

Requirement Specification Sistem Informasi Siregar Aek Nalas

Dibuat Oleh :

11419031 Suryanto Ray S Panjaitan
11419057 Fretty L M Silalahi
11419001 Daniel Alex Candra Simamora
11409019 Hepniwer Purba
11419050 Mario Wira P Purba
11419053 Timothy

Untuk:
Desa Siregar Aek Nalas
Kecamatan Uluan, Porsea,
Kabupaten Toba



Proyek Akhir I
Institut Teknologi Del

Daftar Isi

Daftar Table	3
Daftar Gambar	4
1. Introduction	5
1.1 Purpose of Document	5
1.2 Scope	5
1.3 Definition, Akronim and Abbreviation	5
1.4 Identification and Numbering	6
1.5 References Document	7
1.6 Document Summary	7
. Sistem Overview	8
2.1 Current System Overview	8
2.1.1 Business Process	10
2.2 Target Sistem	10
2.2.1 Business Process	10
Software General Description	11
3.1 User Characteristics	11
3.1.1 Penenun Ulos	11
3.1.2 Admin	11
3.1.3 Pembeli	11
3.1.4 Pengunjung	11
3.2 User Requirement Definition	12
3.2.1 use case Diagram	12
3.2.2 Use Case Scenario	13
3.3 Nonfunctional Description	21
3.4 Data Requirement	22
3.4.1 E-R Diagram	23
Lampiran	24
PROTOTYPE	24
Target Sistem	37

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 2 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

Daftar Table

Table 1 Singkatan	5
Table 2 Akronim	5
Table 3 Defenisi	6
Table 4 Aturan Penamaan dan Penomoran	6
Table 5 UC01 Melihat Informasi	13
Table 6 UC02 Registrasi	14
Table 7 UC03 Mengkonfirmasi Akun	15
Table 8 UC04 Login	16
Table 9 UC05 Melihat Daftar Barang	17
Table 10 UC06 Pemesanan	18
Table 11 UC07 Melihat Pesanan	19
Table 12 UC08 Mengedit Data Barang	20
Table 13 Nonfunctional Description	21

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 3 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

Daftar Gambar

gambar 1 Current Sistem.....	9
Gambar 2 Curreent Sistem penjualan ulos.....	9
gambar 3 Bisnis Proses	10
gambar 4 Usecase Diagram.....	12
gambar 5 ERD.....	23
gambar 6 Lampiran Target System.....	37

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 4 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

1. Introduction

Bab ini berisi informasi dokumen yang terdiri dari tujuan penulisan dokumen, ruang lingkup, definisi, singkatan dan istilah, identifikasi dan penomoran, dokumen rujukan, serta ringkasan dokumen.

1.1 Purpose of Document

Dokumen ini ditulis sebagai perancangan sebuah pembuatan web yang berjudul Sistem Informasi Desa Siregar Aek Nalas. Dan bertujuan sebagai panduan pembuatan sebuah web berdasarkan spesifikasi kebutuhan *stakeholder* yaitu memperkenalkan Desa Siregar Aek Nalas kepada masyarakat umum, dimana web ini ditujukan kepada setiap orang agar dapat mengetahui tentang Siregar Aek Nalas, bagaimana dan seperti apa keadaan di Desa Siregar Aek Nalas.

1.2 Scope

Ruang lingkup dari dokumen ini adalah gambaran bisnis proses dari sistem yang berjalan sekarang dan *business process* dari sistem yang dibangun, lingkungan pengembangan sistem, batasan yang digunakan dalam pembangunan sistem, spesifikasi fungsi yang dibangun, spesifikasi pengguna, beserta implementasi.

1.3 Definition, Akronim and Abbreviation

Table 1 Singkatan

No.	Singkatan	Keterangan
1.	UC	Pemodelan untuk menggambarkan kelakuan(behaviour) sistem yang dibuat
2.	BPMN	Business Model Process and Notation adalah representasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam model proses bisnis

Table 2 Akronim

No.	Akronim	Penjelasan
1.	SRS	Software Requirement Specifications (SRS) adalah dokumen yang menjelaskan tentang berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh suatu software. Dokumen ini dibuat oleh developer (pembuat software) setelah menggali informasi dari calon pemakai software
2.	ToR	<i>Term of Reference (TOR)</i> adalah batasan mengenai gambaran tujuan, ruang lingkup dan struktur sebuah proyek (kegiatan) atau kepanitiaan yang telah disepakati untuk memandu suatu kegiatan/proyek agar sesuai dengan apa yang diharapkan panitia dan menjadi acuan dan rambu-rambu bagi pelaksana.

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 5 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

Table 3 Defenisi

No.	Definisi	Penjelasan
1.	Stakeholder	bagian penting dari sebuah organisasi yang memiliki peran secara aktif maupun pasif untuk mengembangkan tujuannya.
2.	Role	Aturan ataupun kegiatan
3.	Prerequisite	Prayarat untuk suatu kondisi
4.	Description Of User	Kegiatan yang dilakukan oleh user

1.4 Identification and Numbering

Semua identifikasi dan tata cara penomoran mengacu pada Standard Penulisan Tata Tulis Dokumen

Table 4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Kategori	Deskripsi Aturan yang Digunakan
Pastikan bahwa solusi yang akan anda bangun realistis untuk dicapai.nis Font	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul dokumen menggunakan Times New Roman, <i>font color bold-black</i> 2. Judul bab adalah Times New Roman, <i>font color bold-black</i> 3. Isi bab adalah Times New Roman, dengan <i>font color black</i> 4. Judul tabel adalah Times New Roman, dengan <i>font color bold-black</i> 5. Isi tabel adalah Times New Roman, <i>font color black</i> 6. Keterangan gambar adalah Times New Roman, dengan <i>font color bold-black</i>
Penomoran dan Penamaan Tabel	<p>Aturan penomoran dan penamaan bab :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk bab : 1,2,3 Contoh: 1 Pembukaan 2. Untuk sub bab : 1.1., 1.2.,1.3. Contoh : 1.1 Ruang Lingkup 3. Untuk sub-sub bab : 1.1.1., 1.1.2., 1.1.3. Contoh : 2.2.1 Business Process 1 <p>Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tabel : Tabel 1. Aturan Penomoran dan Penamaan

1.5 References Document

Dokumen yang menjadi rujukan dokumen ini adalah FINAL_SRS_02_01. Yang merupakan dokumen yang berisikan gambaran tujuan, ruang lingkup dan struktur sebuah proyek (kegiatan) atau kepanitiaan yang telah disepakati untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

1.6 Document Summary

Dokumen ini memiliki sistematika pembahasan dokumen SRS yang terdiri dari beberapa bab, yakni:

Bab 1 *Introduction* yang menjelaskan dengan ringkas dokumen SRS ini.

Bab 2 *System Overview* yang berisi tentang garis-garis besar mengenai gambaran dari sistem (target system) serta sistem yang sedang diterapkan saat ini (*current system*).

Bab 3 *Software General Description* dijelaskan fungsi-fungsi utama yang diberikan kepada pengguna, batasan perangkat yang digunakan dan lingkungan dimana aplikasi dioperasikan.

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 7 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

2 . Sistem Overview

Pada bab ini dijelaskan mengenai ruang lingkup dari sistem yang telah ada dan sedang berjalan hingga saat ini dan target sistem, yang terdiri dari business process yang berisi BPMN, *user*, dan *service time*.

2.1 Current System Overview

Siregar Aek Nalas adalah salah satu tempat wisata yang ada di daerah toba samosir, tepatnya di Desa Siregar di Kecamatan Porsea. Di tempat ini ada terdapat pemandian air panas dan pemandangan yang sangat indah. Di desa ini masih sangat terjaga kebudayaan dan kebersihannya sehingga tempat ini terlihat sangat hijau dan bersih. Di sini air panas yang dari danau toba lah yang menjadi daya tarik utama di tempat ini, jika ingin berkunjung ketempat ini lebih baik kita menggunakan kendaraan umum karena sarana transportasi di tempat ini sangat sedikit, di tempat ini kendaraan akan ada pada pagi hari dan sore hari dan ramai pada hari rabu dikarenakan ada pasar pada hari itu. Jika kita membawa kendaraan pribadi maka kita tidak perlu khawatir dengan keamanan tempat ini, karena tingkat keamanan di tempat ini masih aman dan telah di sediakan tempat parkir di dekat wisata. Untuk turun ketempat wisata ini tempatnya sangat terjal kebawah sehingga untuk para orang tua yang ingin membawa anaknya agar memerhatikan anaknya agar tidak ada yang celaka.

Di tempat wisata ini pengolahan tempat wisata masih pribadi belum ada penanggung jawab keseluruhan , semua masih mengolah secara pribadi sehingga pembayaran itu tidak memakai tiket tetapi membayar kepada pengusaha wisata tersebut. Dan dikarenakan pengelolaan tempat wisata ini masih milik pribadi maka pendapatan dari pariwisata masih dipegang oleh pribadi bukan menambah pendapatan daerah. Di tempat wisata ini kita dapat berendam dan berenang di air hangatnya jika ada yang lapar di tempat wisata tersebut terdapat warung yang menjual makanan dan minuman.

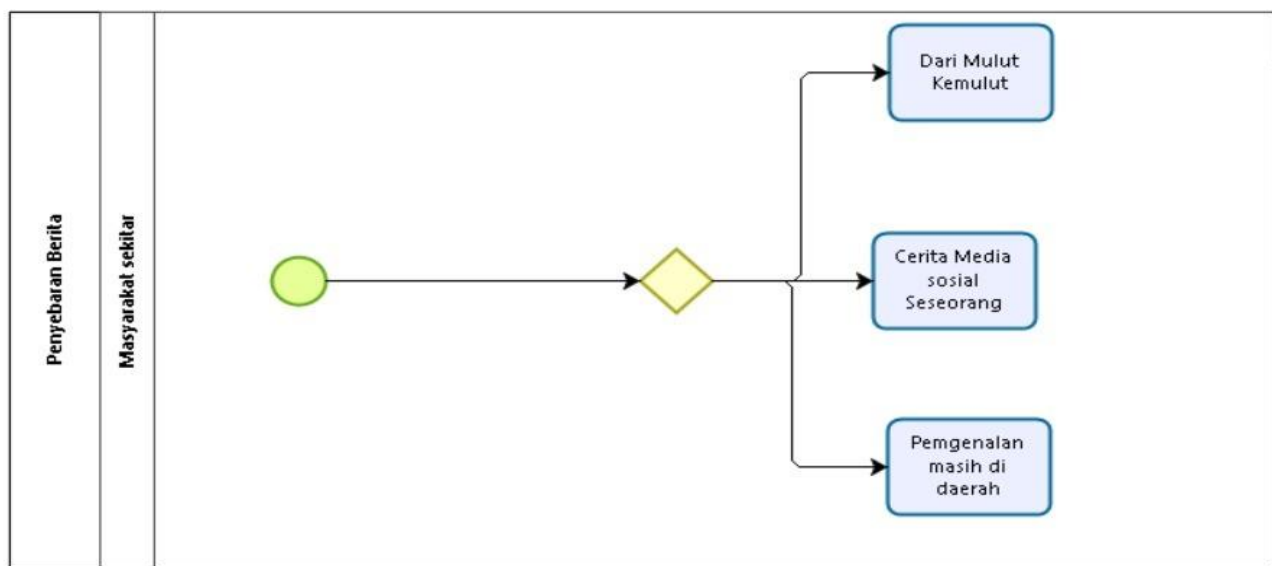
Pengunjung yang datang ke tempat wisata siregar Aek nalas ini masih sedikit di hari-hari kerja, pengunjung akan banyak datang pada hari libur seperti sabtu dan minggu dan ramai pada sore hari. Di sekitar Aek nalas banyak para masyarakat yang memancing untuk mengisi waktu kosong mereka.

Selain tempat wisatanya di desa siregar ini banyak masyarakat yang membuat ulos di rumah mereka masing-masing, jika ada dari pengunjung ingin mengetahui membuat ulos pengunjung dapat berkunjung ke rumah-rumah daerah sekitar untuk mempelajarinya, ini merupakan nilai lebih yang membuat tempat wisata ini sangat menarik, tetapi penjualan ulos di daerah desa ini masih di lakukan di daerah sekitar porsea belum secara luas, karena masyarakat sekita masih memiliki kegiatan lain seperti beternak dan berkebun dan bahkan nelayan yang menjadi mata pencaharian mereka yang utama sehingga waktu mereka terbatas jika ingin menjualnya ke luar daerah porsea, tetapi ada sebagian masyarakat yang menjualnya ke pengepul.

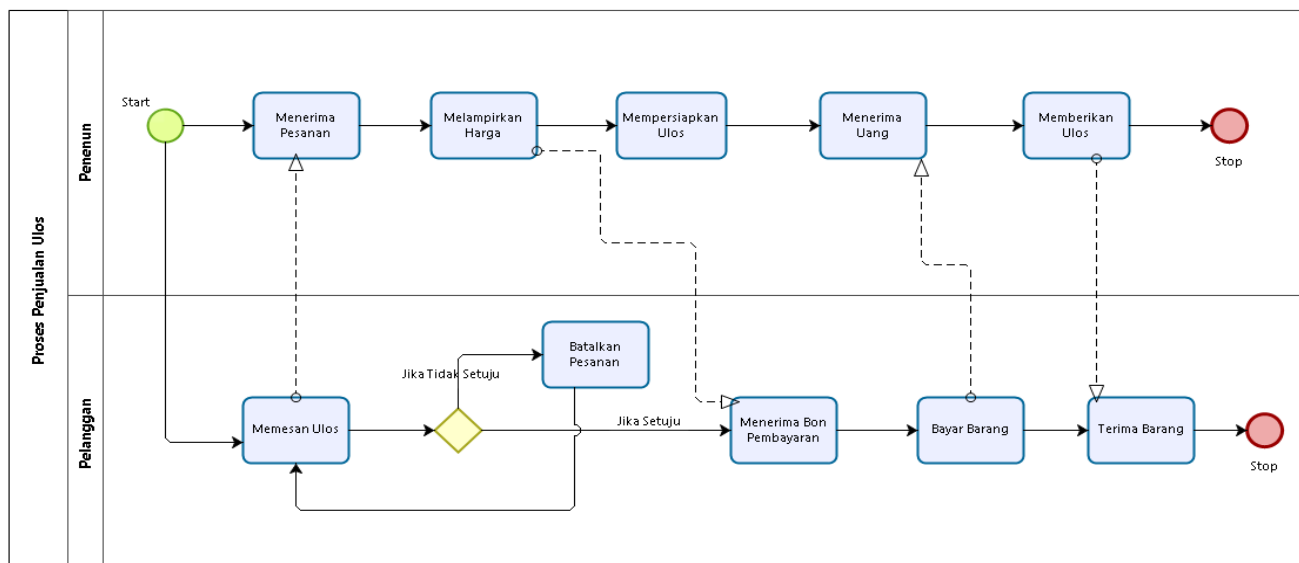
Jadi masalah- masalah dari *Current System* kami sebagai berikut:

- 1) Pengunjung siregar aek nalas masih sedikit di karenakan informasi tentang tempat wisata ini masih di daerah sekitar atau belum sampai ke luar daerah porsea.
- 2) Transportasi kendaraan ke siregar aek nalas sangat sedikit, ketika jam 5 sore transportasi untuk menuju kesana sudah tidak ada. Lain halnya pada hari rabu dikarenakan daerah tersebut ada pasar.
- 3) Penjualan ulos dari desa siregar masih di daerah sekitaran porsea belum sampai ke kota besar lainnya.
- 4) Untuk Turun ketempat wisata, ada turunan terjal yang kurang aman.
- 5) Unit keamanan kurang memadai.

gambar 1Current Sistem



Gambar 2 Curreent Sistem penjualan ulos



2.1.1 Business Process

Sistem yang digunakan pada pengembangan wisata ini masih secara manual. Dimana pemesanan tenunan Ulos masih dengan membeli ke pengepul. Hasil dari tenun tidak bisa langsung dibeli oleh konsumen pada penenun. Mereka memberi ulos ke pengepul yang bernama Gita Ulos, dan Gita Ulos yang akan menjualnya kepada konsumen.

2.2 Target Sistem

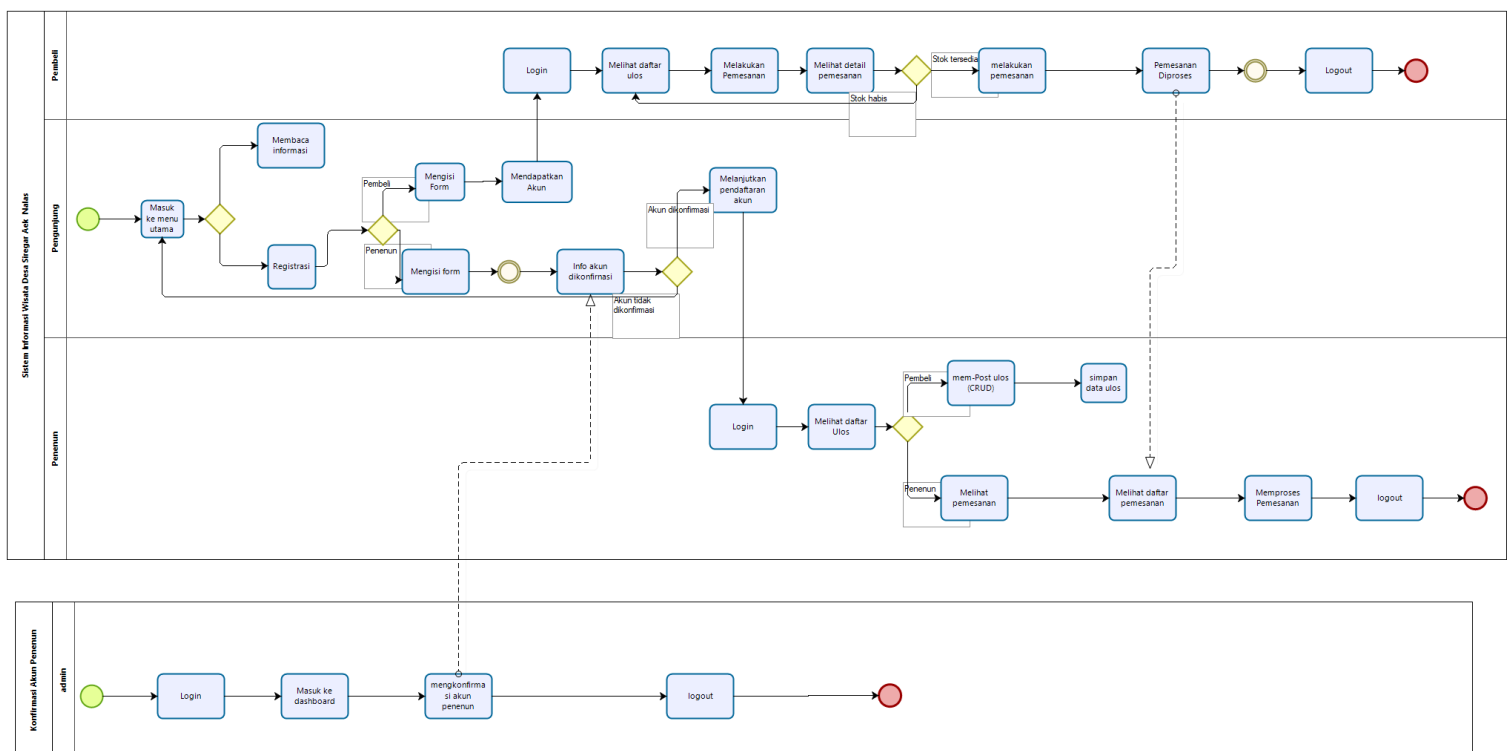
Target system yang akan dibangun adalah:

- Memberikan informasi yang berisi tentang keadaan seperti apa Desa Siregar Aek Nalas. Pembaca dapat mendapatkan informasi mengenai keadaan Desa Siregar Aek Nalas dengan membaca bagian home dari website.
- Memberikan informasi kepada pembaca mengenai waktu akses sarana transportasi di Desa Siregar Aek Nalas. Pembaca dapat mendapatkan informasi mengenai akses sarana transportasi dengan membaca bagian kolom berita dari website.
- Memberikan gambaran seperti apa wisata Desa Siregar Aek Nalas serta lokasinya dengan melihat bagian galeri dan location pada website ini.
- Memberikan layanan kepada pembaca untuk melihat produk yang dapat dibeli dari desa Siregar Aek Nalas yaitu ulos. Dengan melihat daftar ulos yang udah disediakan di bagian souvenir dari website ini.

2.2.1 Business Process

fungsi utama aplikasi, karakteristik pengguna, batasan – batasan aplikasi dan lingkungan perangkat lunak. Sistem informasi Siregar Aek Nalas ini bertujuan untuk memudahkan proses pengolahan pemesanan ulos agar dapat dilakukan secara online. Pengguna dari sistem ini adalah petugas Admin, Pembeli, dan Penenun.

gambar 3Bisnis Proses



Software General Description

Pada bab ini dijelaskan mengenai deskripsi umum Sistem informasi Siregar Aek Nalas yang meliputi

3.1 User Characteristics

Pada bagian ini dijelaskan karakteristik dari *user* yang terdapat pada Sistem Informasi Siregar Aek Nalas yang dijelaskan pada sub bab sebagai berikut :

3.1.1 Penenun Ulos

Description of User	:	
Role	:	Penenun Ulos
Prerequisite	:	Menerima notifikasi berupa pemesanan dari konsumen
Task Description	:	Penenun mengirim gambar-gambar produk yang akan dikirim ke Admin. Setelah menerima notifikasi dari admin si penenun mengkonfirmasi dan mulai menenun, setelah selesai ditenun maka penenun memberikan konfirmasi kepada admin.

3.1.2 Admin

Description of User	:	Admin
Role	:	Memberikan notifikasi dari konsumen kepada penenun.
Prerequisite	:	Mengkonfirmasi akun Penenun.
Task Description	:	Setelah melakukan proses pengisian form registrasi pada Penenun. Admin akan melihat kelengkapan data apakah akun ini dapat bergabung atau tidak.

3.1.3 Pembeli

Description of User	:	Pembeli
Role	:	Melakukan pemesanan.
Prerequisite	:	Mengisi data diri dan melakukan proses transaksi.
Task Description	:	Mengisi data yang diperlukan oleh admin agar data tersebut dikirim ke penenun agar dapat memproses lanjutan pemesanan.

3.1.4 Pengunjung

Description of User	:	Pengunjung
Role	:	Membaca informasi dari website
Prerequisite	:	Memiliki akses internet untuk mengakses website
Task Description	:	Setelah mengklik link dari website, maka pengunjung dapat membaca informasi – informasi penting yang ingin mereka ketahui tentang Desa Siregar Aek Nalas dari website.

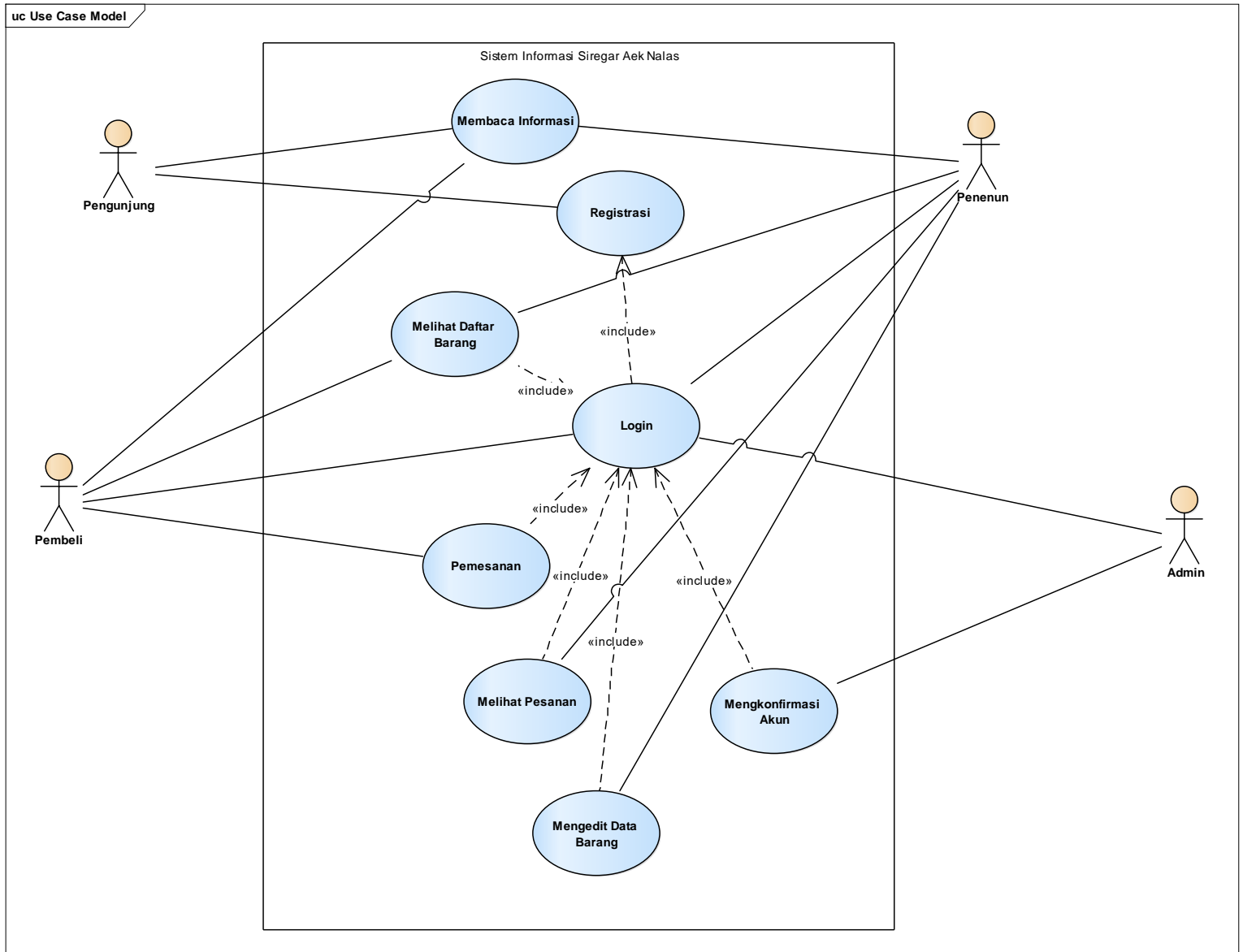
IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 10 dari 34 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

3.2 User Requirement Definition

Program Aplikasi menyediakan *user* suatu kemampuan untuk memasukkan orderan hasil tenunan Ulos dari Pelanggan, maksudnya satu *order* bisa berasal lebih dari satu pelanggan dan satu pelanggan juga dapat memiliki lebih dari satu *order*. Contohnya pemesanan yang dilakukan oleh *user* dapat dipesan lebih dari satu.

3.2.1 use case Diagram

gambar 4 Usecase Diagram



3.2.2 Use Case Scenario

Pada sub bab ini dijelaskan use case scenario dari tiap fungsi yang telah digambarkan pada use case diagram Use Case Scenario Melakukan Registrasi

Use case scenario untuk fitur registrasi dapat dilihat pada Use Case Scenario 1

1. Use Case Scenario 1 Melihat Informasi

Table 5 UC01 Melihat Informasi

Use case ID	UC01	
Use Case Name	Melihat Informasi	
Use Case Description	Use case ini digunakan oleh pengunjung untuk melihat informasi mengenai siregar aek nalas.	
Actor	Pengunjung	
Pre-condition	-	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari sistem
	1. Pengunjung membuka sistem informasi kemudian masuk kedalam dashboard.	
		2. Sistem akan menampilkan informasi mengenai siregar aek nalas
	3. Pengunjung memilih informasi apa yang dia ingin ketahui	
		4. Sistem Menampilkan info yang di pilih.
post Condition	Pengunjung Dapat membaca dan mengetahui apa saja info yang ada di siregar aek nalas.	

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 13 dari 31 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

2. Use Case Scenario Registrasi

Use case scenario untuk fitur login dapat dilihat pada Use Case Scenario berikut

Table 6 UC02 Registrasi

Use case ID	UC02	
Use Case Name	Registrasi	
Use Case Description	Use case ini digunakan oleh pendaftar untuk mendaftarkan diri sebagai anggota Dalam web Siregar Aek Nalas agar mendapatkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar	
Actor	Pengunjung dan Penenun	
Pre-condition	Pengunjung dan penenun belum dapat melakukan <i>login</i> pada sistem	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari sistem
	1. Pengunjung dan penenun membuka sistem informasi Siregar aek nalas dan masuk kedalam halaman utama sistem informasi Siregar aek nalas	
	2. Pengunjung dan penenun memilih buat akun	
		3. Sistem menampilkan form registrasi
	4. Pengunjung dan penenun mengisi form registrasi	
	5. Pengunjung dan penenun memilih Save	
		6. Sistem akan menyimpan form registrasi, dan menyimpan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah didaftarkan
Post Condition	Pengunjung dan penenun berhasil mendapat <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar dan berhasil terdaftar sebagai anggota, pengunjung menjadi pembeli	

3. Use Case Scenario 3 Mengkonfirmasi Akun

Table 7 UC03 Mengkonfirmasi Akun

Use case ID	UC03	
Use Case Name	Mengkonfirmasi akun Penenun.	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk agar para penenun yang ingin membuat usaha di tentukan apakah layak membuat usaha atau hanya iseng iseng buat akun.	
Actor	Admin	
Pre-condition	Penenun harus sudah mengisi form registrasi yang telah di sediakan .	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Penenun	Respon dari sistem
	1. Admin melihat data-data yang telah di isikan oleh penenun dalam form registrasi.	
		2. Sistem akan menampilkan Tombol Setuju dan tidak setuju
	3. Admin menekan tombol setuju atau tidak setuju	
		4. System Menyimpan data konfirmasi akun.
Post Condition	Admin Menentukan apakah akun penenun pantas atau tidak.	

4. Case Scenario 4 Login

Table 8 UC04 Login

Use case ID	UC04	
Use Case Name	<i>Login</i>	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk masuk ke dalam system	
Actor	Pembeli, Penun, dan Admin	
Pre-condition	Pembeli, Admin, dan Penun harus sudah terdaftar dan memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar	
Basic Flow of Event	Tindakan User, Admin, dan Penun	Respon dari sistem
	1. Pembeli, Admin, dan Penun memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah terdaftar pada sistem	
		2. Sistem akan menampilkan halaman utama
	3. User dan Admin dapat masuk ke dalam sistem	
Post Condition	Pembeli, Admin, dan penun dapat masuk ke dalam sistem	
Alternative Flow of Events	User Action	System Responses
	1. Pembeli, Admin, dan Penun memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	
		2. Sistem akan melakukan validasi dan menampilkan kembali halaman <i>login</i>

5. Use Case Scenario 5 Melihat Daftar Barang

Table 9 UC05 Melihat Daftar Barang

Use case ID	UC05	
Use Case Name	Melihat Daftar Barang	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk melihat daftar barang pada sistem	
Actor	Penenun dan Pembeli	
Pre-condition	Penenun dan Pembeli <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam sistem	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari sistem
	1. Penenun dan Pembeli <i>login</i> ke dalam sistem	
	2. Penenun dan Pembeli memilih melihat daftar barang.	
		3. Sistem menampilkan daftar ulos
Post Condition	Penenun dan Pembeli dapat melihat daftar barang.	

6. Use Case Scenario 6 Pemesanan

Table 10 UC06 Pemesanan

Use case ID	UC06	
Use Case Name	Pemesanan	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk melakukan pemesanan barang	
Actor	Pembeli	
Pre-condition	Pembeli melihat daftar ulos	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari sistem
	1. Pembeli memilih barang yang akan dipesan	
	2. Pembeli meng-klik barang yang ingin dipesan	
		3. Sistem akan menampilkan detail barang
	4. Pembeli mengklik pesan pesan barang	
		5. Sistem akan menyimpan pesanan
Post Condition	Pembeli dapat melakukan pemesanan ulos pada sistem	

7. Use Case Scenario 7 Melihat Pesanan

Table 11 UC07 Melihat Pesanan

Use case ID	UC07	
Use Case Name	Melihat Pesanan	
Use Case Description	Use case ini digunakan untuk melihat barang pesanan Pembeli.	
Actor	Penenun	
Pre-condition	Penenun menampilkan detail daftar ulos pesanan	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari sistem
	1. Penenun Memilih tampilan lebih banyak	
		2. Sistem menampilkan daftar pesanan
	3. Penenun mengklik sebuah pesanan	
		4. Sistem menampilkan detail pesanan terpilih
	5. Penenun mengklik mempersiapkan Barang	
Post Condition	Penenun dapat Mempersiapkan Barang pesanan Pembeli.	

8. Use Case Scenario 8 Mengedit Data Barang

Table 12 UC08 Mengedit Data Barang

Use case ID	UC08	
Use Case Name	Mengedit Data Barang	
Use Case Description	Use case ini berfungsi untuk mengedit data Barang	
Actor	Penenun	
Pre-condition	Petugas melihat detail data daftar Barang	
Basic Flow of Event	Tindakan User dan Admin	Respon dari system
	1. Penenun memilih menu daftar barang	
	2. Penenun memilih barang yang akan diedit	
		3. Sistem menampilkan detail barang
	4. Penenun memilih 'Edit'	
		5. Sistem menampilkan data barang yang akan diedit
	1. Mengubah data barang kemudian memilih 'Simpan'	
		2. Menyimpan data barang yang baru.
Post Condition	Data barang diperbaharui didalam <i>database</i>	

3.3 Nonfunctional Description

Kebutuhan non-fungsional yang diperlukan dalam pembangunan Sistem Informasi Desa Siregar Aek Nalas.

Table 13 Nonfunctional Description

SRS-ID	Description
NF01	Hanya dapat di akses oleh Admin, Penunun dan Pembeli yang aktif saja
NF02	Sedia 24 jam, dan harus memiliki kuota.

3.4 Data Requirement

Adapun pelayanan yang akan disediakan oleh aplikasi berbasis web yang akan kami buat meliputi :

1. Sistem mampu menampilkan katalog ulos yang tersedia.
2. Sistem mampu melayani pemilihan barang yang dibeli dan memperhitungkan harga dari produk yang dipilih.
3. Sistem mampu melayani pendaftaran untuk *user* atau *customer* yang baru untuk melakukan pemesanan produk.
4. Sitem dapat memberikan informasi status barang yang dikirim kepada *customer*.

Pada sistem ini memiliki fungsi-fungsi yang sistematis dan saling berhubungan yaitu:

1. *Input* barang dari penenun dan admin.
2. Pembelian barang dari *customer*.
3. Perhitungan jumlah pembelian barang dari pembeli/*customer*.
4. Pendaftaran akun untuk calon pembeli/*customer* untuk melakukan pemesanan.

Untuk fungsi- fungsi tersebut akan dijelaskan secara mendetil sebagai berikut:

1. *Input* barang dari *customer* : sistem menerima input data barang dari *user* bisnis dan admin, lengkap dengan gambar dari tiap barang.
2. Pembelian barang dari *customer* : sistem mencatat barang-barang yang dipilih oleh *user* individu untuk dibeli, dan mencatat segala detil pembelian, seperti jumlah barang yang dibeli.
3. Perhitungan jumlah pembelian barang dari *customer* : melakukan perhitungan terhadap harga total dari semua barang yang dibeli.
4. Pendaftaran untuk *user* yang ingin menggunakan fasilitas sistem : mencatat data lengkap dari *user* individu dan *user* bisnis untuk keperluan administrasi serta pengiriman barang.

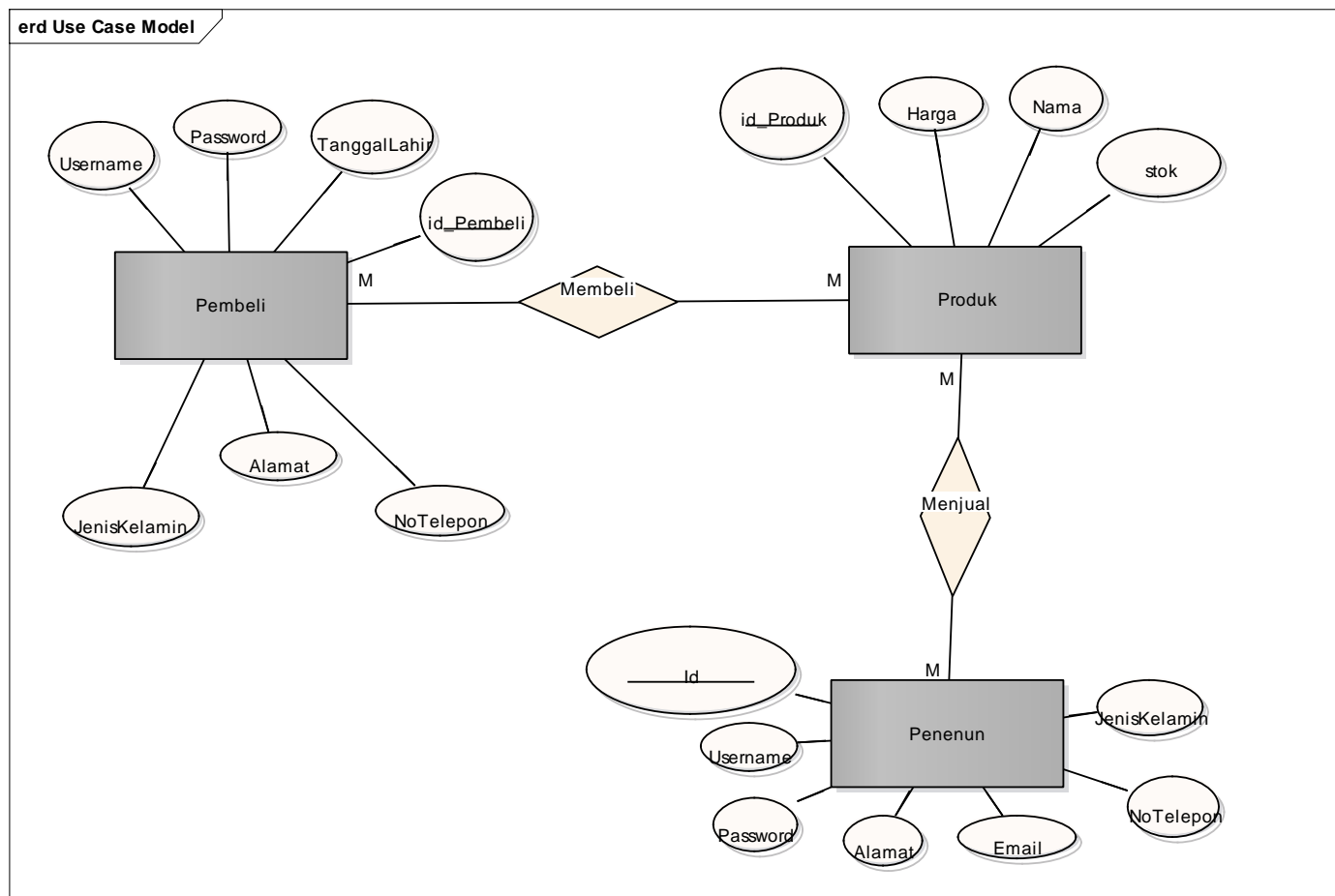
Batasan perancangan program ini adalah aplikasi berbasis web dan dapat berjalan pada sistem operasi atau platform apapun yang mendukung aplikasi berbasis web.

IT DEL	RS-PA-19_09	Halaman 22 dari 38 halaman
Dokumen ini merupakan bagian dari penyelenggaraan Proyek akhir Mahasiswa Institut Teknologi DEL. Dilarang memproduksi dokumen ini dengan cara apapun tanpa sepengetahuan Institut Teknologi Del		

3.4.1 E-R Diagram

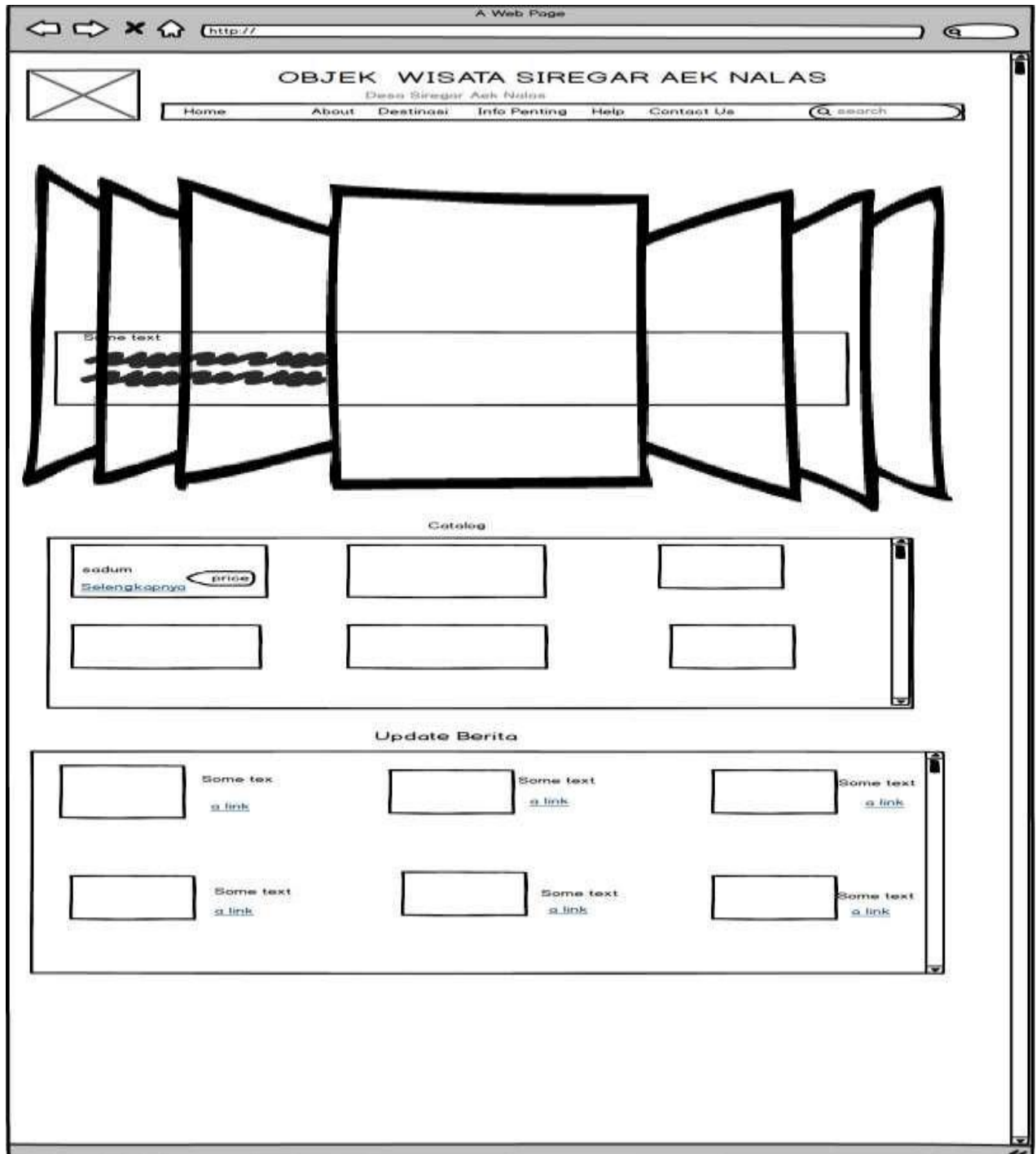
Model Entity Relationship diperkenalkan pertama kali oleh P.P Chen pada tahun 1976. Model ini dirancang untuk menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi obyek-obyek yang disebut *entity* dan hubungan antar *entity-entity* yang disebut *relationship*. Pada model ER ini semesta data yang ada dalam dunia nyata ditransformasikan dengan memanfaatkan perangkat konseptual menjadi sebuah diagram, yaitu ER (Entity Relationship).

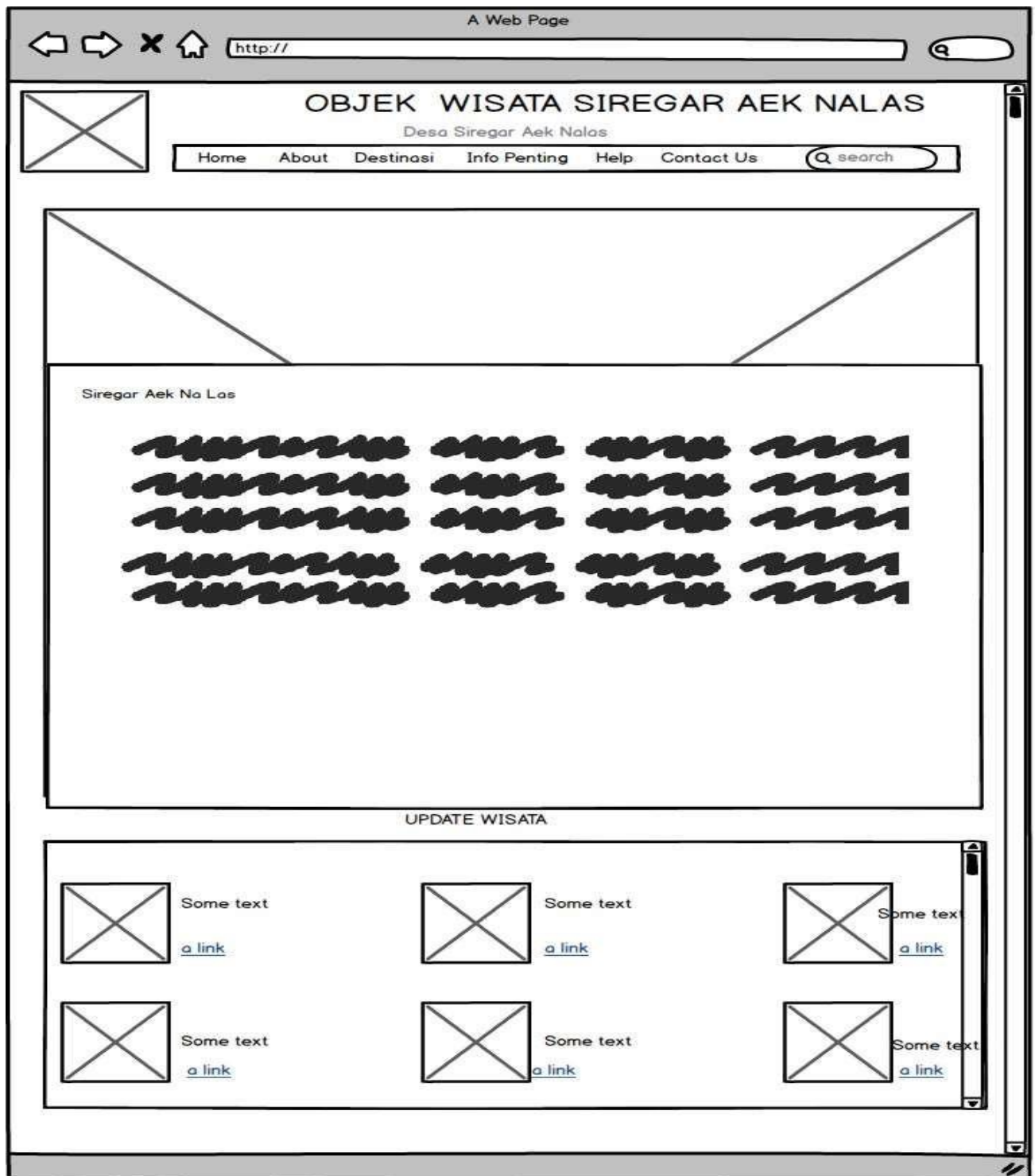
gambar 5ERD

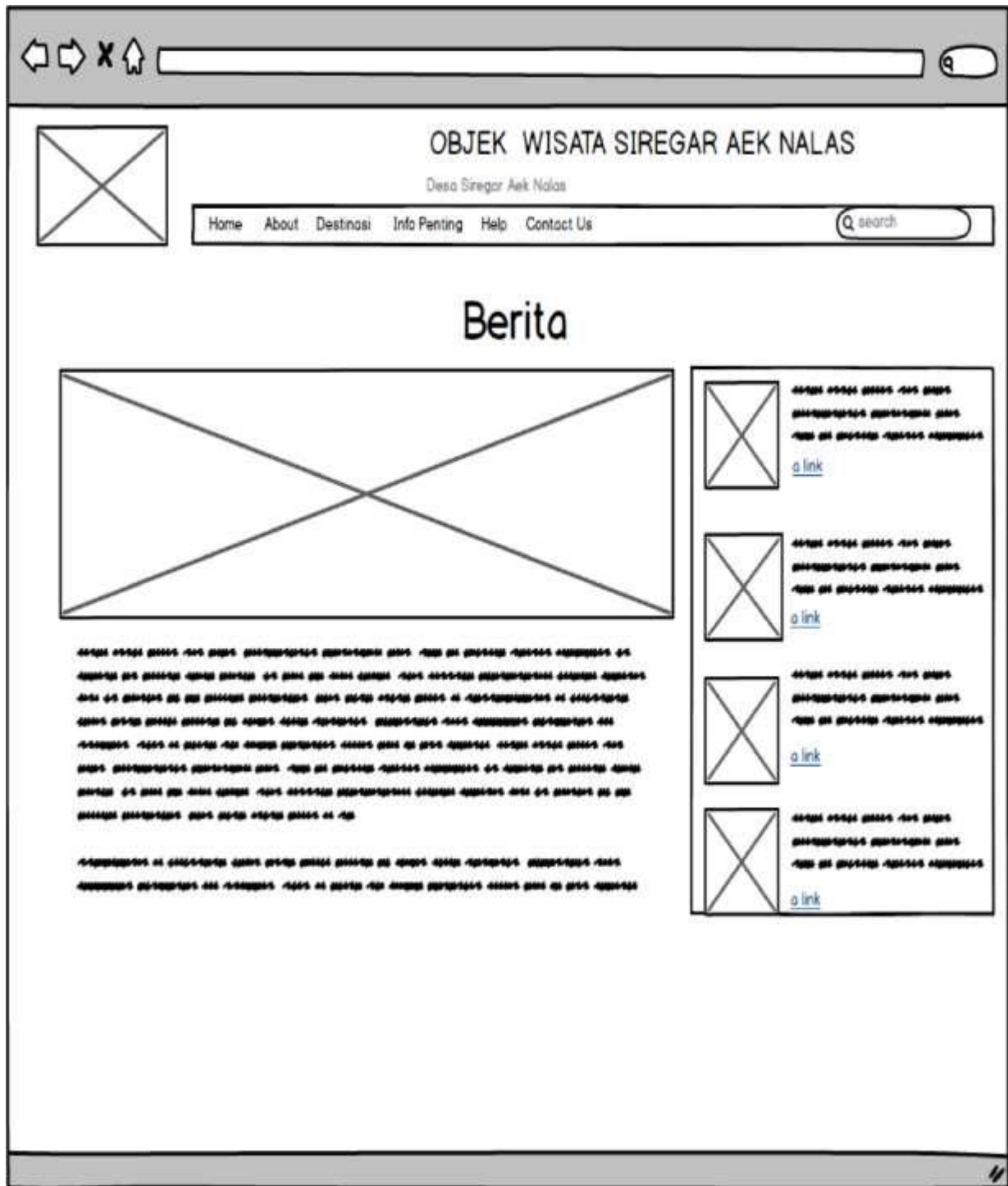


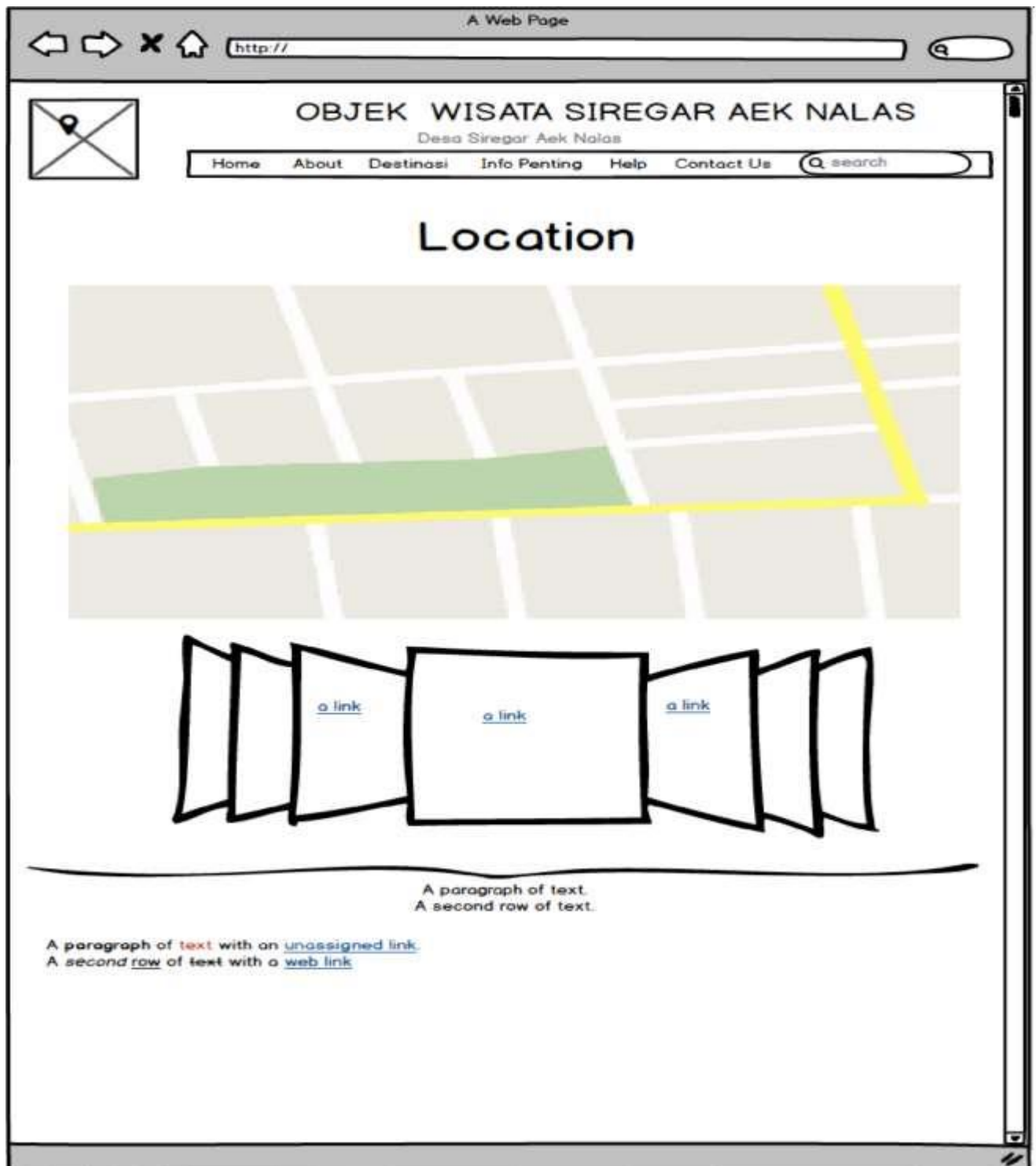
Lampiran

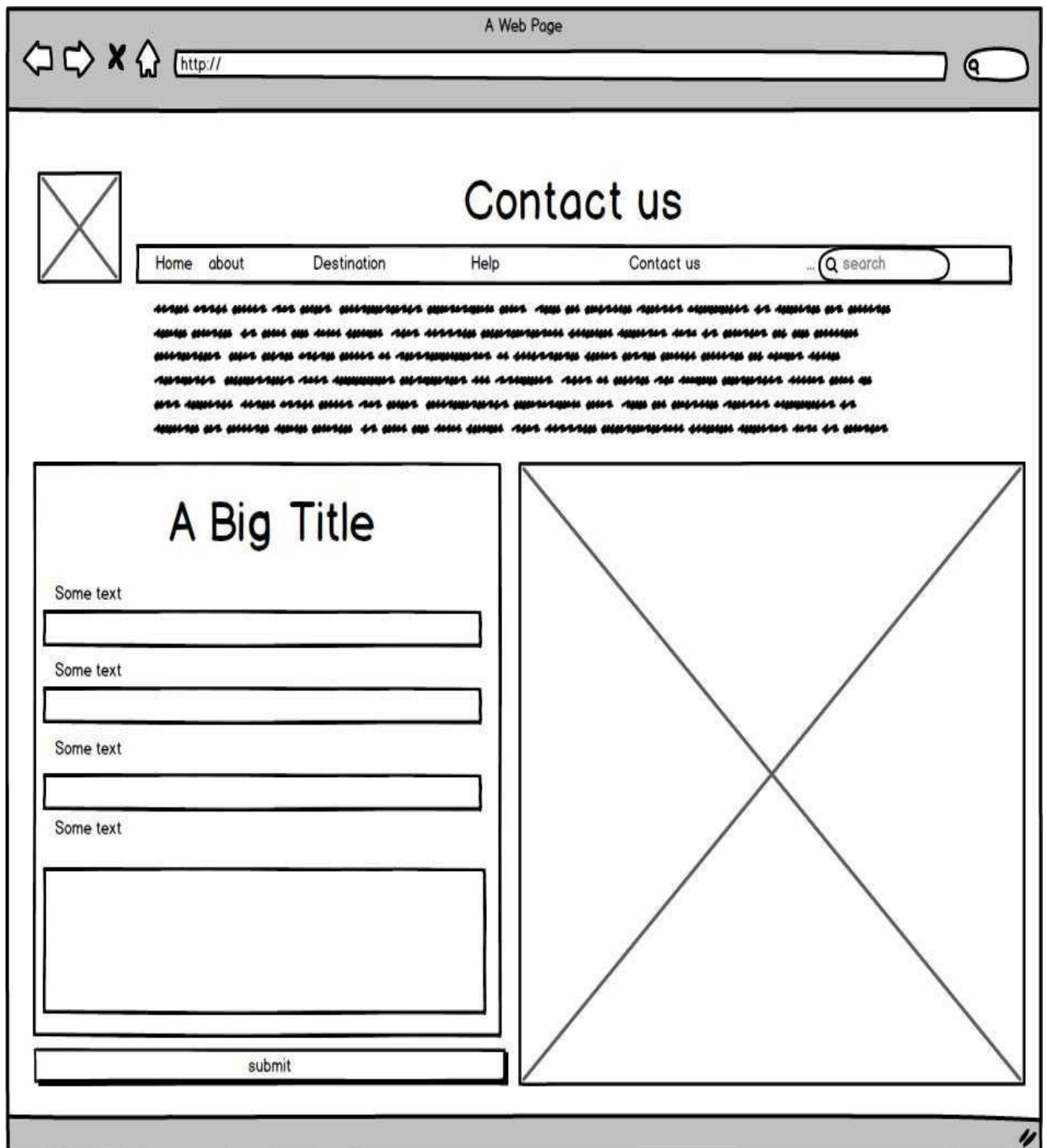
PROTOTYPE

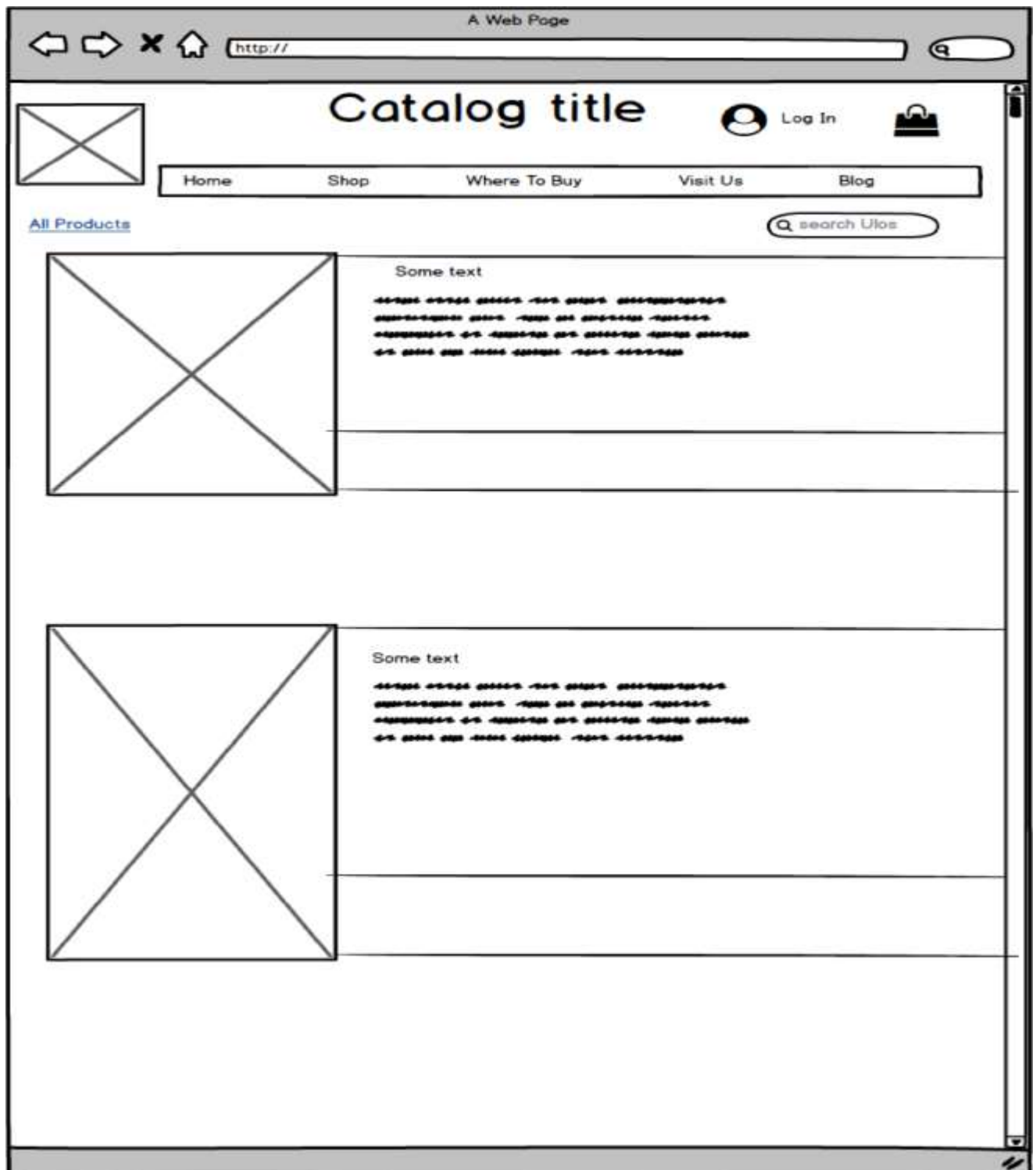


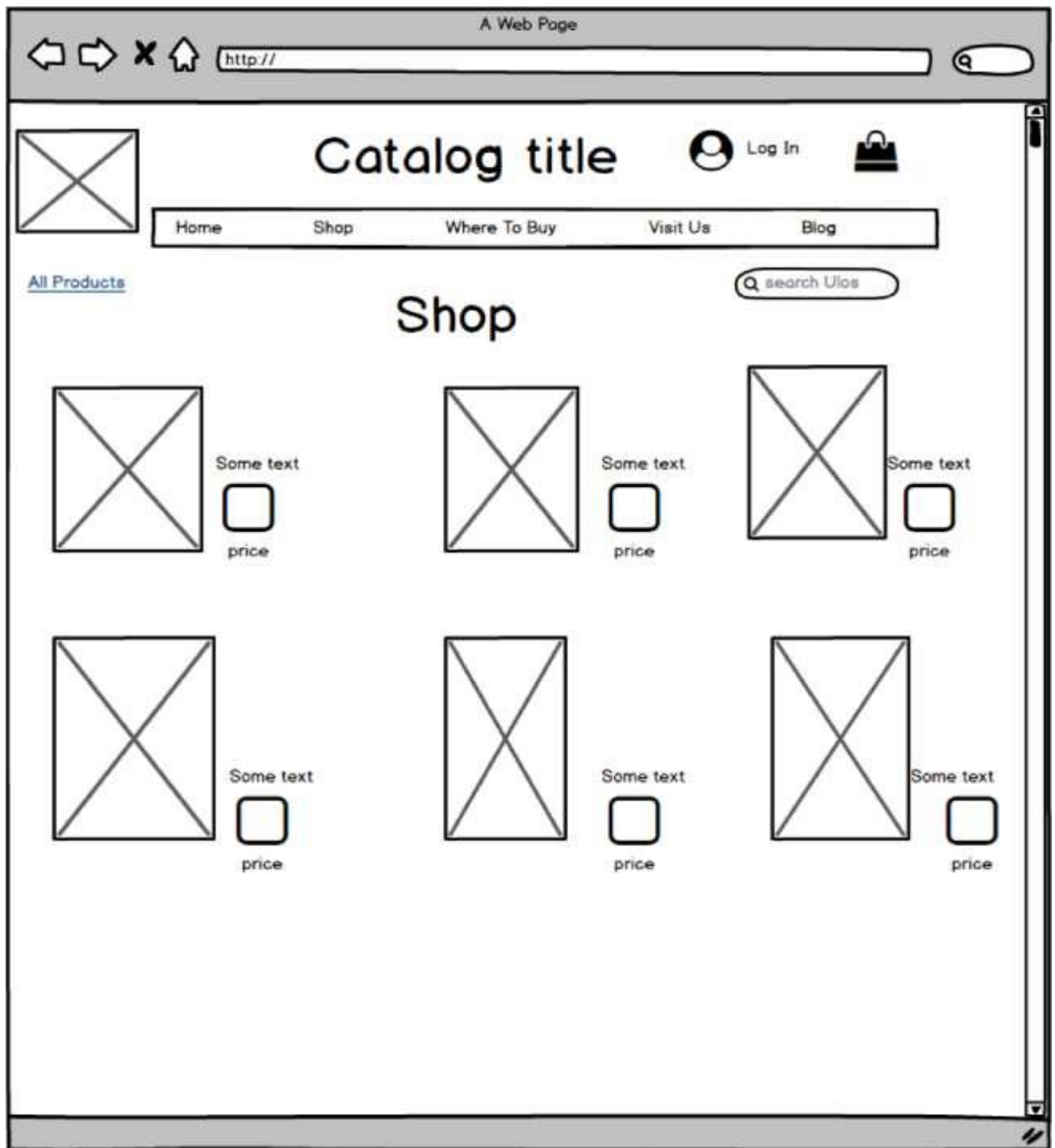


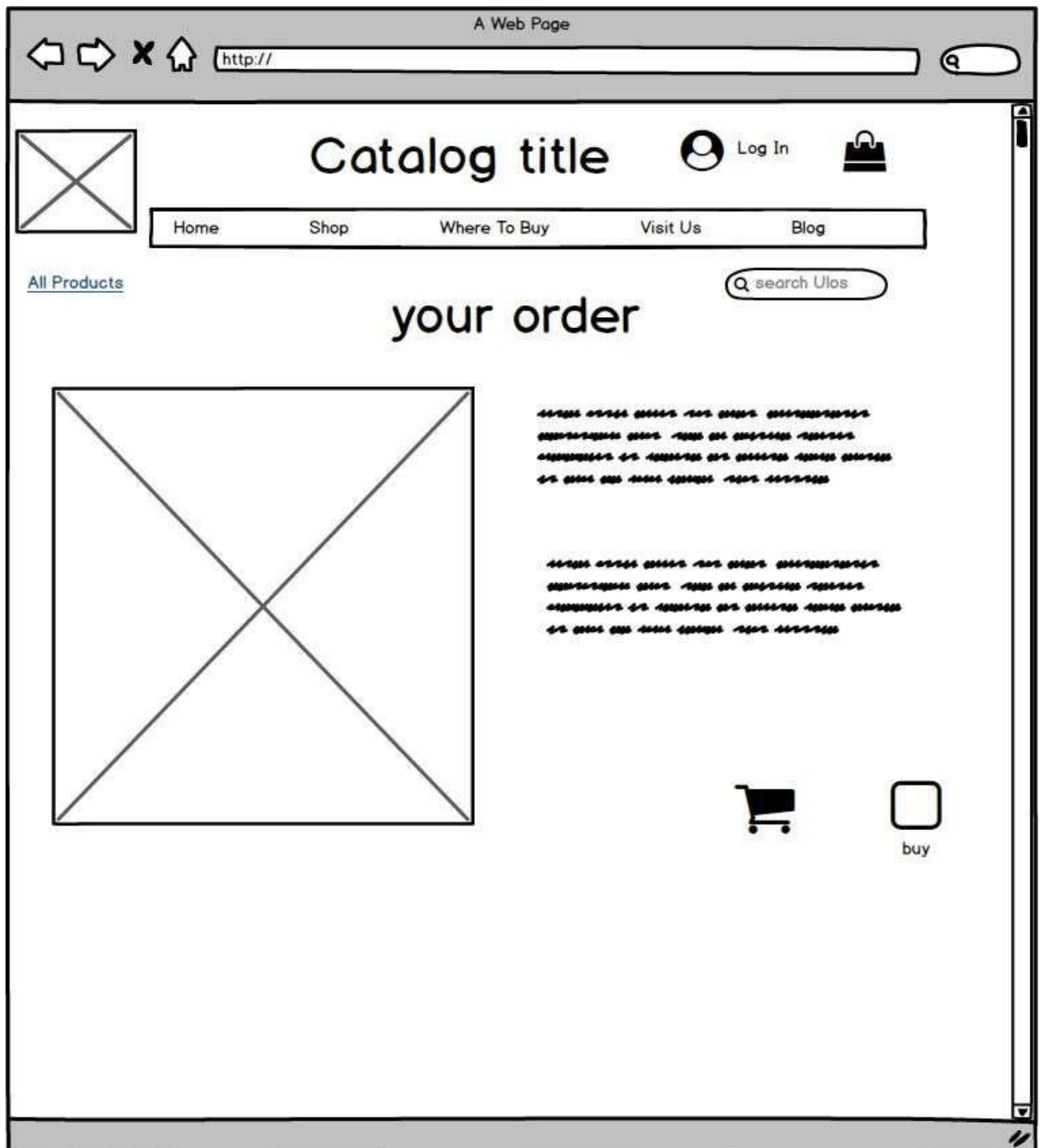


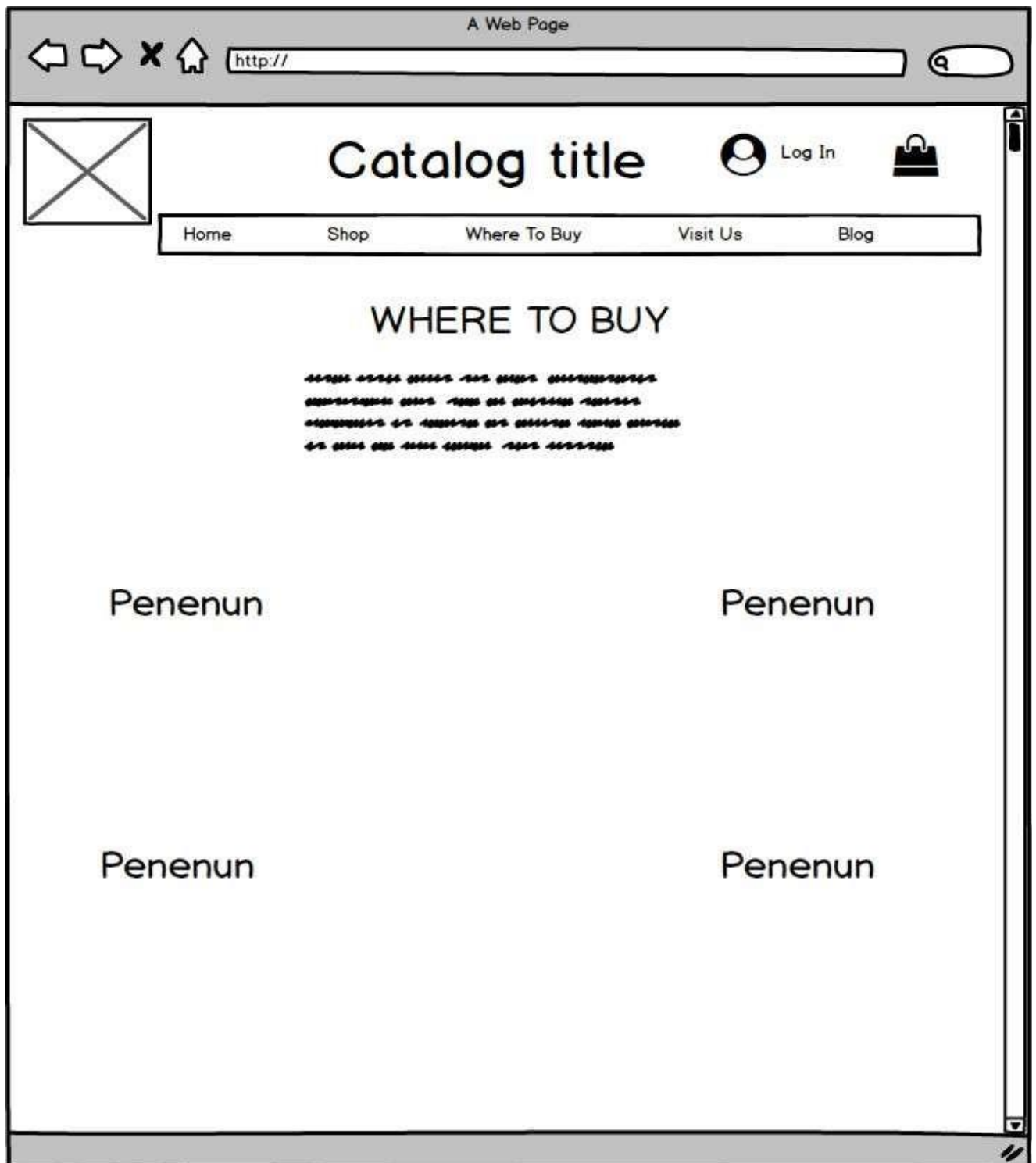




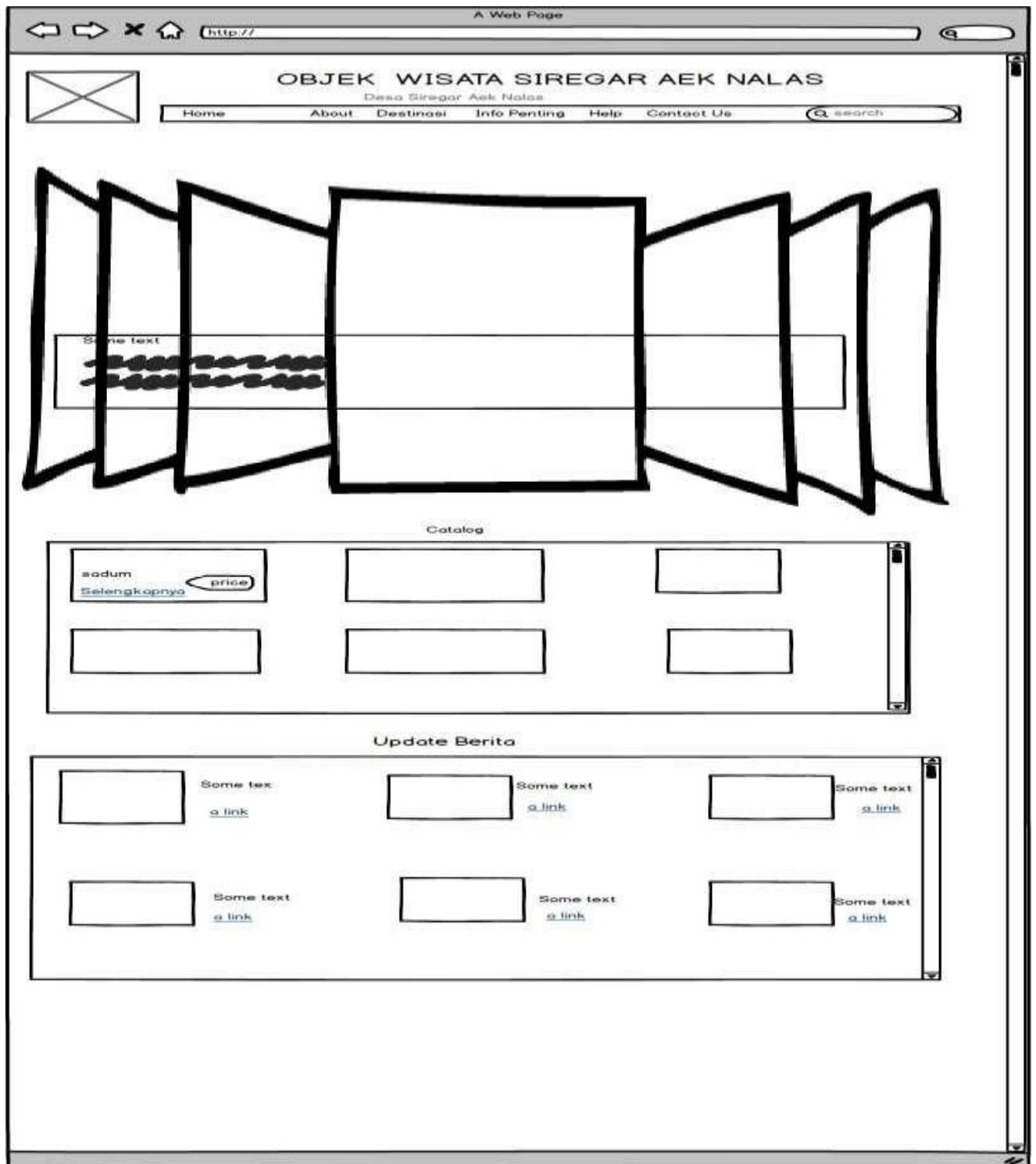












A Web Page

← → × ↗ http:// 9

Selamat Datang Di Usaha Ulos Desa Siregar

SILAHKAN LOGIN

Username :

Password :

[Registrasi](#)

[Kembali](#)

A Web Page

http://

Selamat Datang Di Usaha Ulos Desa Siregar

REGISTRASI

First Name :

Last Name :

Jenis Kelamin :

☐ Laki-Laki ☐ Perempuan ☐ Lainnya

Alamat :

Email :

[Masuk](#)

Target Sistem

gambar 6 Lampiran Target System

