikhususkan kepada admin untuk melihat laporan keuangan dari barang yang telah dibeli.

### 3.2.6.1.2 Kebutuhan Fungsional

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 47 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Pada fungsi ini Admin harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.6.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. User masuk ke halaman utama aplikasi
2. Sistem akan menampilkan halaman beranda
3. Admin memilih menu laporan keuangan
4. Sistem menampilkan data laporan keuangan
5. Admin melihat laporan keuangan

#### 3.2.7 Fitur 7 : Melihat Pesanan Barang

*Fitur 7* pada sistem ini adalah untuk user melihat pesanan barang.

##### 3.2.7.1 Use Case Scenario Melihat Pesanan Barang

Dalam Tabel 16 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melihat pesanan barang.

**Tabel 16. Use Case Scenario Melihat Pesanan Barang**

Use case ID	UC_SR_009	
Use Case Name	Melihat Pesanan Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan user untuk melihat pesanan barang	
Actor	User	
Pre-condition	User sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of	Tindakan User	Respon dari sistem



Event	1. User memilih menu pesanan barang	
		2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
	3. User melihat pesanan barang	
Post Condition	User berhasil melihat pesanan barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

#### 3.2.7.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem berfungsi untuk melihat pesanan barang, memiliki prioritas tinggi. Fitur ini dikhususkan kepada user untuk melihat pesanan barang.

#### 3.2.7.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi ini user harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.7.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. User memilih menu pesanan barang
2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
3. User melihat pesanan barang

### 3.2.8 Fitur 8 : Membatalkan Pesanan

Fitur 8 pada sistem ini adalah pembeli untuk membatalkan pesanan barang yang telah dipesan.

#### 3.2.8.1 Use Case Scenario Membatalkan Pesanan

Dalam Tabel 17 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* membatalkan pemesanan barang.

**Tabel 17. Use Case Scenario Membatalkan Pesanan**

Use case ID	UC_SR_009	
Use Case Name	Membatalkan pesanan	
Use Case Description	Use case ini digunakan pembeli untuk membatalkan pesanan barang yang sebelumnya dipilih	
Actor	Pembeli	
Pre-condition	Pembeli sudah memilih barang yang akan di order	
Basic Flow of Event	Tindakan Pembeli	Respon dari sistem
	1. Pembeli memilih menu pesanan barang	
		2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
	3. Pembeli memilih barang yang yang ingin dibatalkan	

	4. Pembeli mengklik tombol batalkan pesanan	
Post Condition	Pembeli berhasil membatalkan pemesanan barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response
	-	

#### 3.2.8.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem berfungsi untuk membatalkan pesanan barang, memiliki prioritas tinggi. Fitur ini dikhususkan untuk pembeli untuk membatalkan pemesanan barang yang telah dipesan.

#### 3.2.8.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi ini pembeli harus mengisi form login yaitu username dan password yang tersedia pada sistem yang harus disesuaikan dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.8.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Pembeli memilih menu pesanan barang
2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
3. Pembeli memilih barang yang ingin dibatalkan
4. Pembeli mengklik tombol batalkan pesanan

#### 3.2.9 Fitur 9: Konfirmasi Penerimaan Pesanan

*Fitur 9* pada sistem ini adalah admin dapat membatalkan pesanan barang yang telah dipesan.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 51 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.9.1 Use Case Scenario Konfirmasi Penerimaan Pesanan

Dalam Tabel 18 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* konfirmasi penerimaan pesanan.

**Tabel 18. Use Case Scenario Konfirmasi Penerimaan Pesanan**

Use case ID	UC_SR_010	
Use Case Name	Konfirmasi Penerimaan Pesanan	
Use Case Description	Use case ini digunakan pembeli mengonfirmasi bahwa barang yang dipesan sudah diterima	
Actor	Pembeli	
Pre-condition	Pembeli sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan Pembeli	Respon dari sistem
	1. Pembeli memilih menu pesanan barang	
		2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
	3. Pembeli memilih barang yang sudah diterima	
	4. Pembeli mengklik tombol terima pesanan	
Post Condition	Pembeli berhasil mengonfirmasi pemesanan barang	
Alternative Flow	User Action	System Response

of Events		

#### 3.2.9.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem berfungsi untuk mengonfirmasi penerimaan pesanan, memiliki prioritas medium. Fitur ini dikhususkan pada pembeli untuk mengonfirmasi pesanan yang diterima.

#### 3.2.9.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi ini Admin login terlebih dahulu sesuai dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

#### 3.2.9.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Pembeli melihat daftar pemesanan barang
2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
3. Pembeli memilih barang yang sudah diterima
4. Pembeli mengklik tombol terima pesanan

### 3.2.10 Fitur 10: Melihat Profil

*Fitur 10* pada sistem ini adalah pembeli dapat melihat profil.

#### 3.2.10.1 Use Case Scenario Melihat Profil

Dalam Tabel 18 terdapat alur kinerja atau langkah untuk *use case* melihat profil.

**Tabel 18. Use Case Scenario Melihat Profil**

Use case ID	UC_SR_010
-------------	-----------

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 53 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

Use Case Name	Melihat Profil	
Use Case Description	Use case ini digunakan pembeli untuk melihat profil	
Actor	Pembeli	
Pre-condition	Pembeli sudah login pada aplikasi	
Basic Flow of Event	Tindakan Pembeli	Respon dari sistem
	1. Pembeli memilih menu profil	
		2. Sistem menampilkan profil dari pembeli
	3. Pembeli melihat profil	
Post Condition	Pembeli berhasil mengonfirmasi pemesanan barang	
Alternative Flow of Events	User Action	System Response

#### 3.2.10.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Dalam sistem berfungsi untuk melihat profil, memiliki prioritas medium .Fitur ini dikhususkan pada pembeli untuk melihat profil.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 54 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

### 3.2.10.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada fungsi ini Admin login terlebih dahulu sesuai dengan data yang terdaftar dalam sistem. Apabila data yang di input tidak sesuai maka user harus mengisi kembali form login sesuai dengan data yang sudah valid.

### 3.2.10.1.3 Urutan Stimulus/Respon

1. Pembeli melihat daftar pemesanan barang
2. Sistem menampilkan list barang berserta harga yang harus dibayar
3. Pembeli memilih barang yang sudah diterima
4. Pembeli mengklik tombol terima pesanan

### 3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan non-fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.

**Tabel 19. Kebutuhan Non-Fungsional**

SRS-Id	Parameter	Requirement
SRS-id_01	Availability	Sistem harus bisa kembali diakses selama 24 jam tanpa ada kegagalan.
SRS-id_02	Reliability	Dalam mengakses sistem, tidak ada kegagalan
SRS-id_03	Ergonomy	Sistem memiliki kenyamanan bagi Pembeli dan Pemilik Toko karena desain serta informasi dalam aplikasi

SRS-id_04	<i>Response time</i>	Pada saat ingin melihat informasi barang, sistem mampu menampilkan hasil kurang dari 1 menit
SRS-id_05	<i>Safety</i>	Sistem nyaman untuk diakses dan digunakan
SRS-id_06	<i>Security</i>	Untuk menjaga keamanan, sistem hanya bisa diupdate oleh admin.
SRS-id_07	Bahasa komunikasi	Semua informasi dalam bahasa Indonesia, sehingga mudah dipahami.

### 3.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Kebutuhan *performance* dari aplikasi ini adalah ketepatan dari fitur-fitur yang ada dalam aplikasi, kecepatan, dan frekuensi atau jumlah informasi dan barang di dalam aplikasi ini. Misalnya *User Friendly* dimana aplikasi dibuat mudah digunakan dan memudahkan pembeli..

### 3.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Keamanan data dalam aplikasi Toko Sipahutar ditangani oleh *stakeholder*. Demi keamanan data pengguna, maka dapat dilakukan penggantian kata sandi pengguna pada saat user lupa *password*.

Persyaratan terkait masalah keamanan harus ada, karena aplikasi tidak bebas diakses oleh siapa saja. Tetapi, *user* yang ingin mengakses sistem ini harus memiliki akun dan login terlebih dahulu ke aplikasi.

### 3.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Kualitas tambahan untuk produk yang akan dibangun antara lain :

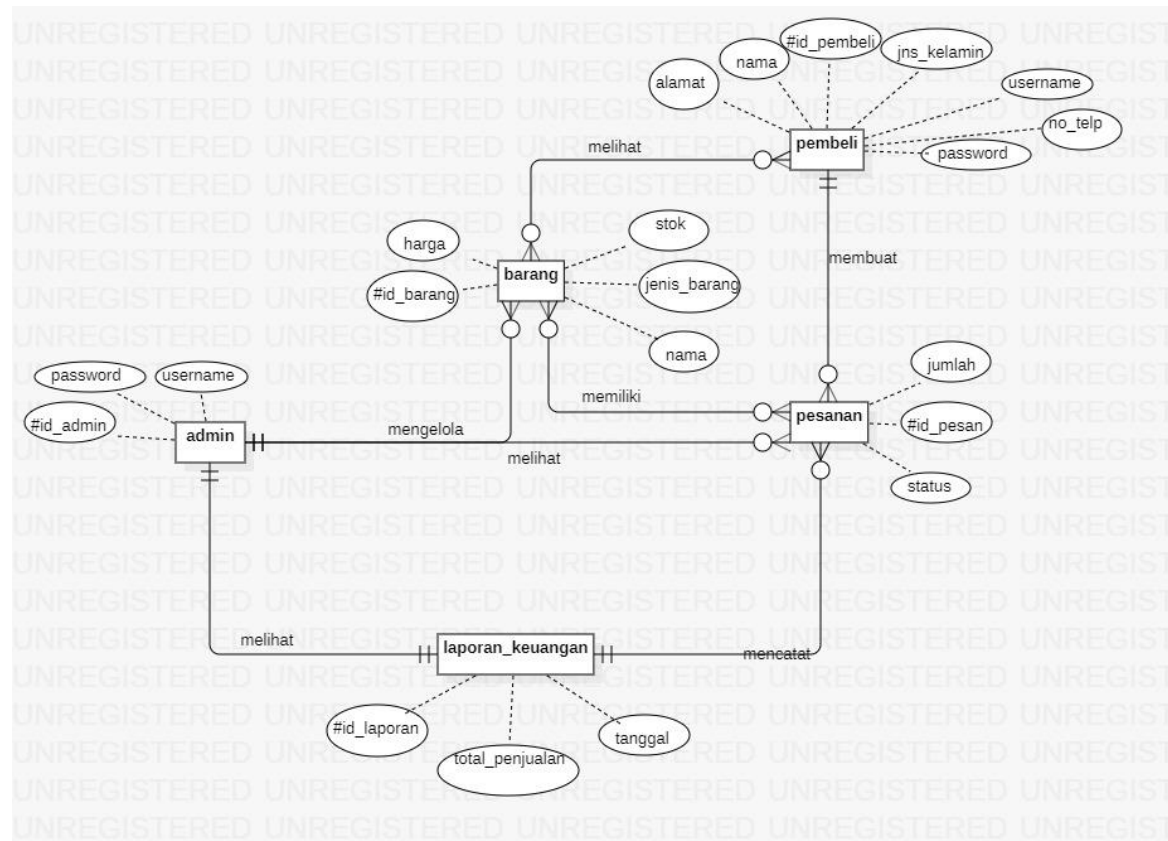
1. Produk dapat diakses dengan jaringan eksternal sehingga mempermudah pengguna dalam mengakses aplikasi.
2. Sistem ini dapat mempermudah Pembeli dalam melakukan pembelian barang atau pemesanan barang.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 56 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		



#### 4. Kebutuhan Lain

Pada bagian ini ditampilkan *ER Diagram* dari aplikasi mobile penjualan di toko sipahutar yang dapat dilihat pada Gambar 23.



**Gambar 24 ER-Diagram**

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 57 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		

## 5. Lampiran A: Glossary

### 1) *Business Process Modelling Notation*

*Business Process Modelling Notation* (BPMN) bertujuan memberi kemampuan memahami prosedur bisnis internal dalam notasi grafis dan akan memberi organisasi kemampuan untuk mengkomunikasikan prosedur ini secara standar. Selanjutnya, notasi grafis akan memudahkan pemahaman tentang kolaborasi kinerja dan transaksi.

### 2) *Entity Relationship Diagram*

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah representasi grafis dari sistem informasi yang menunjukkan hubungan antara manusia, objek, tempat, konsep atau kejadian dalam sistem tersebut.

### 3) *Software Requirements Specification*

*Software Requirements Specification* (SRS) adalah deskripsi sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. Ini menjabarkan persyaratan fungsional dan non-fungsional, dan mungkin mencakup serangkaian kasus penggunaan yang menggambarkan interaksi pengguna yang harus disediakan perangkat lunak

### 4) *Requirement*

*Requirement* meliputi tugas-tugas yang menentukan kebutuhan atau kondisi untuk memenuhi produk atau proyek baru atau yang berubah, dengan mempertimbangkan persyaratan yang mungkin bertentangan dari berbagai pemangku kepentingan, menganalisis, mendokumentasikan, memvalidasi dan mengelola persyaratan perangkat lunak atau sistem.

IT Del	SRS-PA2-2021-D3TI13	Halaman 58 dari 58
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan perkuliahan proyek termasuk program Proyek Akhir mahasiswa tingkat dua Institut Teknologi DEL. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi DEL. Diterbitkan April 2021 oleh Pusat Penelitian Soqrates IT Del		