

Software Requirement Specification

Animal Abuse in Indonesia

Dibuat Oleh:

11321072 - Herlina Nikita Purba

11321057 - Rahel Sianipar

11321028 - Dame Rumapea

11321038 - Sandro Panjaitan

11321043 - Suandika Napitupulu

Untuk:

Institut Teknologi Del

Laguboti



Rekayasa Perangkat Lunak 2021
Institut Teknologi Del

DAFTAR ISI

1	Introduction.....	3
1.1	Purpose of Document.....	3
1.2	Scope.....	3
1.3	Definition,Acronim and Abbreviation.....	3
1.4	Identification and Numbering	3
1.5	Reference Documents	5
1.6	Document Summary.....	5
2	System Overview	6
2.1	Current System Overview	6
2.1.1	Bussiness Process	6
2.1.2	Procedures	6
2.1.3	Service Time.....	8
2.2	Target System Overview	8
2.2.1	Scope	8
2.2.2	Business Process.....	8
2.2.3	Procedures	10
2.2.4	Service Time.....	11
3	Software General Description	12
3.1	Product Main Function.....	12
3.2	Users.....	13
3.2.1	User-Group-1.....	14
3.2.2	User-Group-2.....	14
3.3	Constraints	14
3.4	SW Environment.....	14
3.4.1	Development Environment.....	14
3.4.2	Operational Environment.....	15
4	Requirement Definition.....	16
4.1	External Interface	16
4.1.1	User Interface	16
4.1.2	Hardware Interface	20
4.1.3	Software Interface.....	21
4.1.4	Communication Interface	21
4.2	Functional Description	21
4.2.1	Use Case Scenario	22
4.3	Data Requirement.....	23
4.3.1	E-R diagram.....	27
4.4	Non Functional Requirement	27
4.5	Design Constraint.....	27
5	Requirement Summary	27
5.1	Functional Requirement Summary.....	28
5.2	Non Functional Requirement Summary	28
	LAMPIRAN	30
	Lampiran yang dianggap perlu	30
	Sejarah Versi	31
	Sejarah Perubahan	32

1 Introduction

Dokumen ini berisi mengenai pemakaian dan penulisan dokumen *Software Requirement Specification* (SRS). *Software Requirement Specification* menjelaskan berbagai macam kebutuhan pembuatan produk, yaitu kebutuhan spesifik yang terdiri dari kebutuhan fungsionalitas. Kebutuhan antar muka juga digambarkan dengan jelas pada dokumen ini, terdiri dari kebutuhan antar pengguna, antar *hardware* dalam menjalankan atau mengoperasikan suatu produk yang nantinya akan dibangun.

1.1 Purpose of Document

Tujuan dokumen *Software Requirement Specification* ini adalah memberikan gambaran yang jelas dari kebutuhan software. Dokumen ini dituliskan untuk merancang website statis Animal Abuse in Indonesia. Adapun tujuan penulisan dokumen ini adalah:

1. Sebagai dokumen rujukan yang menjadi panduan bagi tim pengembang website dalam membangun website
2. Memberikan gambaran mengenai website.
3. Mendokumentasikan berupa dokumen mengenai topik yang kami buat yang berjudul “Animal Abuse in Indonesia”.

1.2 Scope

Semua hal yang tercantum didalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup kebutuhan pembangunan perangkat lunak yang berjudul “Animal Abuse in Indonesia” yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar dapat lebih memperhatikan kehidupan hewan, dan untuk lebih memahami dan mempergunakan fitur yang tersedia pada website.

1.3 Definition, Acronim and Abbreviation

Daftar definisi dan singkatan yang digunakan pada dokumen ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1. Daftar Defenisi

Defenisi	Penjelasan
Animal Abuse	Kekejaman terhadap hewan atau penganiayaan/penindasan hewan.
User	pengguna pada layanan atau perangkat

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 3 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

	dalam sistem teknologi informasi
Voluntering	Kesukarelaan atau kerja sukarela merujuk pada aktivitas atau kerja altruistik waktu individu atau kelompok
Animal Lovers	Pecinta hewan.
Hardware	Perangkat keras.

Table 2. Daftar Singkatan

Singkatan	Penjelasan
SRS	Software Requirement Specification
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	Hyper Text Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets

1.4 Identification and Numbering

Table 3. Aturan Penulisan dan Penomoran

No	Kategori	Deskripsi Ketentuan
1	Judul Bab Contoh : 1. Introduction	Penulisan: Jenis huruf (font): Arial + bold Ukuran huruf (font size): 12 Paragraph (align): Justify Penomoran: 1. Judul Bab
2	Judul Sub-Bab Contoh : 1.1. Purpose of Document	Penulisan: Jenis huruf (font): Arial + bold Ukuran huruf (font size): 12 Paragraph (align): Justify Penomoran: 1.1. Judul Sub bab
3	Isi Bab dan Sub-Bab	Penulisan: Jenis huruf (font): Times New Roman Ukuran huruf (font size): 12 Paragraph (align): Justify Jarak kalimat (line spacing): 1,5
4	Tabel	Penulisan:

	Contoh : Table 1. Daftar Defenisi	Jenis huruf (font): Arial + bold Ukuran huruf (font size): 10 Paragraph (align): Center Penomoran: 1, 2, 3,
5	Gambar	Penulisan: Jenis huruf (font): Arial + bold Ukuran huruf (font size): 10 Paragraph (align): Center Penomoran: 1, 2, 3,

1.5 Reference Documents

- Ewan. (2013). *Tugas RPL SRS*. Indonesia: Slideshare. Dokumen yang berisikan mengenai cara penulisan SRS.
- SRS_PA2_1920_D3TI15 adalah dokumen yang mencakup rencana pelaksanaan proyek akhir semester dalam pembangunan website yang berisikan penjelasan mengenai perencanaan
- SRS_PA_Final_D3TI_02 adalah dokumen yang mencakup rencana pelaksanaan proyek akhir semester dalam pembangunan website yang berisikan penjelasan mengenai perencanaan

1.6 Document Summary

Dokumen ini memiliki sistematika pembahasan yang disusun dalam lima bab.

- Pada bab Pertama berisi tentang pengenalan dan tujuan dokumen dituliskan.
- Pada bab kedua yaitu Deskripsi umum menjelaskan ruang lingkup dan website yang akan dibangun.sistem yang saat ini sedang berjalan (current system), sistem yang akan dibangun (target sistem). Proses bisnis website, prosedur dan layanan waktu yang dapat diberikan sistem.
- Pada bab yang ketiga yaitu kebutuhan rinci tentang gambaran umum sistem, spesifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional aplikasi.
- Pada bab yang keempat menjelaskan mengenai desain yaitu sitemap dan User Interface System .
- Dan pada bab kelima berisi kesimpulan dan saran.

2 System Overview

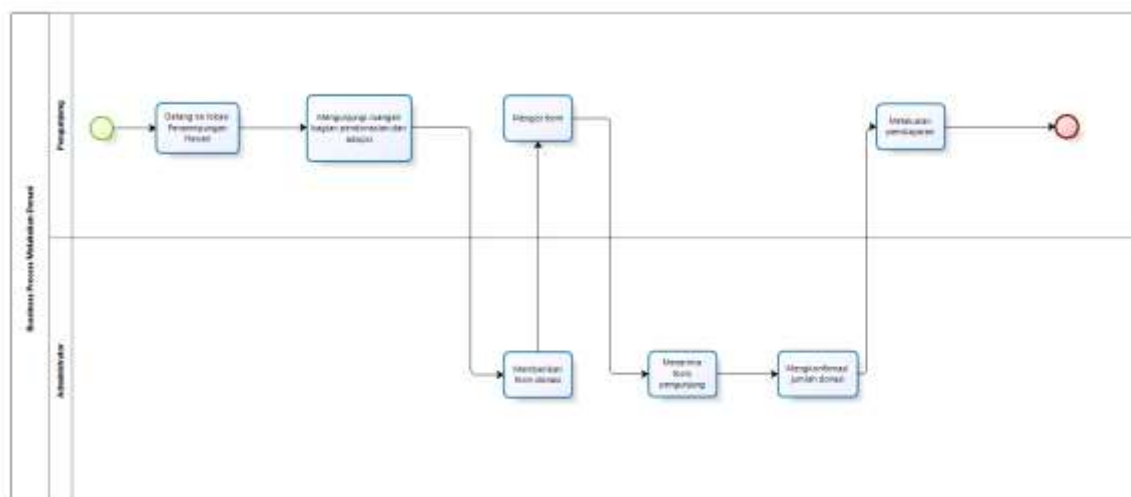
Pada bab ini menjelaskan garis besar konteks dari website yaitu system yang sedang berjalan saat ini dan system yang akan dibangun mulai dari business process, user, servis time dan gambaran dari website yang akan dibangun.

2.1 Current System Overview

Saat ini website mengenai kekerasan terhadap hewan atau *animal abuse* sudah banyak beredar di Luar Negeri seperti Amerika Serikat, namun di Indonesia masih sedikit beredarnya website mengenai hal ini, dan juga fitur yang tersedia pada website tersebut tidak lengkap. Sistem yang diterapkan dalam melihat informasi dan melakukan fungsi dalam fitur masih belum lengkap. Salah satu contohnya adalah fitur donasi yang digunakan untuk menyalurkan bantuan dana untuk hewan – hewan yang telantar dan pembiayaan perawatan bagi hewan yang terluka akibat kekerasan, serta fitur adopsi yang digunakan untuk memilih hewan yang akan diadopsi. Sistem saat ini masih memiliki banyak kekurangan maka dari itu, para pengunjung website saat ini masih melakukan pengadopsian dan donasi secara manual dengan mengantri cukup lama apabila lokasi dikunjungi dengan orang banyak.

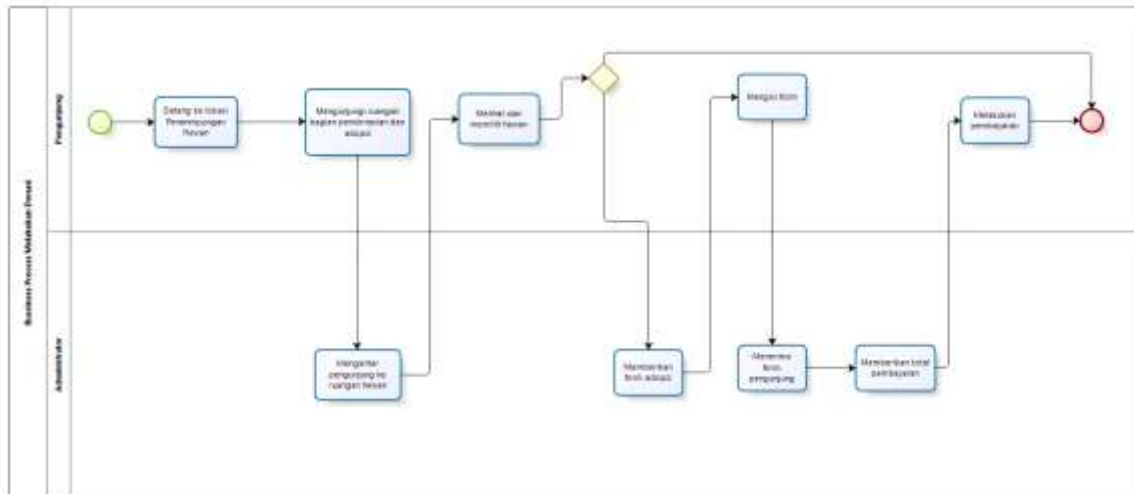
2.1.1 Bussiness Process

Proses bisnis yang terjadi pada sistem ini adalah pengunjung melakukan donasi dan pengadopsian dengan cara mengunjungi dan mengantre terlebih dahulu ditempat penampungan hewan.



Gambar 1. Bisnis Proses Melakukan Donasi

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 6 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		



Gambar 2. Bisnis Proses Melakukan Adopsi

2.1.2 Procedures

Tahapan – tahapan yang dilakukan oleh pengunjung untuk melakukan donasi dan adopsi ditempat penampungan hewan:

I. Melakukan Donasi:

1. Pengunjung datang ke lokasi penampungan hewan
2. Bagi pengunjung yang melakukan donasi, pengunjung harus masuk ke ruangan administrasi donasi dan adopsi.
3. Pengunjung diharuskan mengisi formulir yang berisi rincian biaya yang akan di donasikan.
4. Setelah itu pihak administrasi akan melakukan konfirmasi ulang mengenai biaya yang akan di donasikan.
5. Setelah dikonfirmasi maka pengunjung membayar total donasi.

II. Melakukan Adopsi:

1. Pengunjung datang ke lokasi penampungan hewan.
2. Pengunjung harus masuk ke ruangan administrasi donasi dan adopsi.
3. Pihak administrasi akan mengantarkan pengunjung ke ruangan hewan.
4. Setelah itu pengunjung akan melihat hewan yang akan diadopsi, jika pengunjung tertarik dengan hewan tersebut maka akan melakukan adopsi, jika tidak tertarik maka selesai (pengunjung dipersilakan pulang).
5. Pihak Administrasi memberikan formulir persetujuan adopsi kepada pengunjung

6. Pengunjung mengisi formulir adopsi
7. Setelah itu pihak administrasi akan menerima formulir dan memberikan total pembayaran.
8. Pengunjung akan melakukan pembayaran sesuai dengan total yang diberikan.

2.1.3 Service Time

Dengan sistem yang masih dilakukan secara manual ini, proses donasi akan memakan waktu selama 5 menit - 10 menit, untuk proses adopsi akan memakan waktu 20 menit – 30 menit. Di mana tergantung dengan banyaknya pengunjung.

2.2 Target System Overview

Website “Animal Abuse in Indonesia” merupakan website yang dibangun untuk membantu masyarakat dalam melakukan penyaluran donasi, adopsi, serta berbagai fitur seperti melaporkan kasus kekerasan (report), pendidikan mengenai perlindungan hewan (education) serta menampilkan informasi mengenai kekerasan terhadap hewan yang dilengkapi dengan foto dan video. Maka dari itu user tidak perlu lagi melakukan donasi dan adopsi secara manual, dan para user juga tidak perlu lagi mencari pada browser tentang cara melindungi hewan. User juga tidak perlu repot untuk melaporkan kejadian mengenai kekerasan pada hewan yang sedang terjadi pada pihak berwenang.

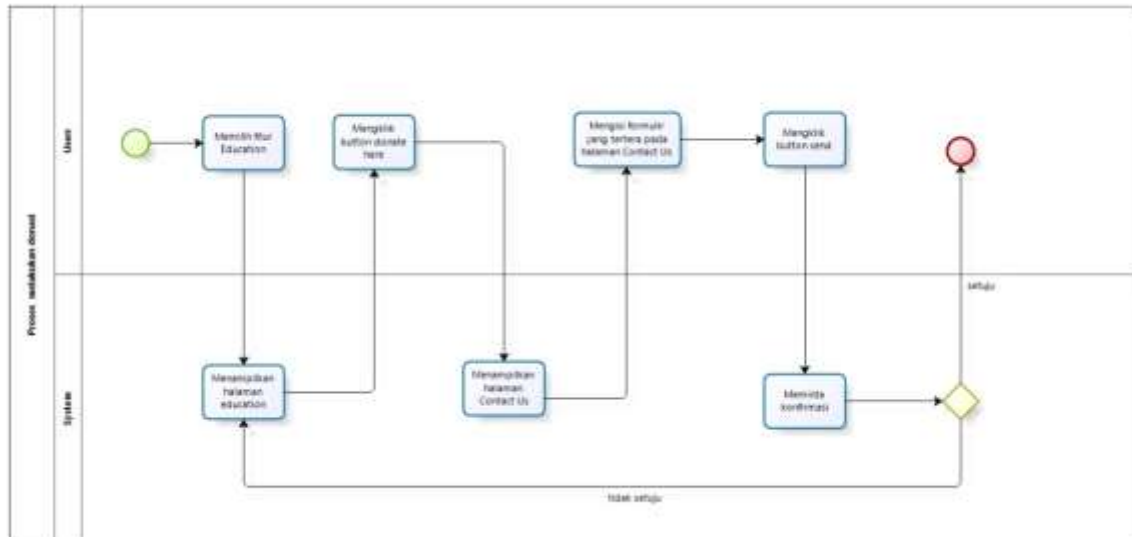
2.2.1 Scope

Semua hal yang tercantum didalam dokumen ini merupakan bagian dari ruang lingkup kebutuhan pembangunan situs web yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat agar dapat lebih memperhatikan kehidupan hewan, dan untuk lebih memahami dan mempergunakan fitur yang tersedia pada website yang bernama “Animal Abuse in Indonesia”.

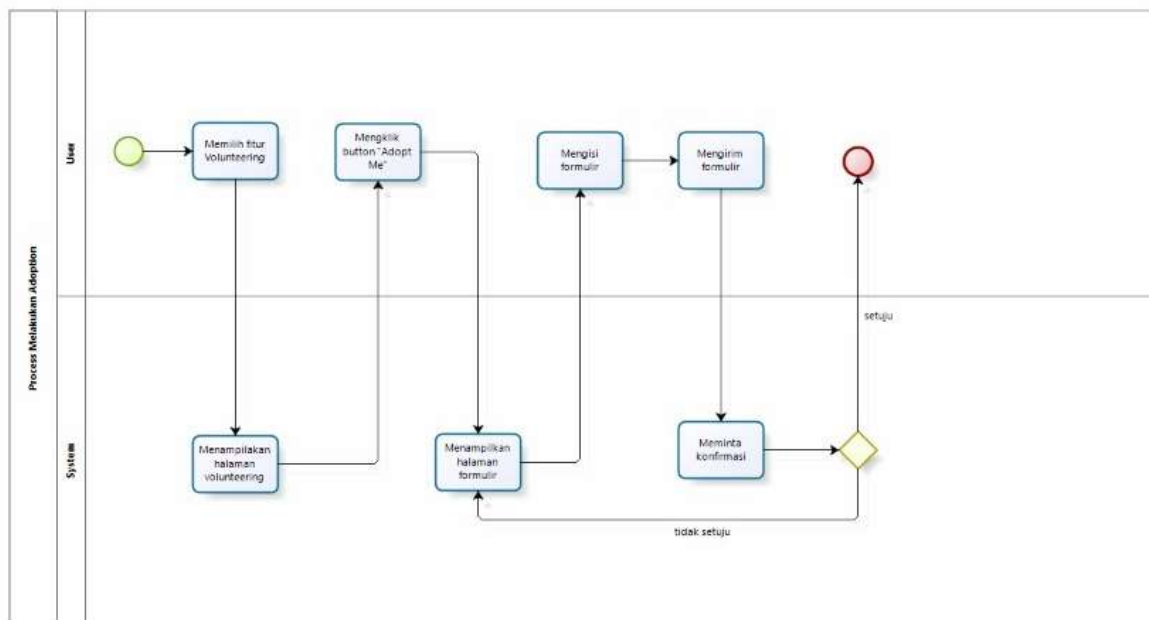
2.2.2 Business Process

Proses bisnis yang diterapkan pada sistem yang dibangun yaitu calon pengguna (user) dapat mengakses halaman situs yang berguna untuk melihat informasi seputar mengenai Animal Abuse dan dengan edukasi yang mengarah pada perlindungan hewan, fitur volunteer yang mendukung fungsi donasi serta adopsi untuk hewan serta fitur untuk melakukan laporan (report) terhadap kekerasan yang sedang terjadi.

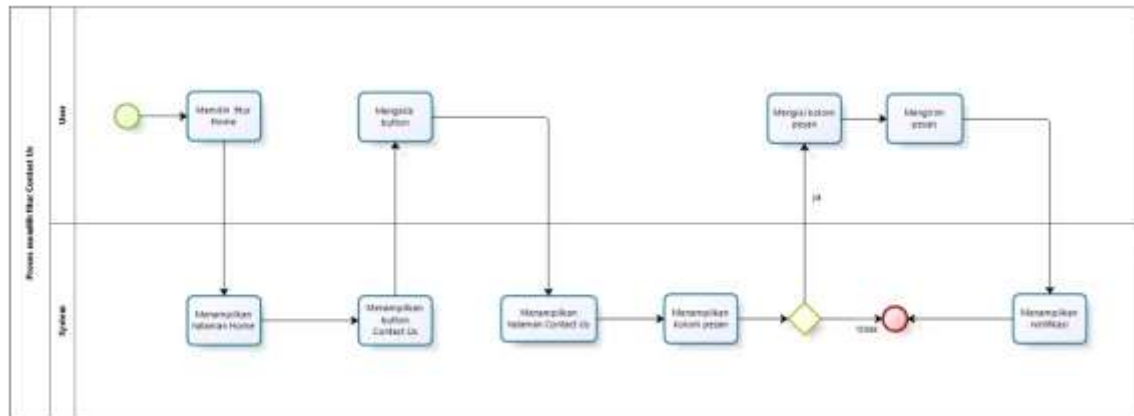
IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 8 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		



Gambar 3. Bisnis Proses Melakukan Donasi



Gambar 4. Bisnis Proses Melakukan Adopsi



Gambar 5. Bisnis Proses Melakukan Report

2.2.3 Procedures

Tahapan – tahapan yang dilakukan oleh user untuk melakukan donasi, adopsi, melaporkan (report), serta edukasi tentang perlindungan hewan di website “Animal Abuse in Indonesia” adalah:

I. Melakukan Donasi:

1. User mengakses website Animal Abuse in Indonesia.
2. Jika user ingin melakukan donasi, maka user harus mengakses halaman ‘education’.
3. Setelah itu, mengklik tombol (button) yang bertuliskan ‘donate here’.
4. User mengisi formulir yang tertera pada halaman lalu mengklik tombol (button) ‘send’.
5. Setelah form dikirim, maka user akan mendapatkan notifikasi yang berupa *pop-up*.

II. Melakukan Adopsi:

1. User mengakses website Animal Abuse in Indonesia.
2. Setelah itu user mengakses halaman ‘volunteering’.
3. User mengklik tombol (button) ‘adopt me’ maka halaman yang akan tampil adalah halaman yang berisi formulir.
4. Setelah itu user diwajibkan untuk mengisi formulir dan memilih hewan yang akan diadopsi, lalu mengklik tombol (button) ‘send’.
5. Setelah form dikirim, maka user akan mendapatkan notifikasi yang berupa *pop-up*.

III. Melakukan Pelaporan (report):

1. User mengakses website Animal Abuse in Indonesia.
2. Jika user ingin melakukan *report*, maka user harus mengakses halaman '*home*'.
3. Setelah itu, mengklik tombol (button) yang bertuliskan '*contact us*'.
4. User mengisi kolom pesan yang tertera pada halaman lalu mengirim pesan dengan mengklik tombol (button) '*send*'.
5. Setelah form dikirim, maka user akan mendapatkan notifikasi yang berupa *pop-up*.

2.2.4 Service Time

Dengan adanya sistem ini maka proses donasi, adopsi serta melakukan lapor (report) hanya memerlukan waktu 1 menit sampai 5 menit saja. Dalam hal ini perlu diperhatikan dalam kecepatan jaringan internet user.

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 11 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

3 Software General Description

Pada bab ini menjelaskan mengenai fungsi utama, kelompok dan kategori pengguna, batasan, dan lingkungan sistem yang akan dibangun.

3.1 Product Main Function

Fungsi-fungsi utama dari sistem yang akan diberikan kepada pengguna Website Animal Abuse in Indonesia antara lain:

1) Fungsi Melihat Informasi Kasus Animal Abuse

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat informasi yang berupa cerita, foto, maupun video mengenai kekerasan yang terjadi pada hewan-hewan.

2) Fungsi Memperbarui Informasi Kasus Animal Abuse

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melakukan update informasi berupa foto maupun video mengenai kekerasan terhadap hewan

3) Fungsi Melihat Informasi Edukasi

Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat bagaimana cara untuk merawat dan menjaga kelangsungan hidup hewan.

4) Fungsi Informasi Contact Us

Fungsi ini digunakan user untuk melaporkan kejadian kekerasan yang dialami hewan, menjadi volunteering dengan tema “*animal’s lovers*”. Dan juga mengirimkan donasi untuk perawatan maupun pembiayaan lainnya.

5) Fungsi Melihat Informasi Adopsi Hewan

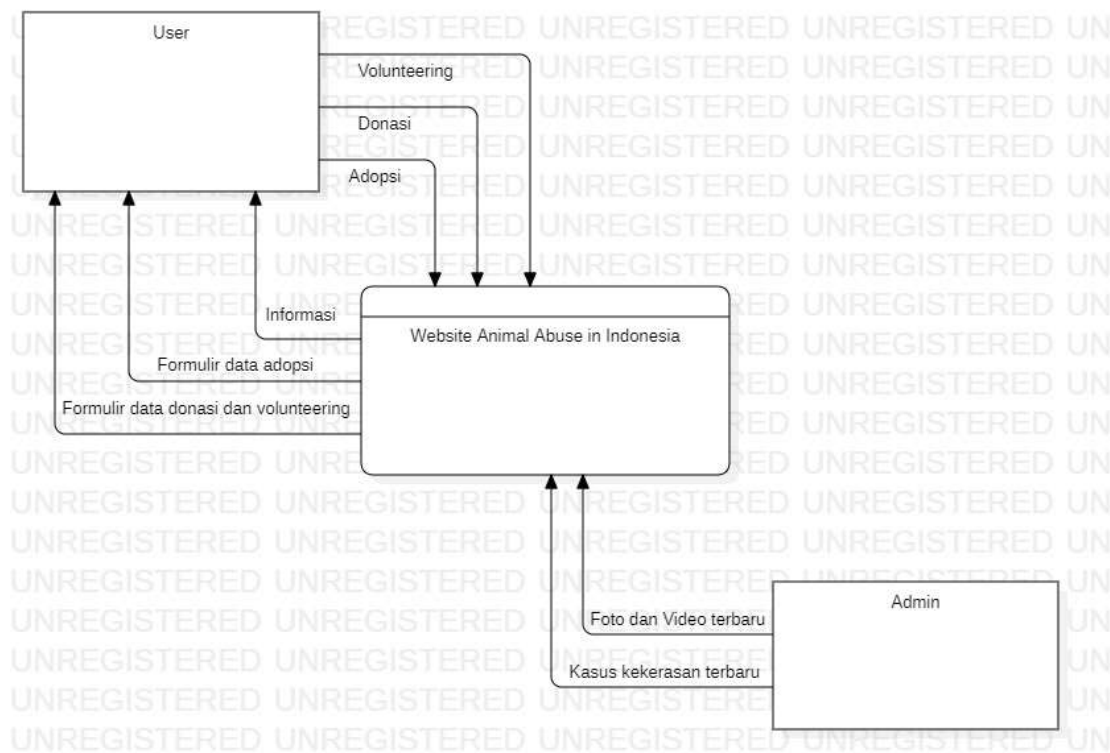
Fungsi ini digunakan user untuk memilih hewan yang ingin mereka adopsi.

6) Fungsi Memperbarui data Hewan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk memperbaharui data hewan yang akan diadopsi oleh user, dimana data yang diperbaharui berupa ketersediaan hewan dan data mengenai Kesehatan hewan tersebut.

7) Fungsi Melihat Tempat untuk Hewan

Fungsi ini digunakan user untuk melihat dan memilih tempat untuk hewan yang terlantar dan juga sebagai tempat untuk hewan tersebut berlindung.



Gambar 6. Data Flow Diagram Website Animal Abuse in Indonesia

3.2 Users

Table 4. User Characteristic

Kategori	Pekerjaan	Hak Akses
<i>User</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat informasi mengenai kekerasan yang terjadi pada hewan 2. Melakukan donasi, pelaporan (report), adopsi, dan menjadi volunteering. 3. Melihat informasi mengenai cara-cara dalam melakukan perawatan terhadap hewan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses ke menu Home yang 2. Akses ke menu Our Work 3. Akses ke menu Volunteering 4. Akses ke menu Education
<i>Admin</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola seluruh informasi 2. Mengupdate informasi dan ketersediaan hewan yang akan diadopsi. 	Akses ke semua menu

3.2.1 User-Group-1

Description of User	: Semua orang yang ingin melihat informasi, melakukan donasi, maupun adopsi.
Role	: User.
Prerequisite	: User mengakses halaman website Animal Abuse in Indonesia.
Task description	: User dapat melihat informasi mengenai kekerasan terhadap hewan yang berupa foto dan video, melihat bentuk-bentuk kekerasan yang terjadi pada hewan, melihat cara-cara yang benar dalam memelihara dan menjaga kelangsungan hidup hewan melakukan donasi, adopsi serta melaporkan kekerasan hewan yang terjadi.

3.2.2 User-Group-2

Description of User	: Pengelola website Animal Abuse in Indonesia bertugas mengelola dan melakukan update data dan informasi.
Role	: Admin
Prerequisite	: Admin masuk ke halaman website Animal Abuse in Indonesia.
Task description	: Admin mendapat hak akses dalam melakukan update maupun mengelola informasi kekerasan hewan.

3.3 Constraints

Sistem ini dapat diakses dengan baik melalui browser seperti *Google Chrome*, *Microsoft Edge*, *Mozilla Firefox*, dan lain-lain. Website ini dapat diakses oleh semua orang maupun admin. Proses kinerja website ini bergantung pada jaringan, apabila jaringan bermasalah, maka website ini tidak dapat diakses.

3.4 SW Environment.

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

3.4.1 Development Environment

Spesifikasi minimal perangkat lunak (*software*) yang digunakan oleh tim pengembang dalam pembangunan Website Animal Abuse in Indonesia adalah sebagai berikut.

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 14 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

Table 5. Pengembangan Situs Web

Server	:	XAMPP
Client	:	Minimum Windows 10
Installed Software	:	Visual Studio Code, Notepad++
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	500 GB

3.4.2 Operational Environment

Spesifikasi minimal perangkat lunak (*software*) yang digunakan oleh tim penguji dalam pengujian Website Animal Abuse in Indonesia adalah sebagai berikut.

Table 6. Operational Environment

Server	:	XAMPP
Client	:	Minimum Windows 10
Installed Software	:	Google Chrome
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	500 GB

4 Requirement Definition

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

4.1 External Interface

Tampilan Sistem Informasi ini berupa halaman yang terhubung ke website. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan user. Interaksi antar user dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (input) dan keluaran (output) dari dan untuk user atau pengelola/admin.

4.1.1 User Interface

Situs web Animal Abuse in Indonesia dikembangkan dalam bentuk website. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun dengan GUI. Interaksi antar pengguna (user) dengan sistem membutuhkan suatu alat yang dapat melakukan proses pemasukan (input) dan menangkap keluaran (output) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Monitor*

Monitor digunakan sebagai perantara untuk melihat tampilan output proses yang dilakukan.

b. *Keyboard*

Keyboard digunakan sebagai media untuk melakukan penginputan data (memasukkan data) yang diperlukan ke dalam sistem.

c. *Mouse*

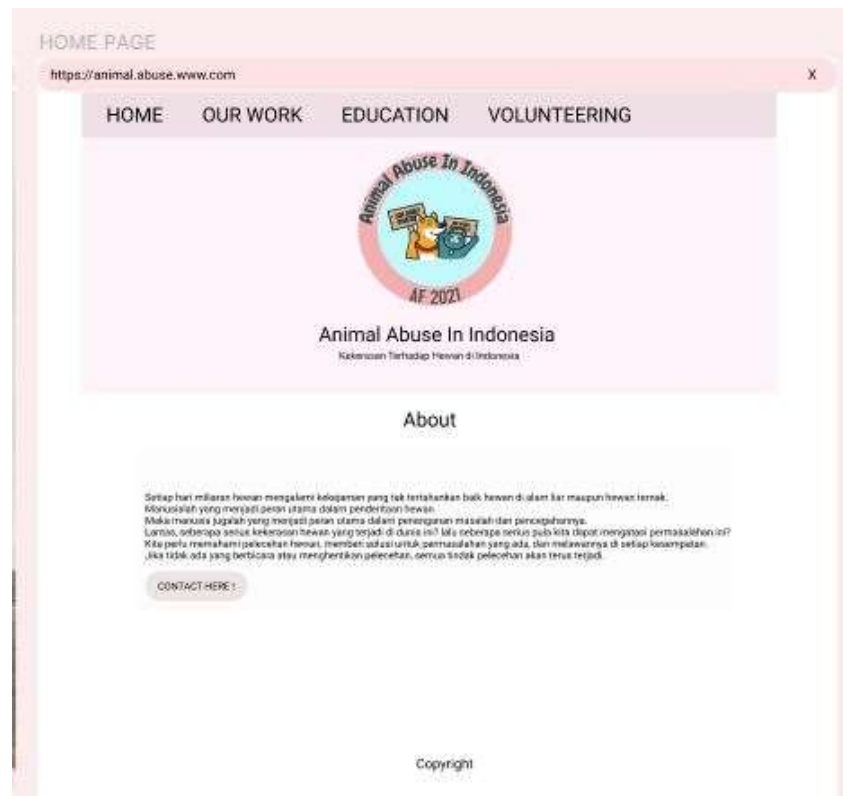
Mouse digunakan untuk membantu dalam proses memasukkan data (sebagai *pointer* kursor di layar *monitor*).

Tampilan layer atau *User Interface* sistem terlampir pada gambar berikut ini:

a) Tampilan Halaman Home

Halaman ini dapat diakses oleh user maupun admin. User dapat melihat deskripsi singkat mengenai website dan mengajukan pertanyaan, kritik, pelaporan (report) mengenai kekerasan terhadap hewan, dan admin dapat memperbaharui maupun mengupdate deskripsi website dan menambah fitur *contact* pada halaman ini.

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 16 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

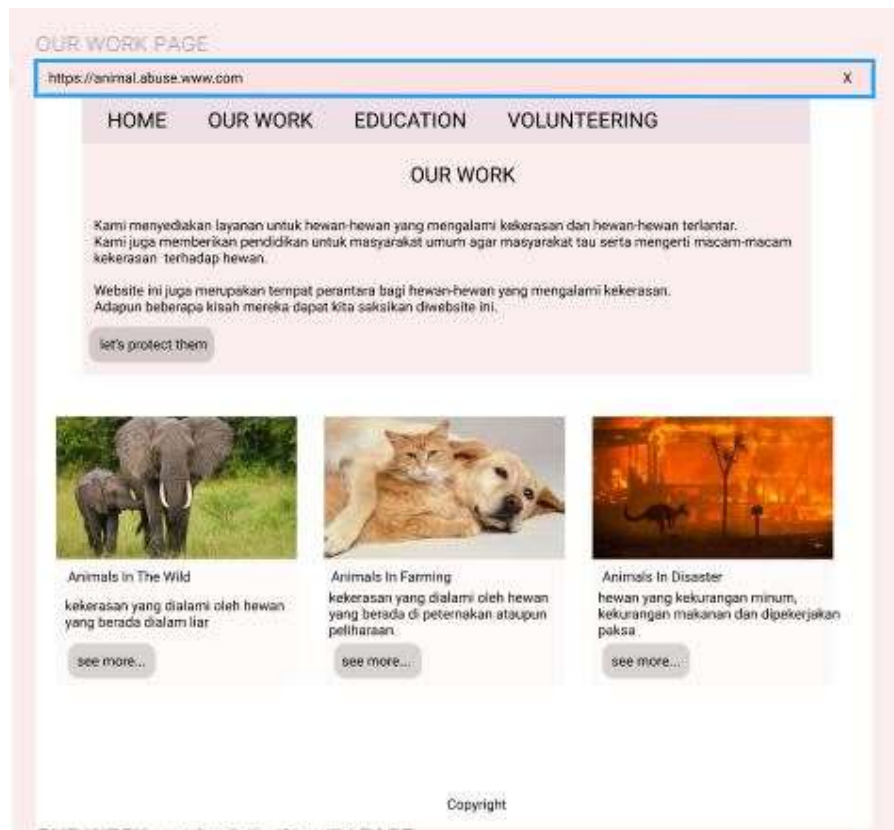


Gambar 7. Tampilan Halaman Home

b) Tampilan Halaman Our Work

Halaman ini dapat diakses oleh User dan Admin, dimana user dapat melihat secara ringkas mengenai tujuan yang menjadi pekerjaan yang dilakukan oleh website ini, melihat beberapa kasus kekerasan terhadap hewan yang dilengkapi dengan foto dan video. Admin dapat mengupdate dan memperbaharui kasus-kasus kekerasan hewan.

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 17 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		



Gambar 8. Tampilan Halaman Our Work

c) Tampilan Halaman Education

Halaman ini dapat diakses oleh User maupun Admin, dimana halaman ini akan menampilkan bagaimana cara memelihara dan merawat hewan, menjaga lingkungan hewan tersebut, user dapat melihat beberapa tempat yang dapat menjadi tempat tinggal untuk hewan-hewan yang terlantar, dan user dapat melakukan donasi. Admin dapat memperbaharui ataupun mengupdate informasi mengenai ketersediaan tempat tinggal untuk hewan dan juga melakukan update data pada halaman tersebut.

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 18 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		



Gambar 9. Tampilan Halaman Education

d) Tampilan Halaman Volunteering

Halaman ini diakses oleh user dan admin, dimana user dapat menjadi bagian dari aksi volunteering yang bernama *animal's lovers*, user juga dapat melakukan adopsi terhadap hewan. Admin dapat melakukan update data informasi mengenai aksi volunteering dan memperbaharui informasi ketersediaan hewan yang akan diadopsi.



Gambar 10. Tampilan Halaman Volunteering

4.1.2 Hardware Interface

Antar muka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan, dan mengeluarkan dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari *hardware interface* adalah untuk menjalankan perangkat lunak (*software*). Yang termasuk ke dalam *hardware interface* adalah sebagai berikut:

a. Processor

Fungsi dari processor adalah mengelola data secara digital

b. RAM (*Random Access Memory*)

RAM digunakan sebagai media menyimpan data

c. Perangkat Penyimpanan (*Storage Device*)

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

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 20 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

4.1.3 Software Interface

Antarmuka perangkat lunak adalah antarmuka berupa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk website yang dibangun. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Situs Web adalah browser seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan *Microsoft Edge*.

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

Table 7. Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak

Text Editor	:	Notepad++ dan Visual Studio Code
Browser	:	Google Chrome, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge
Graphics	:	Figma
Operating System	:	Windows 10

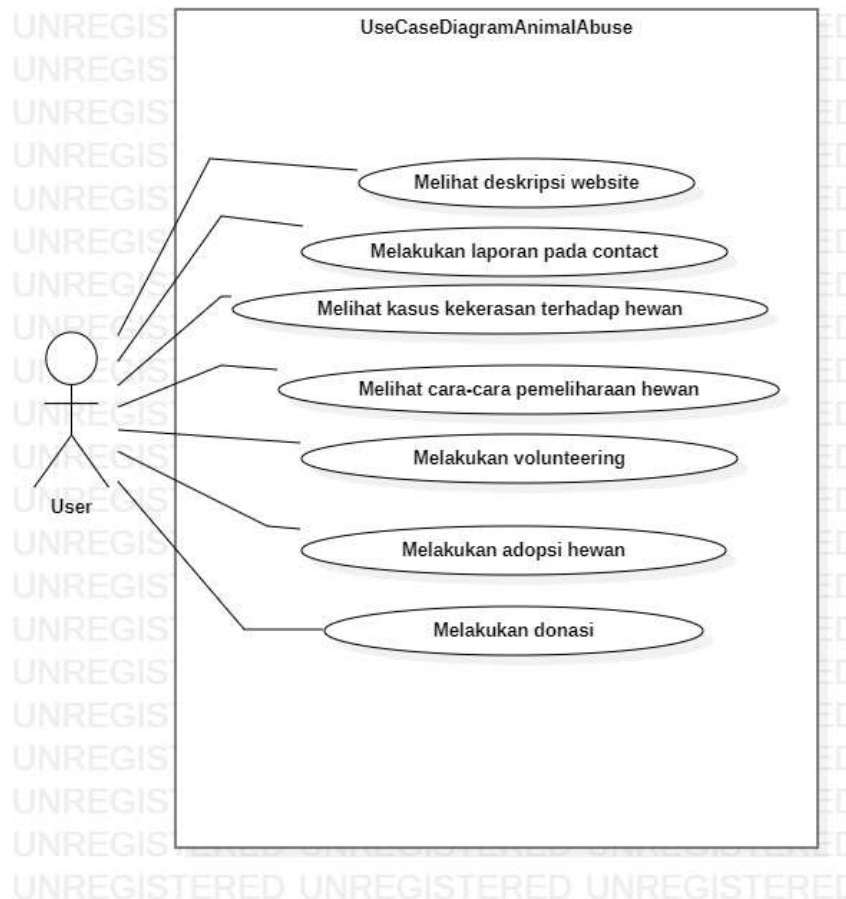
4.1.4 Communication Interface

Kebutuhan yang berhubungan dengan fungsi komunikasi yang dibutuhkan pada pembangunan website Animal Abuse in Indonesia yang akan dibuat yaitu:

1. Menggunakan web browser seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan *Microsoft Edge*.
2. Menggunakan standar komunikasi HTTPS.

4.2 Functional Description

Pada Website Animal Abuse in Indonesia yang akan dibangun ini, terdapat beberapa fungsi-fungsi yang tersedia, baik yang dapat dilakukan oleh user. Fungsi-fungsi pada sistem ini dan juga interaksi actor dengan fungsi tersebut digambarkan lebih lanjut dalam *use case* diagram berikut.



Gambar 11. Usecase Diagram

4.2.1 Use Case Scenario

Pada sub-bab ini dijelaskan usecase scenario yang meliputi 7 usecase. Usecase scenario dibuat untuk mempermudah mengerti alur proses sistem yang akan dibangun.

1. Usecase scenario Melihat deskripsi website (UC-01)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user melihat deskripsi singkat mengenai website yang akan dibangun.

Table 8. Usecase scenario Melihat Deskripsi Website

Use Case Name	UC-01	
Use Case Description	Melihat deskripsi website	
Actor	User	
Precondition	User mengakses halaman website dengan link yang dituju.	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User mengakses link Animal Abuse in Indonesia	
		Situs web menampilkan

		halaman depan yang berisi beberapa <i>button</i> menu
	User memilih button “Home”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi “About” atau tentang website.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melihat deskripsi singkat mengenai Website Animal Abuse in Indonesia.	

2. Usecase scenario Melakukan pelaporan pada “*contact us*” (UC-02)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user yang ingin melakukan pelaporan (report) terhadap kejadian kekerasan yang dialami hewan.

Table 9. Usecase scenario Melakukan Report

Use Case Name	UC-02	
Use Case Description	Melakukan Pelaporan pada “ <i>contact us</i> ”	
Actor	User	
Precondition	User berhasil melihat halaman deskripsi website.	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “ <i>contact us</i> ”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi formulir
	User mengisi formulir yang disediakan	
		Sistem akan menampilkan notifikasi.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melakukan pelaporan (report) pada website Animal Abuse in Indonesia	

3. Usecase scenario Melihat kasus kekerasan terhadap hewan (UC-03)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user ingin melihat beberapa kasus-kasus yang pernah terjadi mengenai kekerasan terhadap hewan.

Table 10. Usecase scenario Melihat Kasus Kekerasan Terhadap Hewan

Use Case Name	UC-03
---------------	-------

Use Case Description	Melihat kasus kekerasan terhadap hewan	
Actor	User	
Precondition	User berhasil melakukan report pada website	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “Our Work”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi berbagai kasus kekerasan terhadap hewan.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melihat kasus kekerasan terhadap hewan pada website Animal Abuse in Indonesia.	

4. Usecase scenario Melihat cara-cara pemeliharaan terhadap hewan (UC-03)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user ingin melihat cara memelihara dan merawat hewan pada website yang akan dibangun.

Table 11. Usecase scenario Melihat Cara Memelihara Hewan

Use Case Name	UC-04	
Use Case Description	Melihat cara-cara pemeliharaan terhadap hewan	
Actor	User	
Precondition	User berhasil melihat kasus kekerasan terhadap hewan	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “Education”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi cara-cara merawat dan memelihara hewan.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melihat cara-cara pemeliharaan terhadap hewan pada Website Animal Abuse in Indonesia.	

5. Usecase scenario Melakukan Volunteering (UC-05)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user ingin melakukan volunteering dengan cara mengikuti komunitas *animals lovers* pada website yang akan dibangun.

Table 12. Usecase scenario Melakukan Volunteering

Use Case Name	UC-05	
Use Case Description	Melakukan Volunteering	
Actor	User	
Precondition	User berhasil melihat cara-cara pemeliharaan terhadap hewan	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “Volunteering”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi teks yang ter-link ke halaman contact.
	User mengisi formulir pada halaman contact	
		Sistem menampilkan notifikasi.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melakukan volunteering pada website Animal Abuse in Indonesia	

6. Usecase scenario Melakukan Adopsi terhadap hewan (UC-06)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user ingin mengadopsi hewan-hewan yang disediakan oleh website yang akan dibangun

Table 13. Usecase scenario Melakukan Adopsi.

Use Case Name	UC-06	
Use Case Description	Melakukan Adopsi Hewan	
Actor	User	
Precondition	User berhasil menjadi volunteering pada website Animal Abuse in Indonesia.	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “adopt”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi formulir adopsi dan jenis hewan yang

		ingin diadopsi
	User mengisi formulir pada halaman adopt	
		Sistem menampilkan notifikasi.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melakukan adopsi hewan pada website Animal Abuse in Indonesia	

7. Usecase scenario Melakukan Donasi terhadap hewan (UC-07)

Usecase ini menggambarkan bagaimana user ingin melakukan donasi terhadap hewan,

Table 14. Usecase scenario Melakukan Donasi

Use Case Name	UC-06	
Use Case Description	Melakukan Donasi Hewan	
Actor	User	
Precondition	User berhasil memasuki halaman education.	
Primary Flow of Events	User Action	System Response
	User memilih button “donate”	
		Sistem akan menampilkan halaman yang berisi formulir donasi dihalaman “contact”
	User mengisi formulir pada halaman contact.	
		Sistem menampilkan notifikasi.
Alternate Flow of Events	User Action	System Response
	-	-
Post Condition	User telah berhasil melakukan donasi terhadap hewan pada website Animal Abuse in Indonesia	

4.3 Data Requirement

Data yang dikelola dalam website ini berupa informasi mengenai kekerasan terhadap hewan, pembelajaran mengenai cara un donasi terhadap hewan, adopsi hewan dan report kasus kekerasan terhadap hewan.

4.3.1 E-R diagram

Pada sub-bab ini dilampirkan *entity relationship diagram* dari sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut.

4.4 Non-Functional Requirement

Pada sub-bab ini akan menampilkan *non-functional requirement* dari situs web yang dikembangkan.

Table 15. Non-Functional Requirement

SRS-Id	Parameter	Requirement
SRS-NF1	Availability	Situs web dapat dimuat kapanpun selama terhubung dalam koneksi internet
SRS-NF2	Reliability	Persentase kegagalan pengaksesan situs web yang mungkin adalah 10%
SRS-NF3	Ergonomy	Situs web harus dapat diakses segala fiturnya dengan mudah dipahami dan menarik dilihat
SRS-NF4	Portability	N/A
SRS-NF5	Memory	N/A
SRS-NF6	Response time	Situs harus menampilkan hasil dari perintah user dalam waktu kurang dari 5 detik.
SRS-NF7	Safety	N/A
SRS-NF8	Security	N/A
SRS-NF9	Others 1: Bahasa komunikasi	Semua konten pada situs web harus dalam bahasa Indonesia
SRS-NF10	Others 2: Komponen tampilan	Setiap layar harus menampilkan navigasi menu dan copyright.

4.5 Design Constraint

Untuk batasan perancangan tidak disertakan karena pengerjaan dokumen tidak menggunakan web server.

5 Requirement Summary

Pada bab ini berisi ringkasan semua “Requirement item”. Requirement item ini mencerminkan semua hal yang harus dipenuhi, dan nantinya akan menjadi arahan untuk tahapan testing, karena pada dasarnya, semua requirement harus dapat dites supaya dapat dibuktikan telah dipenuhi. Dibagi menjadi dua bagian: *functional* dan *non-functional*.

5.1 Functional Requirement Summary

Pada sub-bab ini akan dijelaskan rangkuman mengenai kebutuhan functional dari sistem yang akan dibuat.

Table 16. Functional Requirement Summary

SRS-Id	Description
SRS-F1	Melihat informasi tentang website
SRS-F2	Melakukan report pada formulir
SRS-F3	Melihat kasus kekerasan terhadap hewan
SRS-F4	Melakukan donasi untuk hewan
SRS-F5	Melihat cara pemeliharaan terhadap hewan
SRS-F6	Melakukan volunteering dan adopsi

5.2 Non Functional Requirement Summary

Pada sub-bab ini akan dijelaskan rangkuman mengenai kebutuhan non-functional dari sistem yang akan dibuat.

Table 17. Non-Functional Requirement Summary

SRS-Id	Description
SRS-NF1	Situs web dapat dimuat kapanpun selama terhubung dalam koneksi internet.
SRS-NF2	Persentase kegagalan pengaksesan situs web yang mungkin adalah 10%
SRS-NF3	Situs web harus dapat diakses segala fitur nya dengan mudah dipahami dan menarik dilihat
SRS-NF6	Situs harus menampilkan hasil dari perintah user dalam waktu kurang dari 5 detik.

SRS-Id	Description
SRS-NF9	Semua konten pada situs web harus dalam bahasa Indonesia
SRS-NF10	Setiap layar harus menampilkan navigasi menu dan copyright.

LAMPIRAN

Lampiran yang dianggap perlu

-

IT Del	SRS-RPL-03-2021	Halaman 30 dari 32
Dokumen ini merupakan bagian dari dokumentasi penyelenggaraan matakuliah Pengenalan Rekayasa Perangkat Lunak mahasiswa diploma 3 Institut Teknologi Del. Dilarang mereproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

Sejarah Versi

Versi	Ditulis Oleh	Tanggal	Disetujui Oleh	Tanggal
00.01	Herlina Purba	19 November 2021		

Sejarah Perubahan

No. dokumen : SRS-03

No. versi : 00.01

Halaman	Semula	Menjadi	Alasan perubahan
3	Penjelasan mengenai ringkasan dokumen Bab I masih salah	Penjelasan mengenai ringkasan dokumen Bab I diperbaiki	Agar penjelasan mengenai ringkasan dokumen Bab I sesuai dengan tujuan dari Bab I
5	Referensi Dokumen pada Sub-Bab 1.5 tidak lengkap	Referensi Dokumen pada Sub-Bab 1.5 sudah lengkap	Agar dokumen memiliki referensi yang lengkap
6	Penjelasan Current System Overview pada Sub-Bab 2.1 masih salah	Penjelasan Current System Overview pada Sub-Bab 2.1 sudah diperbaiki	Agar penjelasan mengenai Current System Overview sesuai dengan Target System Overview
9	Gambar dan isi dari BPMN masih kurang tepat	Gambar dan isi dari BPMN diperbaharui	Agar gambar dan isi BPMN sesuai dengan sistem yang terjadi
12	Penjelasan pada Sub-Bab 3.1 mengenai Product Main Function belum lengkap	Penjelasan pada Sub-Bab 3.1 mengenai Product Main Function sudah lengkap	Agar pengguna mengerti mengenai fungsi utama dari website yang akan dibangun
18	Penulisan kata <i>animals lovers</i> masih salah	Penulisan kata <i>animal's lovers</i> sudah benar	Agar penulisan sesuai dengan kriteria dokumen
22	Penulisan <i>usecase scenario</i> masih salah	Penulisan <i>usecase scenario</i> sudah diperbaiki	Agar hubungan antar <i>usecase scenario</i> UC-01 dengan <i>usecase scenario</i> yang lainnya terhubung