

SWTD

by Christian Gultom

Submission date: 09-Jun-2023 08:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2112506973

File name: SW_Technical_Document-PA1-09-2023-new.docx (8.9M)

Word count: 21107

Character count: 128061

1.1 Purpose of Document

Dokumen ringkasan dari rancangan pembangunan Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Dokumen ini ditulis berdasarkan spesifikasi kebutuhan pemilik situs. Adapun tujuan penulisan dokumen ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan fungsi yang terdapat dalam Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.
2. Menjelaskan aliran proses setiap fungsi pada Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang dilampirkan dengan *Business Process Modeling Notation* (BPMN) dan sequence diagram.
3. Menjelaskan lingkungan pengembangan dan pengoperasian dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.
4. Menjelaskan tabel yang digunakan pada Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang dilampirkan dengan *entity relationship diagram*, *class diagram*, *conceptual data model*, *physical data model* serta *tabel structure*.

1.2 Scope

Dokumen ini mencakup fungsi, aliran proses setiap fungsi yang dijelaskan dengan BPMN dan sequence diagram, lingkungan pengembangan dan pengoperasian, tabel yang dijelaskan dengan entity relationship diagram, class diagram, conceptual data model, physical data model dan tabel structure serta pengujian (testing) terhadap Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.

1.3 Definition,Acronym and Abbreviation

Daftar definisi, akronim dan singkatan yang digunakan dalam dokumen. Daftar defenisi yang digunakan dalam dokumen ini terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Definisi dan Deskripsi

No.	Definisi	Deskripsi
1.	<i>Current System</i>	Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh masyarakat dalam mengelola Aplikasi Berbasis Alu-Alu of Sitoluama.

2	<i>Developer</i>	Sebutan untuk orang atau perusahaan yang membuat perangkat lunak.
3	<i>Requirement</i>	Kebutuhan yang diperlukan pengguna yang harus ada di aplikasi.
5	<i>Target System</i>	Hasil yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi berbasis web.
6	<i>Masyarakat</i>	Sebutan untuk orang yang menggunakan perangkat lunak.

⁴
Tabel 2. Akronim dan Singkatan

No	Akronim dan singkatan	Kepanjangan
1.	ToR	<i>Term of Reference</i>
2.	PiP	<i>Project Implementation Plan</i>
3.	PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
4.	SRS	<i>Software Requirement Specification</i>

1.4 Identification and Numbering

Aturan penulisan yang digunakan dalam dokumen pembangunan aplikasi ini terdapat dalam ²
Tabel 3.

Tabel 3. Aturan dan Penomoran

No	Deskripsi Ketentuan
1.	<p>Aturan penomoran dan penamaan bab dan sub-bab sebagai berikut.</p> <p>Untuk bab : 1, 2,</p> <p>Contoh:</p> <p>1 <i>Introduction</i></p> <p>2. Untuk sub-bab : 1.1, 1.2, 1.3</p> <p>Contoh:</p> <p>1.1 <i>Purpose of Document</i></p> <p>3. Untuk sub sub-bab : 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3</p> <p>Contoh:</p> <p>2.1.1 <i>Business Process</i></p>

2.	Aturan penomoran dan penamaan tabel dan gambar sebagai berikut,
1.	Untuk tabel : Tabel 1 Definisi dan Deskripsi
2.	Untuk gambar : Gambar 1. Proses Bisnis
3.	Jenis Font : Times New Roman
4.	Ukuran Font : 12
5.	Ukuran Judul : 12
6.	Jenis Font judul : Arial

1.5 Reference Documents

Dokumen yang menjadi rujukan dokument teknis ini sebagai berikut

1. SRS

Dokumen ini berisi tentang spesifikasi kebutuhan, baik kebutuhan fungsional dan nonfungsional perangkat lunak atau Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.

2. SDD

Dokumen ini berisi tentang pemodelan Aplikasi Berbasis Web AIU-AIU of Sitoluama yang direpresentasikan dengan beberapa diagram.

1.6 Document Summary

Dokumen ini berisi 7 bab yang dimana setiap penjelasan dari aplikasi yang dibangun oleh tim developer dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.Ringkasan Dokumen

BAB 2	Penjelasan
Bab 1	Introduction menjelaskan mengenai tujuan dari penulisan dokumen , batasan dokumen, daftar istilah , aturan penamaan dan penomoran pada bab dan sub bab dokumen, referensi penulisan dokumen dan ringkasan dari dokumen.
Bab 2	System Overview menkelaskan mengenai deskripsi dari aplikasi yang akan dibangun, meliputi current system overview dan target system overview
Bab 3	Software General Description menjelaskan tentang spesifikasi sistem, yaitu fungsi dari aplikasi, pengguna aplikasi, batasan aplikasi dan lingkungan software aplikasi.

Bab 4	Requiremen Defenition menjelaskan tentang deskripsi interface yang dibutuhkan untuk pengoperasian aplikasi yang dibuat, deskripsi fungsional, kebutuhan data yang diperlukan, kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional dan batasan desain dalam aplikasi.
Bab 5	Design menjelaskan tentang deskripsi data yang digunakan untuk pembangunan sistem.
Bab 6	Detail Design Description menjelaskan secara rinci mengenai table structure, class diagram, sequence diagram, physical file dan traceability pada aplikasi.
Bb 7	Testing menjelaskan persiapan pengujian, perencanaan pengujian dan identifikasi serta hasil pengujian terhadap aplikasi.

2 System Overview

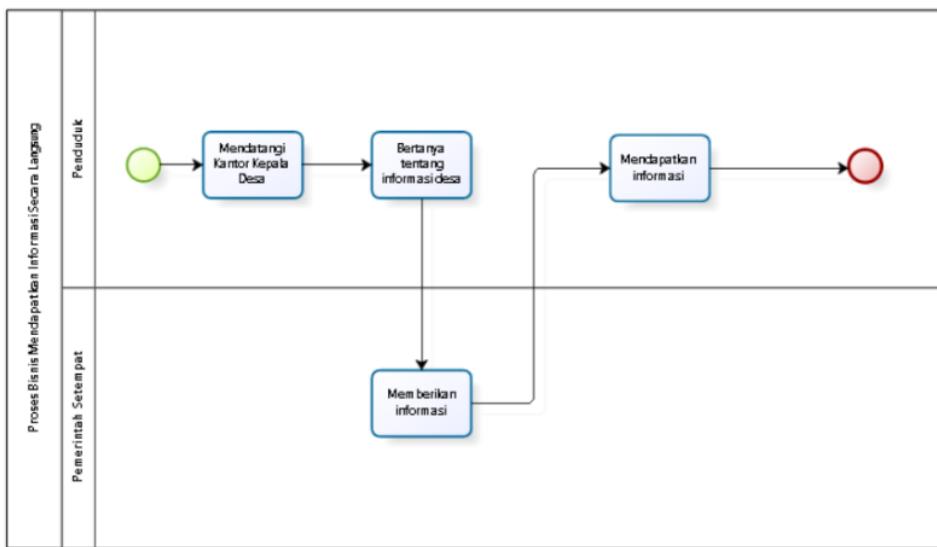
Bab ini berisi penjelasan dari sistem akan dibangun, yang meliputi deskripsi umum sistem, current system atau sistem yang digunakan saat ini, target system, karakteristik pengguna, lingkungan pengimplementasian sistem yang akan dibangun, serta batasan desain.

2.1 Current System Overview

Pada saat ini untuk mengakses informasi terkait Desa Sitoluama masih sulit dilakukan dikarenakan kurangnya media untuk mengaksesnya. Seperti pada saat kita ingin mendapatkan informasi baik terkait berita, layanan, profil desa, struktur organisasi desa secara lengkap kita harus mengunjungi kantor kepala desa atau harus bertemu langsung dengan pemerintah setempat untuk bertanya. Namun hal ini kurang efisien dan menghabiskan waktu yang cukup sehingga dibutuhkan sebuah website yang menyediakan informasi terkait desa baik itu berita, layanan, profil dan menyediakan sarana untuk masyarakat agar saling berekspresi.

2.1.1 Proses Bisnis Mendapatkan Informasi Desa Secara Langsung

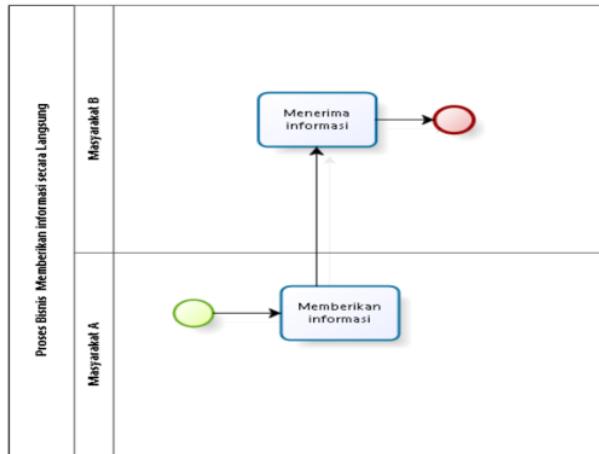
Untuk mendapatkan informasi terkait desa secara langsung, masyarakat terlebih dahulu mengunjungi kantor desa untuk bertanya langsung. Kemudian masyarakat dan pengurus desa bertemu. Pengurus desa menanyakan tujuan dari kedatangan masyarakat. Kemudian, masyarakat menyampaikan tujuan dari kedatangannya yaitu untuk menanyakan informasi. Setelah itu, masyarakat menanyakan informasi yang ingin diketahui dari pengurus desa. Lalu pengurus desa setempat memberitahukan informasi yang ingin diketahui masyarakat dan masyarakat mendapatkan informasi yang diinginkan. Pengurus desa menyediakan kotak saran di kantor kepala desa. Jika masyarakat memiliki saran atau pendapat maka masyarakat dapat memasukkan saran ke dalam kotak saran yang telah disediakan dalam bentuk surat. Jika masyarakat tidak memiliki saran/ pendapat maka masyarakat meninggalkan kantor kepala desa. Berikut proses bisnis mendapatkan informasi desa secara langsung.



Gambar 01. BPMN Mendapatkan Informasi Secara Langsung

2.1.2 Proses Bisnis Memberikan Informasi Desa Secara Langsung

Untuk memberikan informasi secara langsung antar masyarakat, maka masyarakat A dan masyarakat B harus bertemu secara langsung. Kemudian masyarakat A akan memberikan informasi langsung kepada masyarakat B dan masyarakat B akan mendapatkan informasi yang diinginkan. Berikut proses bisnis memberikan informasi secara langsung.



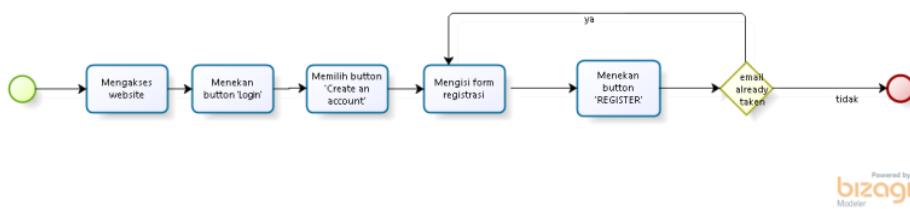
Gambar 02. BPMN Memberikan Informasi Secara Langsung

2.2 Target System

Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama dibuat untuk mempermudah *user* dalam mendapatkan informasi mengenai Desa Sitoluama. Aplikasi yang dikembangkan oleh *developer* ini dibuat untuk mempermudah *user* dalam mengakses informasi baik itu layanan maupun berita terkait desa. Website ini juga mempermudah masyarakat untuk saling berekspresi. Adapun tujuan dibentuknya sistem ini yaitu untuk mengurangi kemungkinan adanya *masyarakat* sebagai *user* yang kurang mengetahui atau mengenal tentang desa. Untuk dapat mengakses informasi serta menu lainnya dalam sistem ini *masyarakat* dapat mengakses website ini. Dalam website ini juga tersedia sebuah menu yang unik yaitu “Alu-Alu” yang dimana dalam menu ini *masyarakat* sebagai *user* dapat menambahkan ekspresi. Untuk mengakses menu Alu-Alu ini, *masyarakat* harus terlebih dahulu melakukan registrasi dan kemudian login dan penambahan alu-alu. Dalam penambahan alu-alu ini terdapat batasan yang dimana dalam sehari (24 jam) user hanya dapat sekali menambahkan alu-alu.

2.2.1 Proses Bisnis Registrasi

Proses bisnis yang diharapkan yaitu *user* dapat menambahkan alu-alu yang ingin diungkapkan. Untuk dapat menambahkan alu-alu di dalam website ini, *user* ²⁸ terlebih dahulu harus melakukan registrasi dengan mengisi form registrasi yang ditampilkan oleh sistem. Jika email yang diinput oleh user sudah pernah digunakan, maka tidak akan bisa melakukan register dan akan mengisi ulang form registrasi. Berikut merupakan gambar dari proses bisnis untuk registrasi.

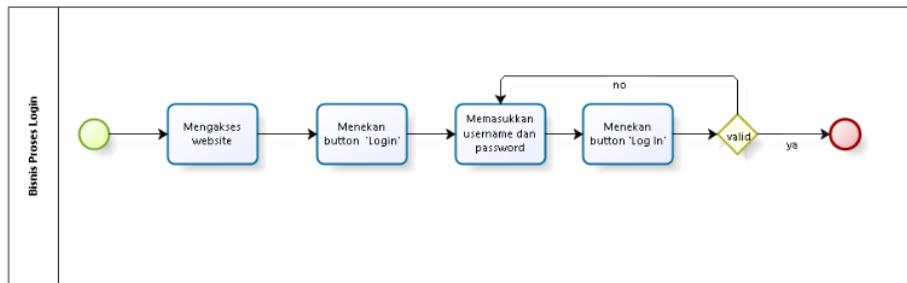


Gambar 03. BPMN Melakukan Registrasi

2.2.2 Proses Bisnis Login

²⁴ Admin dan user login dalam sistem dengan menggunakan *username* dan *password* telah didaftarkan sebelumnya. Setelah login, *admin* dapat mengelola semua menu yang ada di

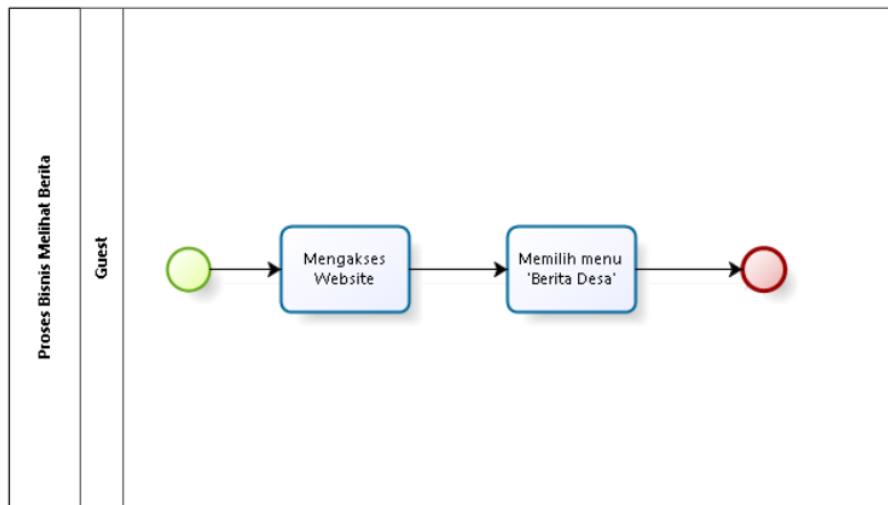
dalam website. User *login* ke dalam sistem menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan pada proses registrasi. Proses bisnis *login* terlampir pada gambar berikut.



Gambar 04. BPMN Melakukan *Login*

2.2.3 Proses Bisnis Melihat Berita(Guest)

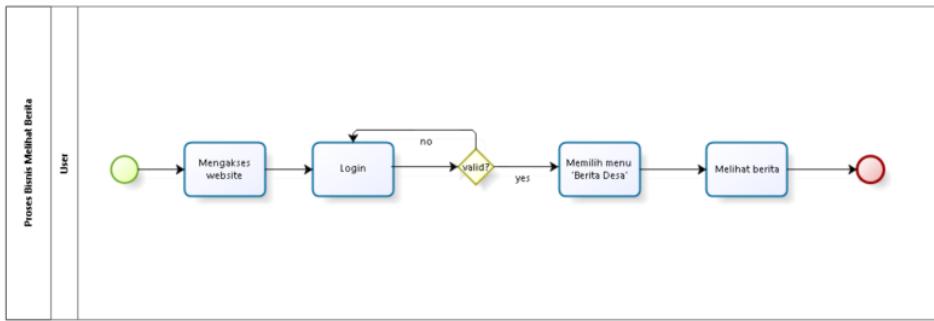
Guest dapat melihat berita tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu berita, maka berita akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat berita oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 05. BPMN Melihat Berita(Guest)

2.2.4 Proses Bisnis Melihat Berita (User)

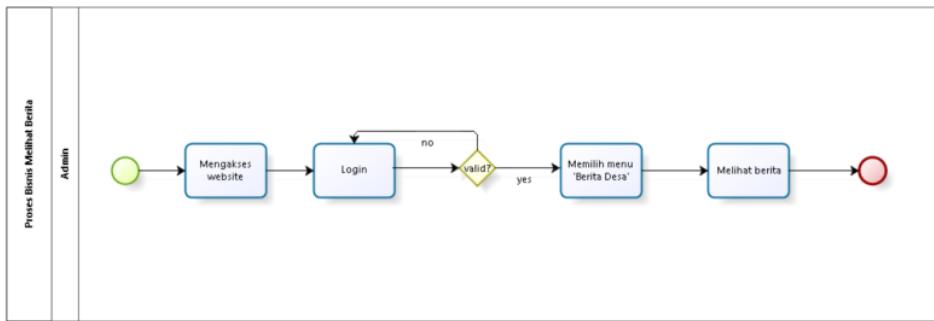
User dapat melihat berita yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu berita. Proses bisnis melihat berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 06. BPMN Melihat Berita(*User*)

2.2.5 Proses Bisnis Melihat Berita (*Admin*)

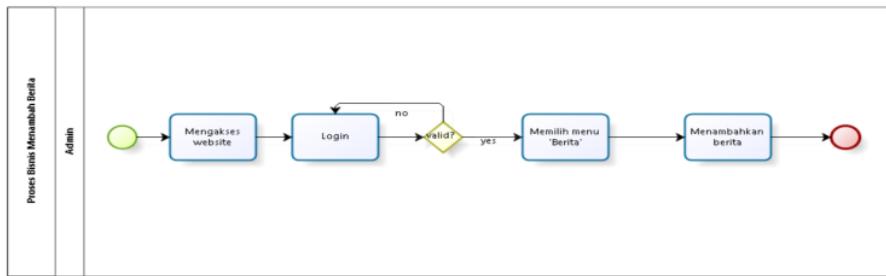
Admin dapat melihat berita yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu berita. Proses bisnis melihat berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 07. BPMN Melihat Berita(*Admin*)

2.2.6 Proses Bisnis Menambah Berita

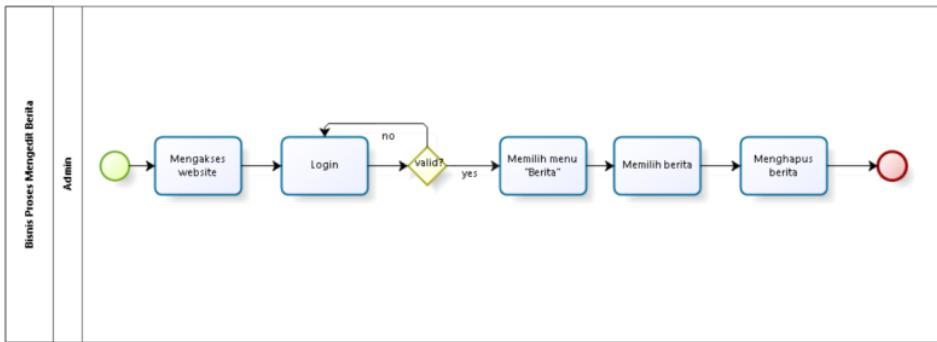
Dalam proses menambah berita, *admin* harus login dahulu. *Admin* memilih memilih menu Berita. Ketika ingin menambahkan berita, *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan berita yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan berita yang telah ditambahkan oleh *admin*. Proses bisnis menambahkan berita dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 08. BPMN Menambah Berita

2.2.7 Proses Bisnis Menghapus Berita

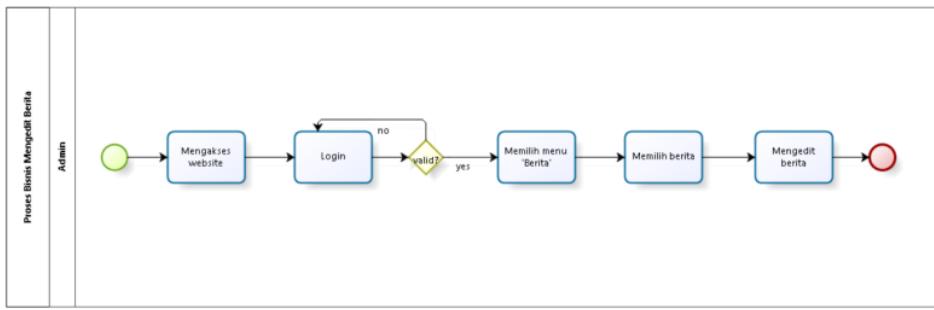
Untuk dapat melakukan penghapusan berita, maka *admin* login dahulu. Selanjutnya, *admin* memilih menu Berita lalu memilih berita yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada penyimpanan data berita. Proses bisnis menghapus berita terlampir pada gambar berikut.



Gambar 09. BPMN Menghapus Berita

2.2.8 Proses Bisnis Mengedit Berita

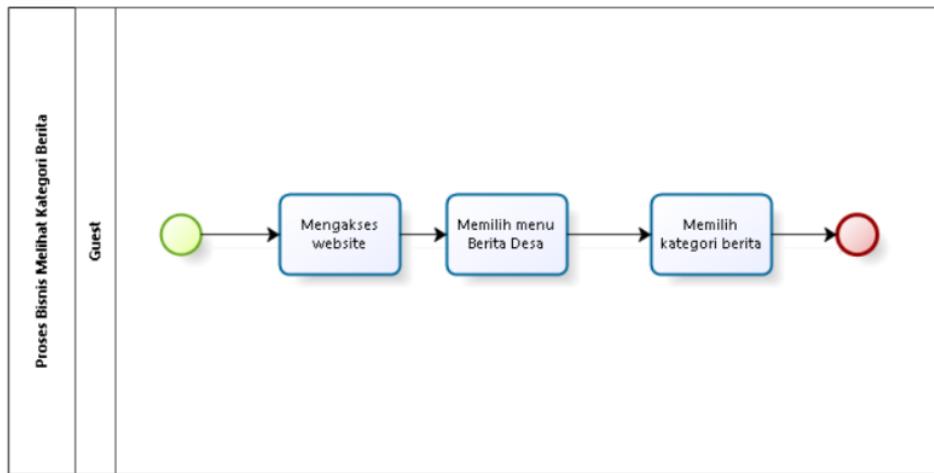
Admin dapat mengedit atau mengubah berita yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu berita, lalu memilih berita dan kemudian mengedit berita tersebut. Proses bisnis mengedit berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 10. BPMN Mengedit Berita

2.2.9 Proses Bisnis Kategori Berita (Guest)

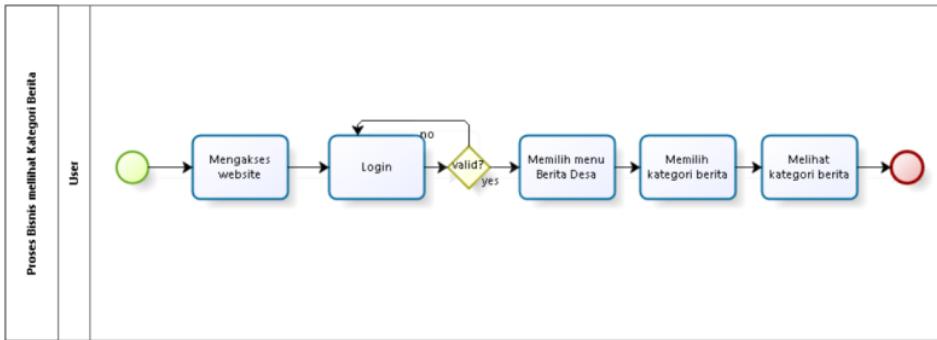
Guest dapat melihat kategori berita tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu Berita, maka berita akan ditampilkan di web dan guest dapat melihat kategori berita yang ada. Proses bisnis melihat galeri oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 11. BPMN Melihat Kategori Berita(User)

2.2.10 Proses Kategori Berita (User)

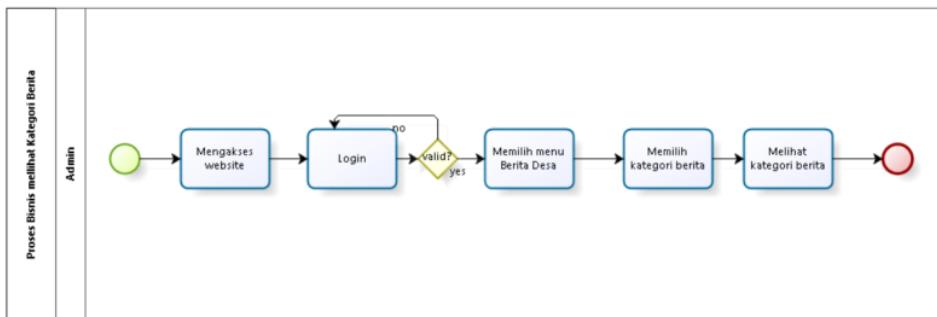
User dapat melihat kategori berita yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Berita. Setelah itu berita akan ditampilkan bersama dengan kategori berita dan user dapat melihat kategori berita yang ada. Proses bisnis melihat kategori berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 12. BPMN Melihat Kategori Berita(User)

2.2.11 Proses Bisnis Kategori Berita (Admin)

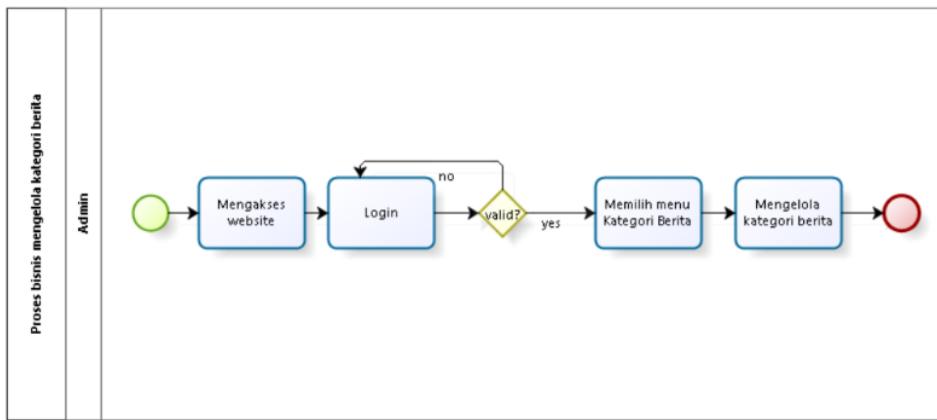
Admin dapat melihat kategori berita yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Kategori Berita. Setelah itu kategori berita akan ditampilkan dan admin dapat melihat kategori berita yang ada. Proses bisnis melihat kategori berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 13. BPMN Melihat Kategori Berita(Admin)

2.2.12 Proses Bisnis Mengelola Kategori Berita

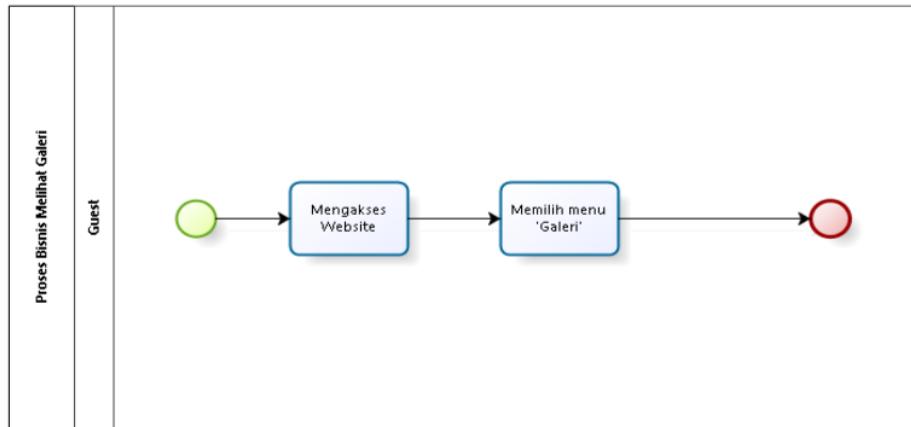
Admin dapat mengelola kategori berita yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menuKategori Berita, lalu mengelolanya. Mengelola termasuk mengedit, menambah dan menghapus. Proses bisnis mengelola kategori berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 14. BPMN Mengelola Kategori Berita

2.2.13 Proses Bisnis Melihat Galeri (Guest)

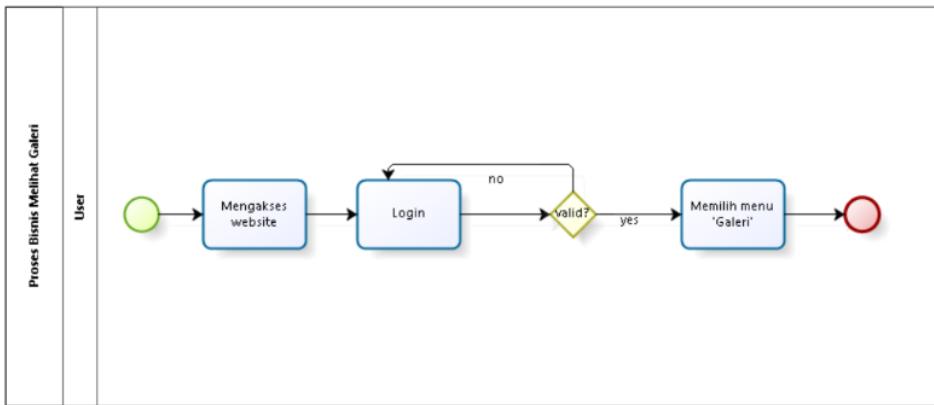
Guest dapat melihat galeri tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu galeri, maka galeri akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat galeri oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 15. BPMN Melihat Galeri (Guest)

2.2.14 Proses Bisnis Melihat Galeri (User)

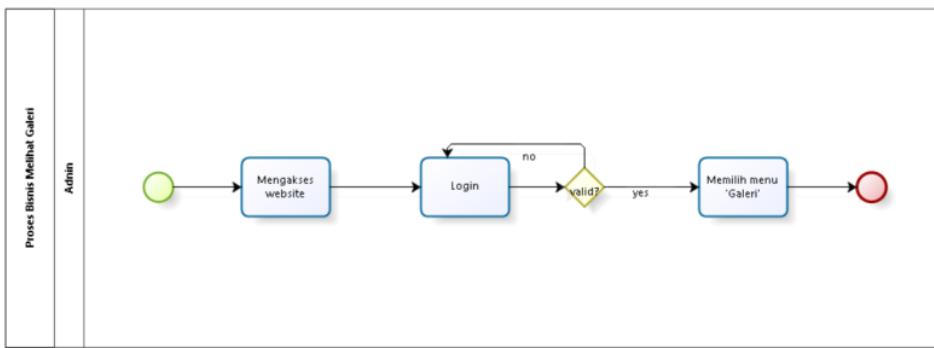
User dapat melihat galeri yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu galeri. Setelah itu galeri akan ditampilkan. Proses bisnis melihat galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 16. BPMN Melihat Galeri (User)

2.2.15 Proses Bisnis Melihat Galeri (Admin)

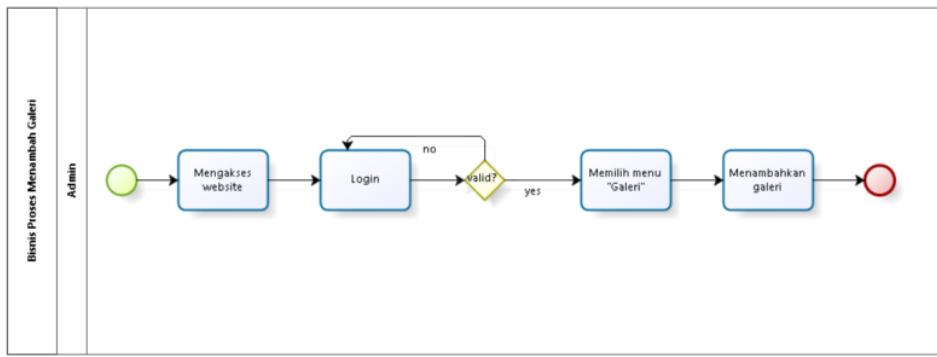
Admin dapat melihat galeri yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu galeri. Setelah itu galeri akan ditampilkan. Proses bisnis melihat galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 17. BPMN Melihat Galeri(Admin)

2.2.16 Proses Bisnis Menambah Galeri

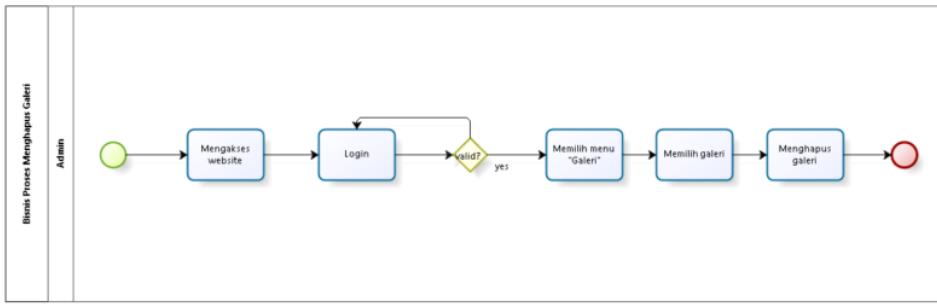
Dalam proses menambah galeri, *admin* melakukan login dahulu. Lalu *admin* memilih memilih menu Galeri. Ketika ingin menambahkan galeri *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan galeri yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan galeri yang telah ditambahkan oleh *admin*. Proses bisnis menambahkan galeri dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 18. BPMN Menambah Galeri

2.2.17 Proses Bisnis Menghapus Galeri

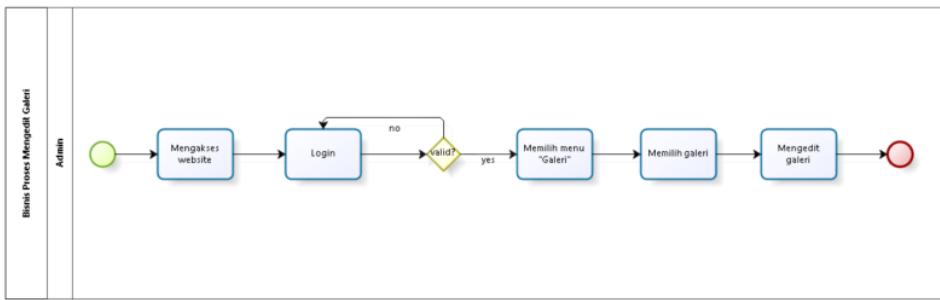
Untuk dapat melakukan penghapusan galeri, maka *admin* login dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih menu Galeri lalu memilih galeri yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada penyimpanan data galeri. Proses bisnis menghapus galeri terlampir pada gambar berikut.



Gambar 19. BPMN Menghapus Galeri

2.2.18 Proses Bisnis Mengedit Galeri

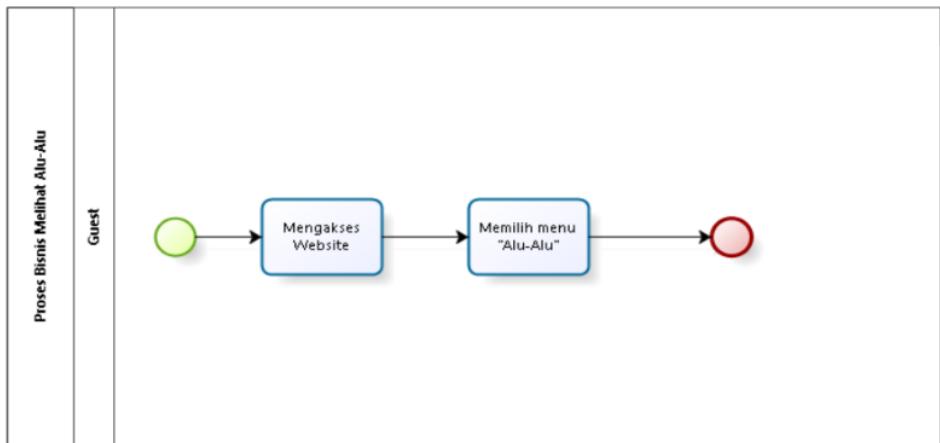
Admin dapat mengedit atau mengubah galeri yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu galeri, lalu memilih galeri dan kemudian mengedit. Proses bisnis mengedit galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 20. BPMN Mengedit Galeri

2.2.19 Proses Bisnis Melihat Alu-Alu(Guest)

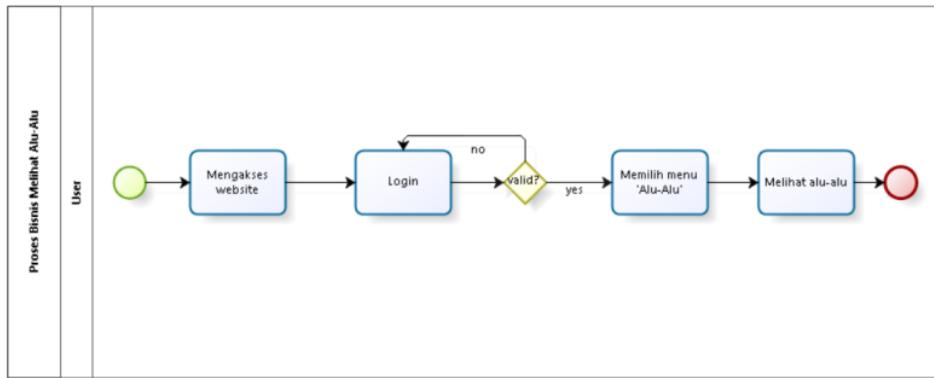
Guest dapat melihat alu-alu tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu Alu-Alu, maka alu-alu akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat alu-alu oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 21. BPMN Melihat Alu-Alu(Guest)

2.2.20 Proses Bisnis Melihat Alu-Alu (User)

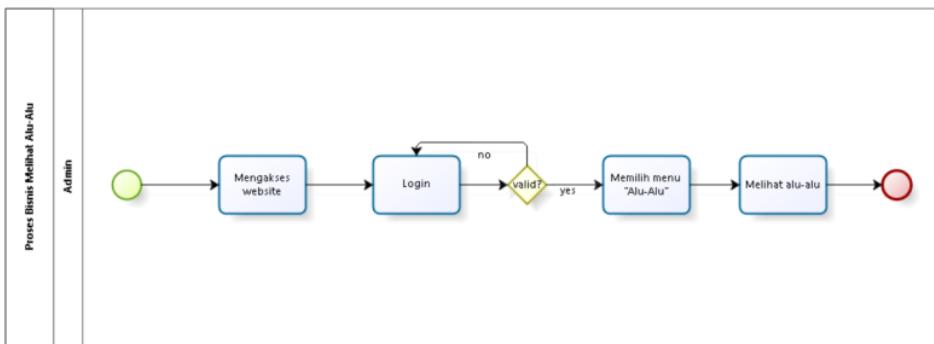
User dapat melihat alu-alu yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Alu-Alu. Setelah itu alu-alu akan ditampilkan. Proses bisnis melihat alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 22. BPMN Melihat Alu-Alu (User)

2.2.21 Proses Bisnis Melihat Alu-Alu (Admin)

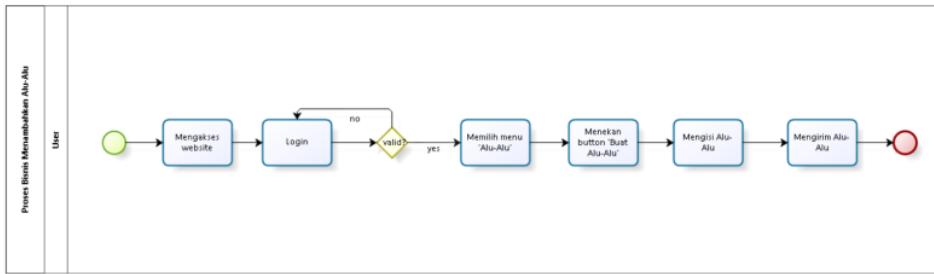
Admin dapat melihat alu-alu yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Alu-Alu. Setelah itu alu-alu akan ditampilkan. Proses bisnis melihat alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 23. BPMN Melihat Alu-Alu(Admin)

2.2.22 Proses Bisnis Menambah Alu-Alu

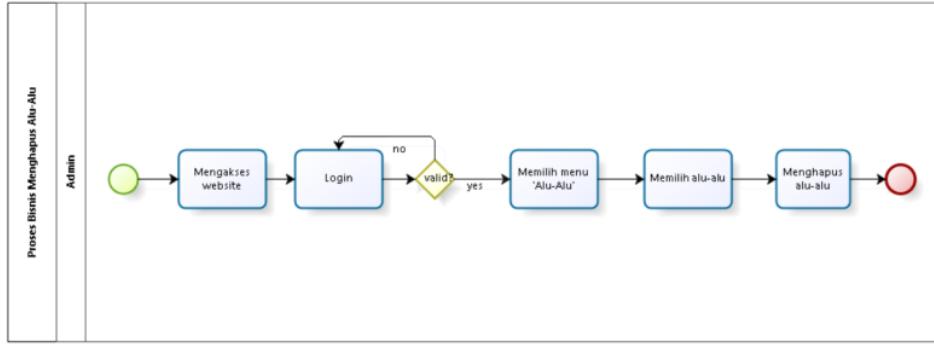
Dalam proses menambah alu-alu, *user* harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu *user* memilih memilih menu Alu-Alu. Ketika ingin menambahkan alu-alu, *user* menekan button Buat Alu-Alu . Setelah itu *user* mengisi alu-alu yang ingin dibuat/ditambahkan kemudian mengirim alu-alu tersebut. Secara otomatis, sistem akan menyimpan alu-alu yang telah ditambahkan oleh *user*. Proses bisnis menambahkan alu-alu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 24. BPMN Menambah Alu-Alu

2.2.23 Proses Bisnis Menghapus Alu-Alu

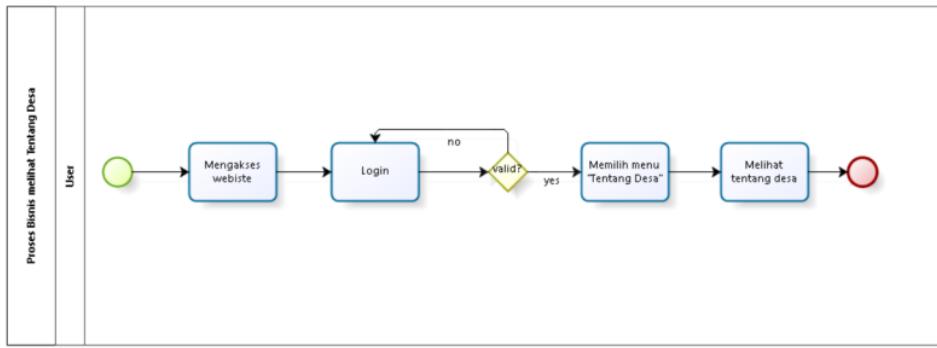
Untuk dapat melakukan penghapusan alu-alu, maka *admin* login dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih menu Alu-Alu lalu memilih alu-alu yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada penyimpanan data Alu-Alu. Proses bisnis menghapus alu-alu terlampir pada gambar berikut.



Gambar 25. BPMN Menghapus Alu-Alu

2.2.24 Proses Bisnis Melihat Tentang Desa(*User*)

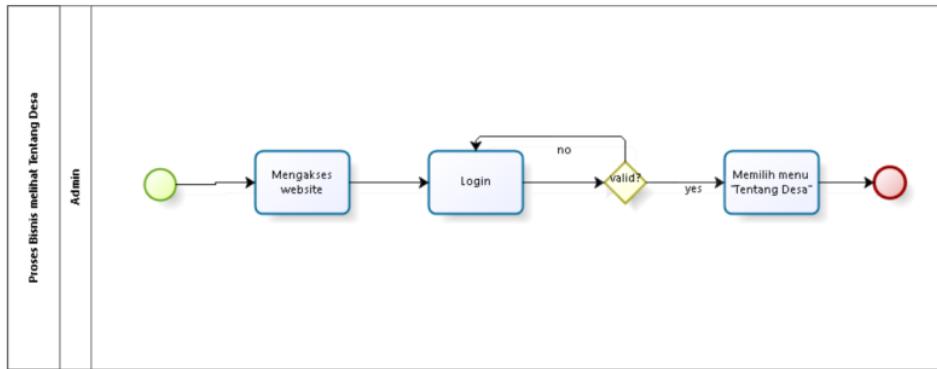
User dapat melihat menu tentang desa yang ada dalam sistem. *User* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Tentang Desa. Setelah itu tentang desa akan ditampilkan. Proses bisnis melihat tentang desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 26. BPMN Melihat Tentang Desa(*User*)

2.2.25 Proses Bisnis Melihat Tentang Desa(*Admin*)

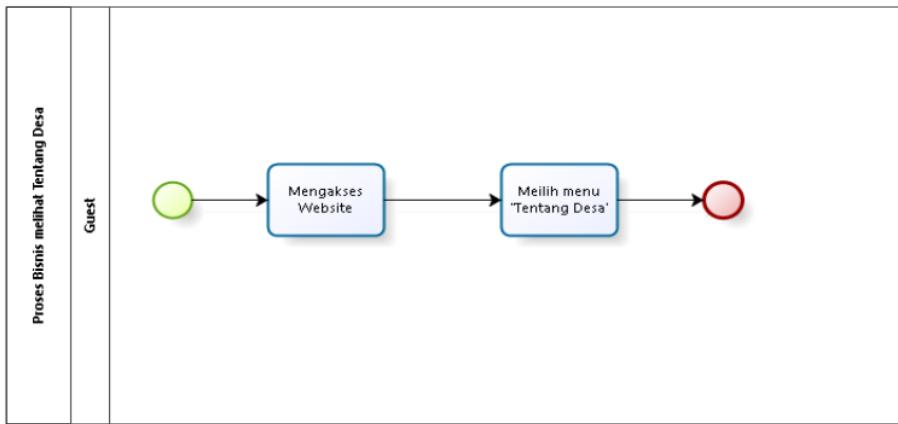
Admin dapat melihat menu tentang desa yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Tentang Desa. Setelah itu tentang desa akan ditampilkan. Proses bisnis melihat tentang desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 27. BPMN Melihat Tentang Desa(*Admin*)

2.2.26 Proses Bisnis Melihat Tentang Desa(*Guest*)

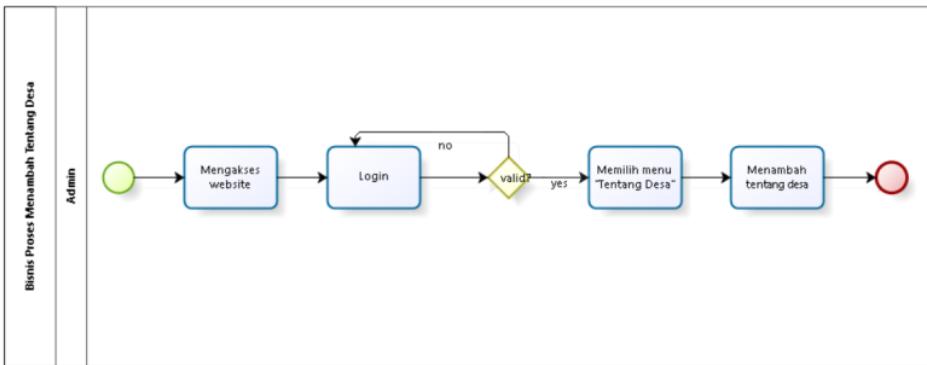
Guest dapat melihat tentang desa tanpa melakukan registrasi ataupun login. *Guest* dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu Tentang Desa, maka tentang desa akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat tentang desa oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 28. BPMN Melihat Tentang Desa(Guest)

2.2.27 Proses Bisnis Menambah Tentang Desa

Dalam proses menambah tentang desa, *admin* harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu *admin* memilih memilih menu Tentang Desa. Ketika ingin menambahkan tentang desa, *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan tentang desa yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan data tentang desa yang telah ditambahkan oleh *admin*. Proses bisnis menambahkan tentang desa dapat dilihat pada gambar berikut.

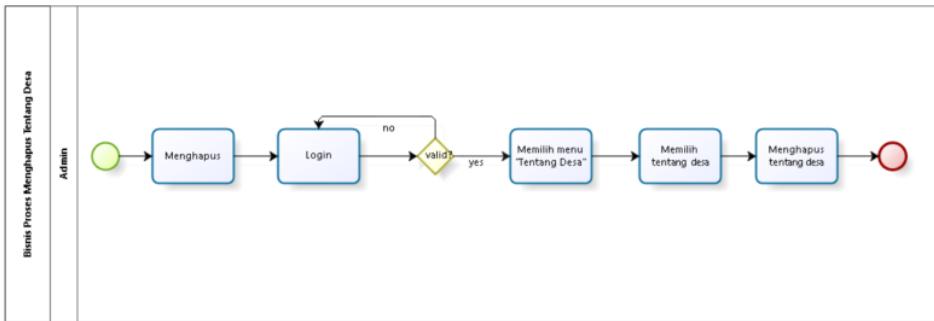


Gambar 29. BPMN Menambah Tentang Desa

2.2.28 Proses Bisnis Menghapus Tentang Desa

Untuk dapat melakukan penghapusan pada Tentang Desa, maka *admin* login dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih menu Tentang Desa lalu memilih apa yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan

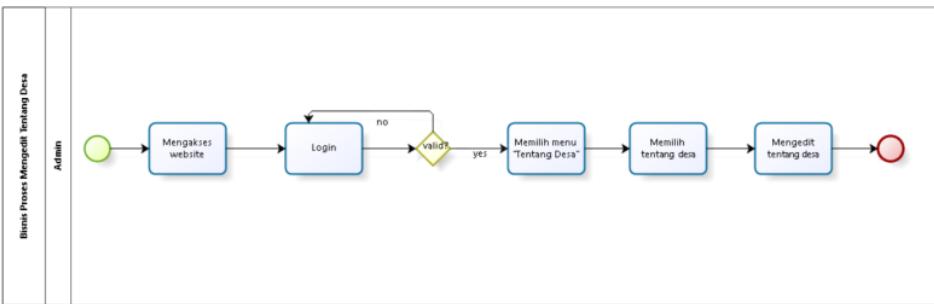
pada penyimpanan data tentang desa. Proses bisnis menghapus tentang desa terlampir pada gambar berikut.



Gambar 30. BPMN Menghapus Tentang Desa

2.2.29 Proses Bisnis Mengedit Tentang Desa

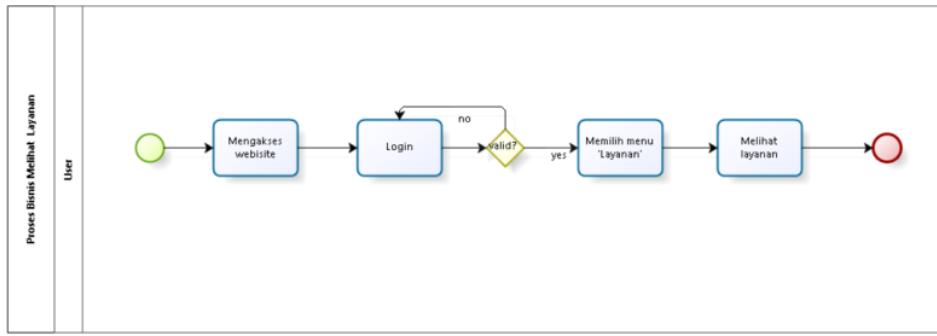
Admin dapat mengedit atau mengubah tentang desa yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu tentang desa, lalu memilih apa yang akan diedit kemudian mengedit tentang desa tersebut. Proses bisnis mengedit tentang desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 31. BPMN Mengedit Tentang Desa

2.2.30 Proses Bisnis Melihat Layanan (*User*)

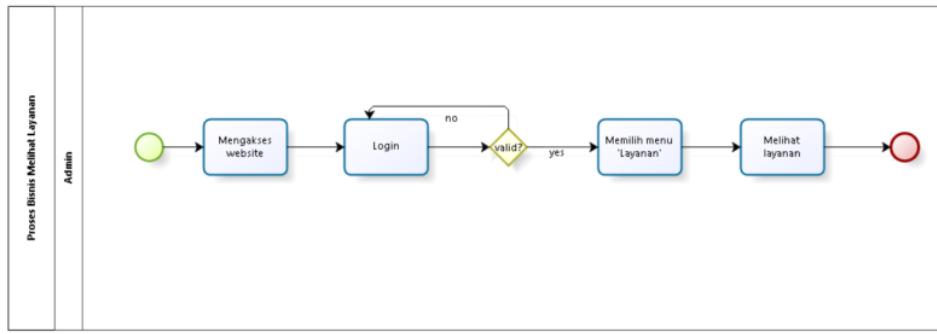
User dapat melihat layanan yang ada dalam sistem. *User* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Jelajah Desa. Setelah itu layanan akan ditampilkan. Proses bisnis melihat layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 32. BPMN Melihat Layanan (User)

2.2.31 Proses Bisnis Melihat Layanan (*Admin*)

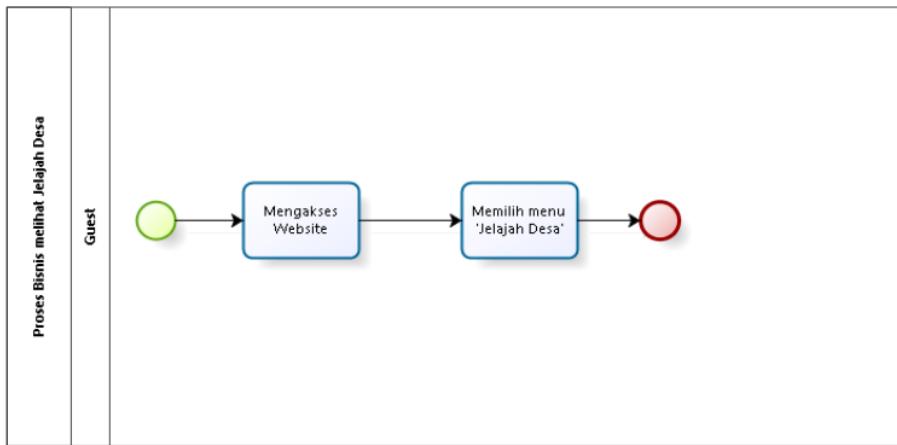
Admin dapat melihat layanan yang ada dalam sistem. *Admin* terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Jelajah Desa. Setelah itu layanan akan ditampilkan. Proses bisnis melihat layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 33. BPMN Melihat Layanan (Admin)

2.2.32 Proses Bisnis Melihat Layanan (Guest)

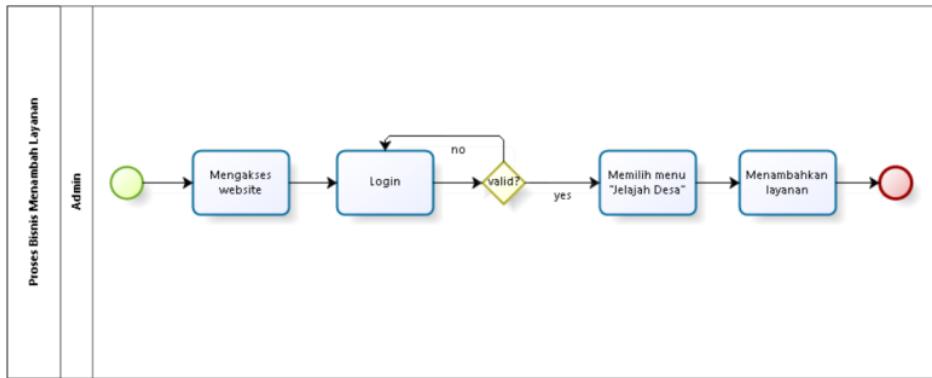
Guest dapat melihat layanan tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu Jelajah Desa, maka layanan akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat layanan oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 34. BPMN Melihat Layanan (Guest)

2.2.33 Proses Bisnis Menambah Layanan

Dalam proses menambah layanan, *admin* melakukan login dahulu. Lalu *admin* memilih memilih menu Layanan. Ketika ingin menambahkan layanan, *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan layanan yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem menyimpan data layanan telah ditambahkan oleh *admin*. Proses bisnis menambahkan layanan dilihat pada gambar berikut.

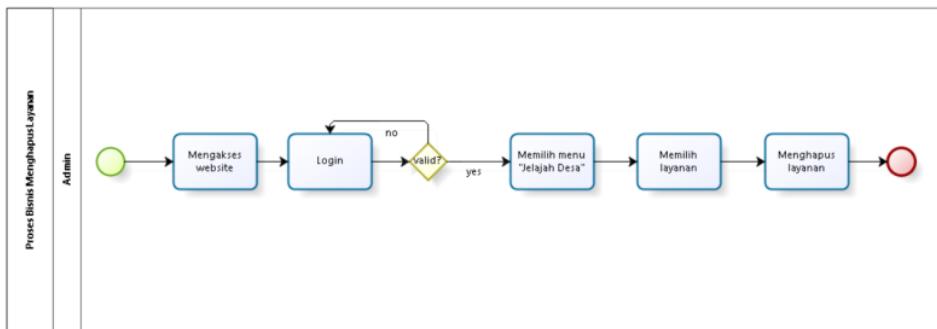


Gambar 35. BPMN Menambah Layanan

2.2.34 Proses Bisnis Menghapus Layanan

Untuk dapat melakukan penghapusan pada layanan, maka *admin* login dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih menu Layanan lalu memilih layanan yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada

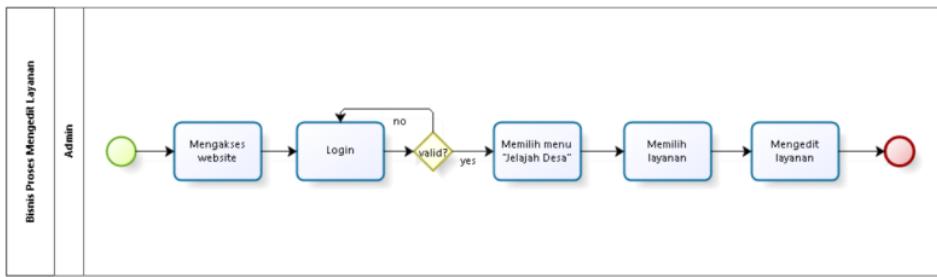
penyimpanan data layanan. Proses bisnis menghapus layanan terlampir pada gambar berikut.



Gambar 36. BPMN Menghapus Layanan

2.2.35 Proses Bisnis Mengedit Layanan

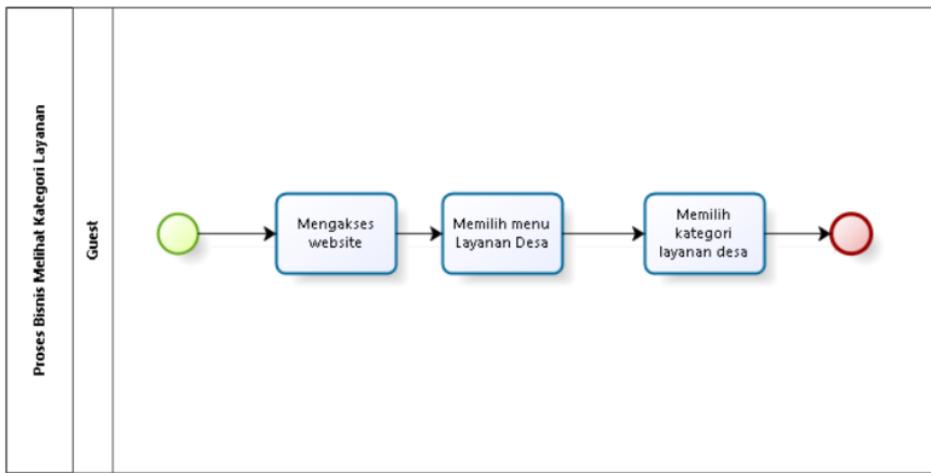
Admin dapat mengedit atau mengubah layanan yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Admin kemudian memilih menu Jelajah Desa, lalu memilih layanan dan kemudian mengedit layanan tersebut. Proses bisnis mengedit layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 37. BPMN Mengedit Layanan

2.2.36 Proses Bisnis Melihat Kategori Layanan(Guest)

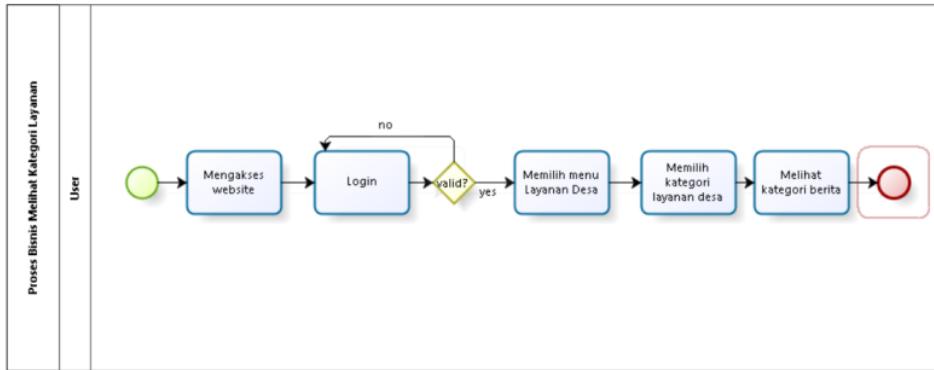
Guest dapat melihat kategori layanan yang ada dalam sistem. Terlebih dahulu guest mengakses website kemudian memilih menu Layanan. Setelah itu Layanan akan ditampilkan beserta dengan kategori layanan yang ada di guest dapat melihat kategori layanan yang ada dalam website. Proses bisnis melihat kategori layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 38. BPMN Melihat Kategori Layanan(Guest)

2.2.37 Proses Bisnis Melihat Kategori Layanan(User)

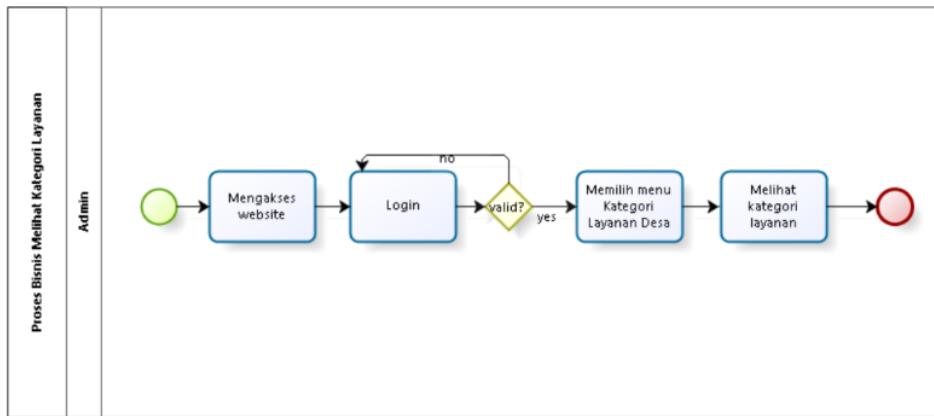
User dapat melihat kategori layanan yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Layanan. Setelah itu Layanan akan ditampilkan beserta dengan kategori layanan yang ada. Proses bisnis melihat kategori layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 39. BPMN Melihat Kategori Layanan(User)

2.2.38 Proses Bisnis Melihat Kategori Layanan(Admin)

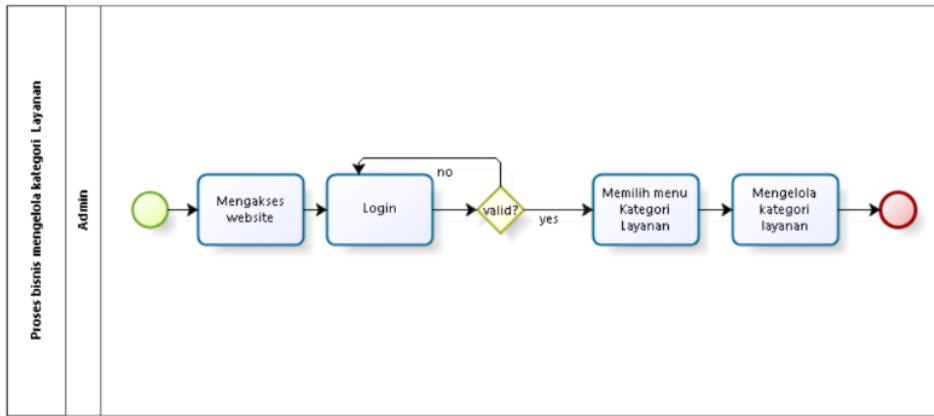
Admin dapat melihat Kategori Layanan yang ada dalam sistem. Admin terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Kategori Layanan. Setelah itu kategori layanan akan ditampilkan. Proses bisnis melihat kategori layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 40. BPMN Melihat Kategori Layanan(Admin)

2.2.39 Proses Bisnis Mengelola Kategori Layanan

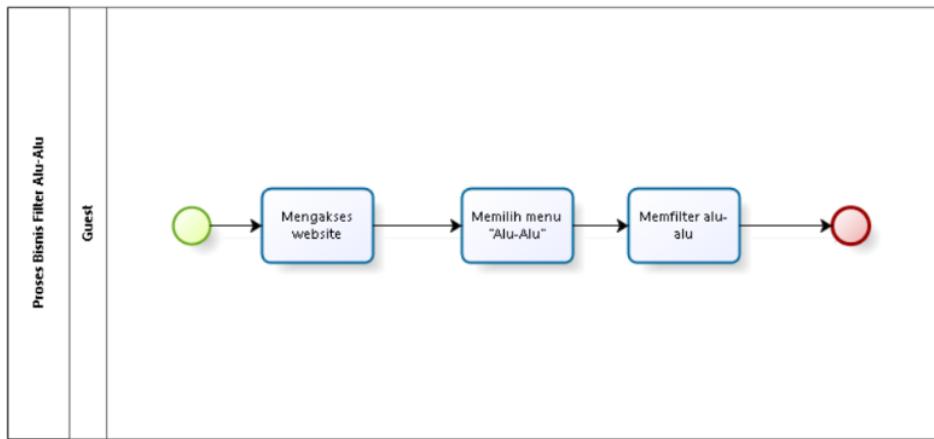
Admin dapat mengelola Kategori Layanan yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu Kategori Layanan, lalu mengelolanya. Mengelola dalam hal ini termasuk menambah, menghapus dan mengedit. Proses bisnis mengelola Kategori Layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 41. BPMN Mengelola Kategori Layanan

2.2.40 Proses Bisnis Filter Alu-Alu(Guest)

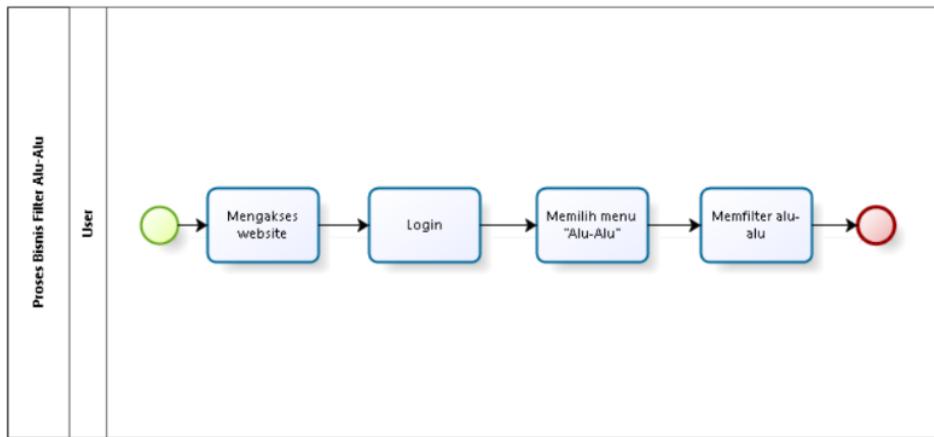
Guest dapat melakukan filter alu-alu. Dalam hal ini filter alu-alu digunakan untuk melihat alu-alu berdasarkan rentang waktu tertentu. Guest mengakses website kemudian memilih menu alu-alu. Setelah itu guest memfilter alu-alu. Proses bisnis filter alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 42. BPMN Filter alu-alu(Guest)

2.2.41 Proses Bisnis Filter Alu-Alu(User)

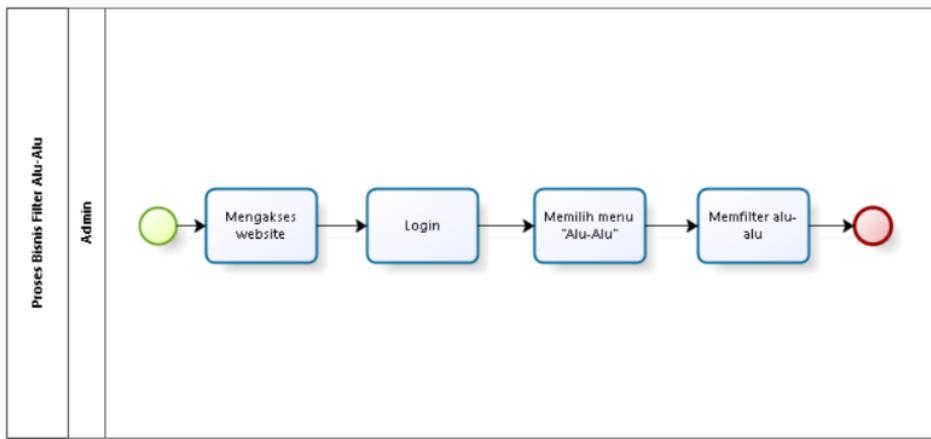
User dapat melakukan filter alu- alu. Dalam hal ini filter alu-alu digunakan untuk melihat alu-alu berdasarkan rentang waktu tertentu. User mengakses website kemudian login dan memilih menu alu-alu. Setelah itu user memfilter alu-alu. Proses bisnis filter alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 43. BPMN Filter alu-alu(User)

2.2.42 Proses Bisnis Filter Alu-Alu(Admin)

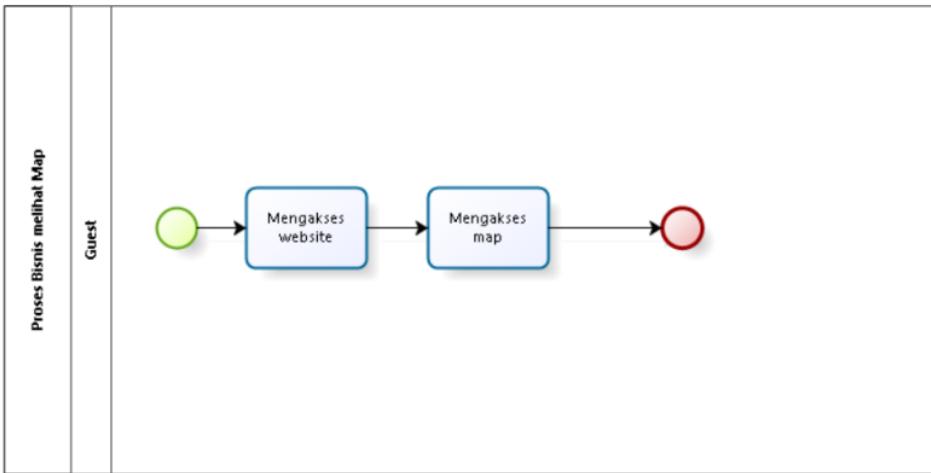
Admin dapat melakukan filter alu- alu. Dalam hal ini filter alu-alu digunakan untuk melihat alu-alu berdasarkan rentang waktu tertentu. Admin mengakses website kemudian login dan memilih menu alu-alu. Setelah itu admin memfilter alu-alu. Proses bisnis filter alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 44. BPMN Filter alu-alu(Admin)

2.2.43 Proses Bisnis Melihat Map(Guest)

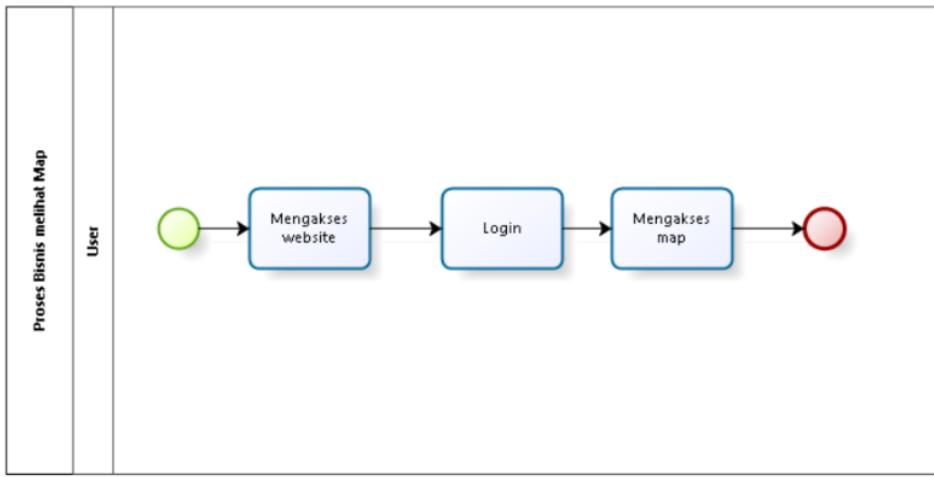
Guest dapat melihat map. Map ini digunakan untuk melihat lokasi desa. Guest mengakses website kemudian mengakses map. Proses bisnis melihat map dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar. 45 BPMN Melihat Map(Guest)

2.2.44 Proses Bisnis Melihat Map(User)

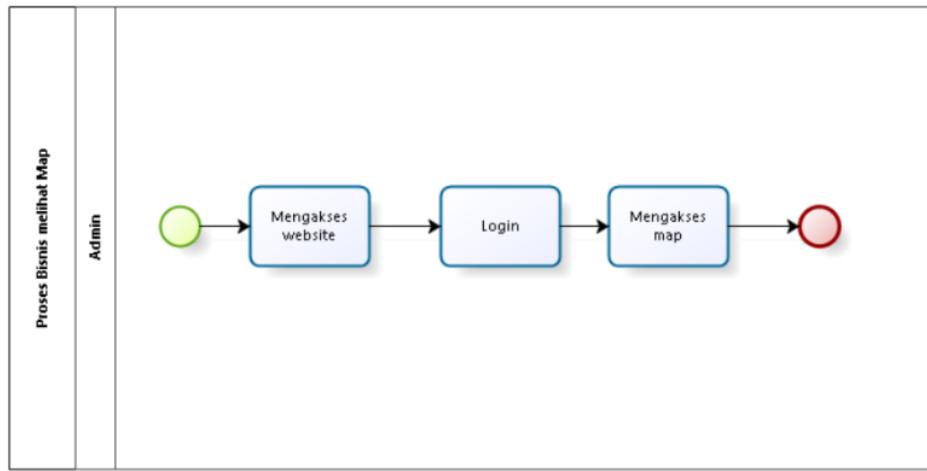
User dapat melihat map. Map ini digunakan untuk melihat lokasi desa. User mengakses website terlebih dahulu kemudian login dan mengakses map. Proses bisnis melihat map dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 46. BPMN Melihat Map(User)

2.2.45 Proses Bisnis Melihat Map(Admin)

Admin dapat melihat map. Map ini digunakan untuk melihat lokasi desa. Admin mengakses website terlebih dahulu kemudian login dan mengakses map. Proses bisnis melihat map dapat dilihat dalam gambar berikut.

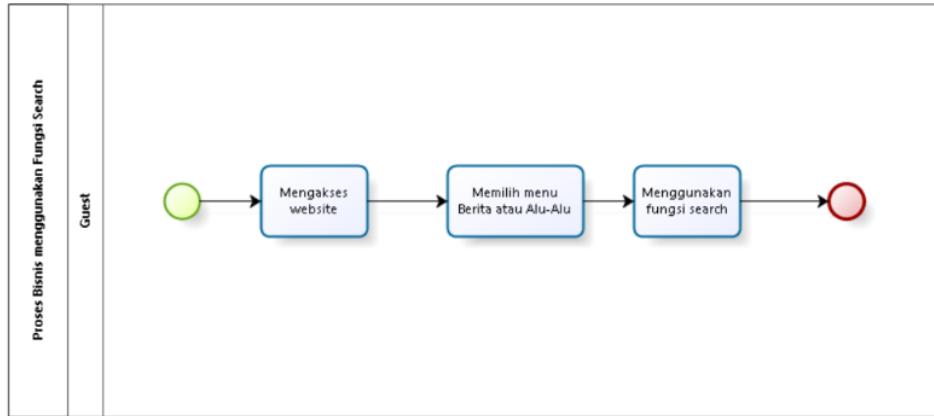


Gambar 47. BPMN Melihat Map(Admin)

2.2.46 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search (Guest)

Guest dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini direalisasikan untuk melihat alu-alu atau berita tertentu. Guest terlebih dahulu mengakses website kemudian memilih menu berita atau alu-alu. Setelah itu guest dapat menggunakan fungsi search yang tersedia di

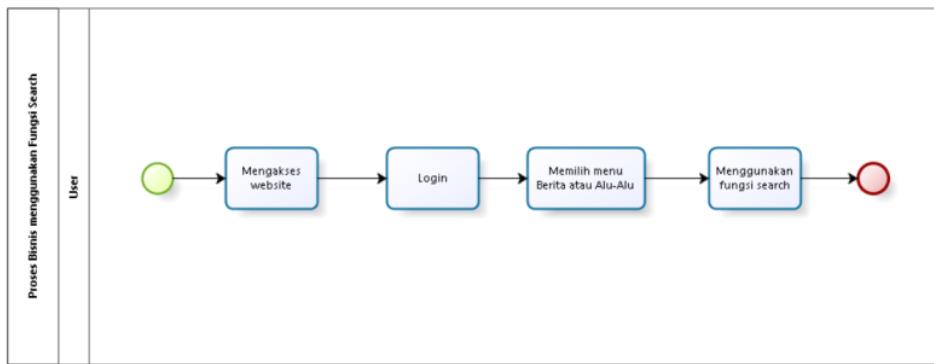
halaman berita dan alu-alu tersebut. Proses bisnis menggunakan fungsi search dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 48. BPMN Menggunakan fungsi Search(Guest)

2.2.47 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search (User)

User dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini direalisasikan untuk melihat alu-alu atau berita tertentu. User terlebih dahulu mengakses website kemudian login ke sistem sebagai user. Setelah itu, user memilih menu berita atau alu-alu. Kemudian user dapat menggunakan fungsi search yang tersedia di halaman berita dan alu-alu tersebut. Proses bisnis menggunakan fungsi search dapat dilihat dalam gambar berikut.

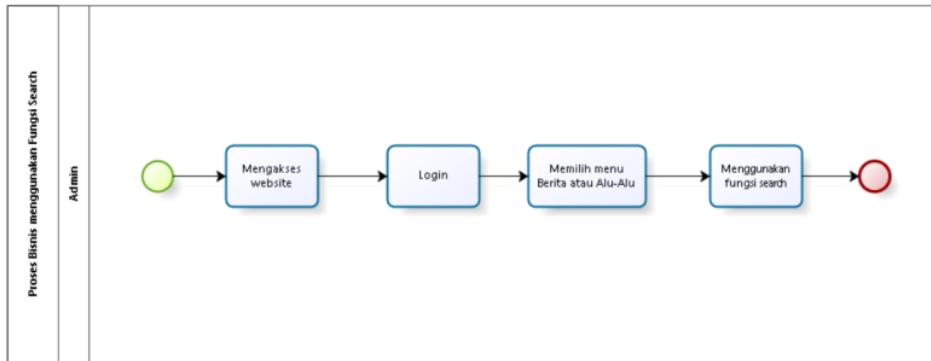


Gambar 49. BPMN Menggunakan fungsi Search(User)

2.2.48 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search (Admin)

Admin dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini direalisasikan untuk melihat alu-alu atau berita tertentu. Admin terlebih dahulu mengakses website kemudian login ke halaman admin. Admin memilih menu berita atau alu-alu. Kemudian admin dapat menggunakan

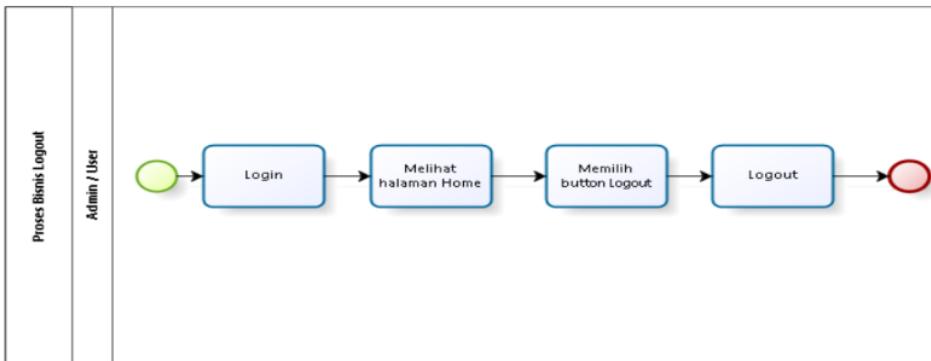
fungsi search yang tersedia di halaman berita dan alu-alu tersebut. Proses bisnis menggunakan fungsi search dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 50. BPMN Menggunakan fungsi Search(Admin)

2.2.49 Proses Bisnis Logout

Setelah dapat login dan mengakses sistem, *admin* dan *user* dapat keluar dari dalam sistem dengan menekan button logout. Setelah menekan tombol logout, maka *user* maupun *admin* dapat keluar dan kembali melihat halaman login sistem. Proses bisnis login terlampir pada gambar berikut.



Gambar 51. BPMN Logout

3 Software General Description

Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem atau perangkat lunak secara umum yang mencakup fungsi utama sistem (product main function), karakteristik user (user characteristic), batasan (constraints), dan lingkungan pengembangan sistem (SW environment).

3.1 Product Main Function

Bab ini berisi penjelasan mencakup fungsi utama sistem. Fungsi-fungsi utama sistem akan diberikan langsung kepada pengguna Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Berikut merupakan fungsi-fungsi utama dalam aplikasi tersebut.

1. Fungsi Registrasi

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* untuk dapat login ke aplikasi berbasis web.

2. Fungsi Login

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* untuk dapat menambahkan alu-alu di fitur Alu-Alu dan digunakan oleh *admin* agar dapat melakukan CRUD pada website.

3. Fungsi melihat Berita

Fungsi ini dapat digunakan *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat berita dari desa.

4. Fungsi Melihat Kategori Berita

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* untuk mengelola kategori layanan.

5. Fungsi melihat Galeri

Fungsi ini direalisasikan *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat galeri dalam desa.

6. Fungsi melihat Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat alu-alu.

7. Fungsi Menambah Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* untuk menambahkan alu-alu.

8. Fungsi Menghapus Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* untuk menghapus Alu-Alu.

9. Fungsi melihat Tentang Desa

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat menu Tentang Desa.

10. Fungsi Melihat Kategori Layanan

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat kategori layanan apa saja yang ada di Desa Sitoluama.

11. Fungsi melihat Layanan

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin*, *user* dan guest untuk melihat layanan apa saja yang ada di Desa Sitoluama.

12. Fungsi Mengelola Berita

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola halaman Berita.

13. Fungsi Mengelola kategori Berita

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola kategori berita.

14. Fungsi Mengelola Galeri

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola galeri.

15. Fungsi Mengelola Tentang Desa

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola halaman Tentang Desa.

16. Fungsi Mengelola Layanan

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola layanan.

17. Fungsi Mengelola Kategori Layanan

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* mengelola kategori layanan.

18. Fungsi Responsive

Fungsi ini merupakan fungsi tampilan website untuk menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan.

19. Fungsi Search

Fungsi ini merupakan fungsi untuk mencari berita dan alu-alu.

20. Fungsi Filter Alu-Alu

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk memfilter alu-alu dalam jangka waktu tertentu.

21. Fungsi Map

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengarahkan user ke google, maps.

22. Fungsi Logout

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* dan *admin* untuk logout/keluar dari website.

3.2 User Characteristics

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari masyarakat dan pemerintah.

Kelompok dan karakteristik pengguna dilampirkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. User Characteristics

9

User Group/Role	Kepentingan Akses	Hak Akses
Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan registrasi memiliki akun - Melakukan <i>login</i> untuk mengakses fitur alu alu dalam web - Melihat setiap menu yang ada dalam website 	<ul style="list-style-type: none"> - Registrasi untuk memiliki akun - Melakukan <i>login</i> untuk mengakses fitur alu alu dalam web - Melihat setiap menu yang ada dalam website
Pemerintah	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>login</i> untuk mengakses sebagai pemerintah - Mengelola setiap menu yang ada 	Akses terhadap setiap menu untuk melakukan CRUD

3.2.1 Pengguna 1

Description of masyarakat	:	Pemerintah (Admin)
Role	:	Pemerintah
Prerequisite	:	Pemerintah harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengelola sistem
Task description	:	Pemerintah dapat mengelola website, seperti menambahkan, mengedit, menghapus data dan informasi.

3.2.2 Pengguna 2

Description of masyarakat	:	Masyarakat
Role	:	Masyarakat
Prerequisite	:	Masyarakat harus memiliki akun agar dapat masuk dan mengakses menu Alu-Alu
Task description	:	Masyarakat dapat mengakses setiap menu dalam website dan dapat mengakses menu Alu-Alu serta menambahkan Alu-Alu.

3.3 Constrains

20

Sistem diakses dengan baik melalui *browser* yang mendukung penggunaan HTML 5 dan PHP, seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Microsoft Edge. Website dapat diakses tanpa akun dan menu Alu-Alu dapat diakses apabila masyarakat telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan. Website dapat diakses oleh masyarakat dengan bantuan aplikasi penyedia *server*, seperti XAMPP. Website ini juga nantinya sangat bergantung

kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia *server*, maka aplikasi berbasis web ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *masyarakat*.

3.4 SW Environment

Bab ini menjelaskan lingkungan yang digunakan pada sistem atau perangkat lunak, yang meliputi lingkungan pengembangan (development) dan operasional (operational).

3.4.1 Development

Web Server	:	XAMPP
Operating System	:	Windows 10
DBMS	:	MySQL
Browse	:	Mozilla Firefox, Google, Chrome, Microsoft Edge
Tools	:	Visual Studio Code

3.4.1.1 Infrastructure

Pada bagian ini dijelaskan spesifikasi lingkungan hardwar digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang mencakup lingkungan pengembang.

3.4.1.2 Hardware requirement

Pada subbab ini dijelaskan spesifikasi lingkungan hardware yang digunakan oleh tim pengembang dalam membangun sistem dan lingkungan dimana pengguna dapat mengoperasikan sistem yang mencakup lingkungan pengembang.

Tabel 6. Hardware Requirement

Hardware	Spesification
Laptop	Lenovo ThinkPad
Processor	Inter Core i7-10510u
RAM	16GB
Operating System	Windows 10

3.4.1.3 S/W development Tools

Pada subbab ini dijelaskan mngenai tool ³ digunakan dalam pengembangan sistem dilihat pada tabel Tabel 7.

Tabel 7. S/W Development Tools

Groups	Tools	Spesification
HomePage dev Tools	Frontpage	HTM, CSS, JavaScript, dan PHP
Image editor	Photoshop	XAMPP, MySQL
Sound Editor	MacroMedia	
Animation		
Client 2	Browser	XAMPP, MySQL
Dokumentasi	Paket Office	MS Office

3.4.2 Operational

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama terlampir sebagai berikut.

13

Aplikasi Client Server ini berfungsi dengan spesifikasi software:

- a. Server : XAMPP control panel v3.2.1
- b. Operating System : Windows 10
- c. DBMS : MySQL
- d. Graphic Editors : starUML, Balzamiq Mockup 3
- e. Tools Pengembang : Sublime Text Editor, Visual Studio Code

3.4.2.1 Infrastructure

Spesifikasi minimal perangkat lunak digunakan dalam pengoperasian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama terlampir sebagai berikut.

Aplikasi Client Server berfungsi dengan spesifikasi software:

- a. Server : XAMPP control panel v3.2.1
- b. Operating System : Windows 10
- c. DBMS : MySQL
- d. Graphic Editors : starUML, Balzamiq Mockup 3
- e. Tools Pengembang : Sublime Text Editor, Visual Studio Code

3.4.2.2 Hardware requirement

Pada subbab ini dijelaskan mengenai spesifikasi perangkat digunakan untuk fase operasional dapat dilihat dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hardware Requirement

Hardware	Spesification
Laptop	Lenovo ThinkPad

Hardware	Spesification
Processor	
RAM	
Operating System	Windows

4 3.4.2.3 S/W Requirement

Persyaratan software yang harus diinstal agar website berfungsi dengan baik dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. S/W Requirement

Groups	Components	Spesification
Monitoring tools	Wb server 3	XAMPP....
Client	Operating system	Windows
Editor	Visual Studio Code	Visual Studio Code
Browser	Microsoft Internet Explorer	Chrome, Mozilla Firefox, Google,, Microsoft Edge
Bahasa Pemograman	PHP	PHP

4 Requirement Definition

Pada bab ini dijelaskan keseluruhan kebutuhan dari Aplikasi Berbasis Web secara spesifik mencakup ⁴ external interface, functional description, data requirement, functional requirement, non-functional requirement dan design constraint dari sistem yang akan dibangun.

4.1 External Interface

External Interface menyangkut kebutuhan user dalam mengakses Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Kebutuhan pengguna dapat dilihat dari beberapa interface, diantaranya:

- ²⁵ 1. User Interface
2. Hardware Interface
3. Software Interface

4.1.1 User Interface

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pemngoperasian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antar pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan(input) dan keluaran(output) dari dan untuk pengguna.
² Perangkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Monitor

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

2. Keyboard

Keyboard digunakan sebagai media untuk memasukkan data yang diperlukan ke dalam sistem.

3. Mouse

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

4.1.2 Hardware Interface

Antarmuka perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengoperasian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama dapat dilihat dalam Tabel 10.

Tabel 10. Hardware Interface

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Personal Computer/Laptop	Digunakan sebagai antarmuka untuk berinteraksi dengan sistem
2	Processor	Digunakan untuk mengontrol keseluruhan jalannya sistem komputer sebagai otak processor

4.1.3 Software Interface

Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang dibangun . Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan pembangunan adalah sebagai berikut.

1. Word Processing : Microsoft Word 2010,
2. DBMS : Microsoft Access 2010 dan MySQL
3. Graphics : Bizagi, Balsamiq
4. Browser : Google, Chrome
5. Text Editor : Visual Studio Code, Notepad++
6. Operation System : Windows 10
7. Computer Language : PHP
8. Database Application : SQL dan Apache

4.1.4 Communication Description

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama adalah jaringan internet seperti wifi atau modem.

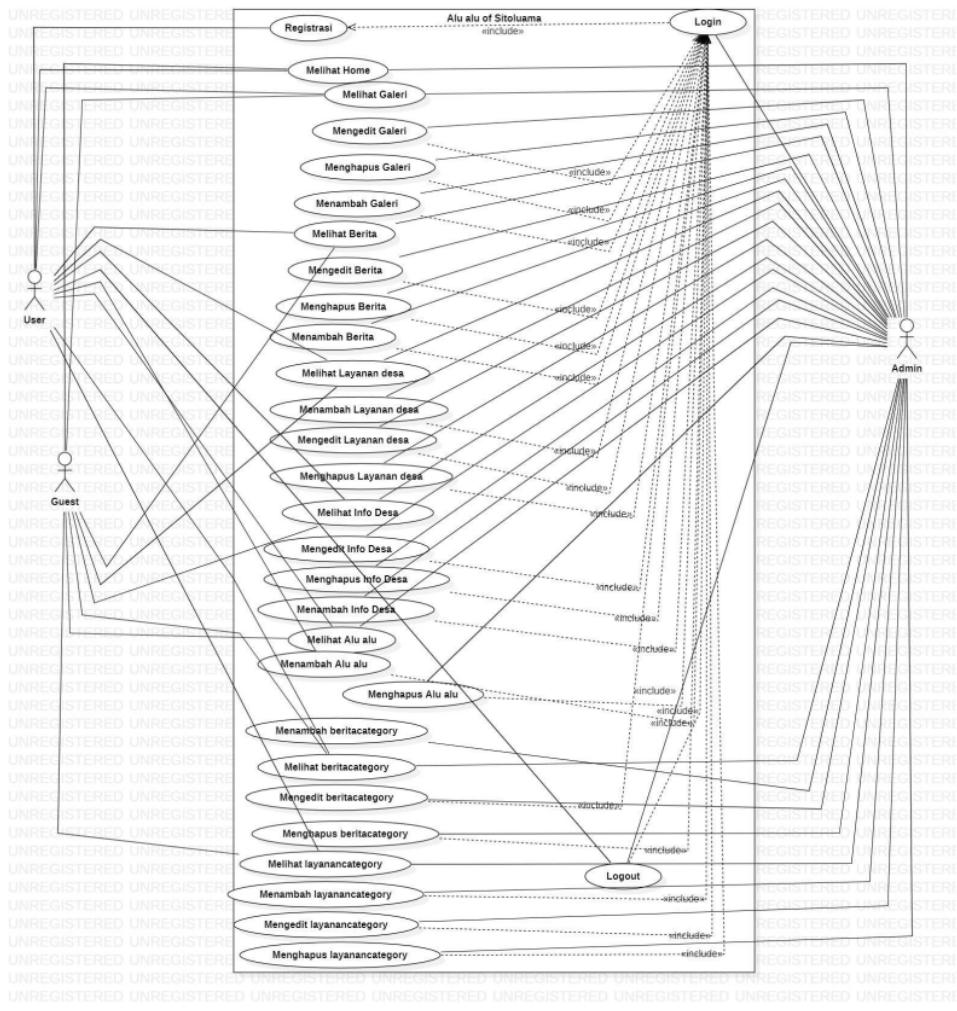
4.1.4.1 Communication Protocol

Antarmuka komunikasi yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan Aplikasi Berbasis Website Alu-alu of Sitoluama adalah jaringan internet seperti wifi atau modem

4.2 Functional Description

Pada bab ini dijelaskan deskripsi fungsional berdasarkan masing-masing aktor pada Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Pada bagian ini juga digambarkan use case diagram dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.

Use case diagram menggambarkan hal apa yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem, terlampir dalam Gambar 14.



Gambar 52. Use Case Diagram Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama

1

4.2.1 Use Case Scenario

Pada bagian ini dijelaskan mengenai use case scenario Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang menunjukkan aliran sistem dari masing-masing use case dan role masing-masing aktor.

4.2.1.1 Fungsi /Fitur Registrasi

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi.

4.2.1.1.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi registrasi digunakan oleh *user* sehingga *user* memiliki *username* dan juga *password* yang digunakan untuk *login* menambahkan alu-alu.

38

4.2.1.1.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* ingin melihat semua menu yang ada di website dan ingin menambahkan alu-alu, *user* harus terlebih dahulu melakukan login. Jika *user* belum memiliki akun, maka *user* harus melakukan registrasi dahulu. *User* akan mengisi *form* registrasi yang sudah disediakan oleh sistem.

4.2.1.1.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 11 merupakan *use case scenario* dari fungsi registrasi.

1
Tabel 11. Use Case Scenario Registrasi

<i>Use case ID Number</i>	UC-01	
<i>Use case Name</i>	Registrasi	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>User</i> melakukan registrasi pada sistem.	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> mengakses Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melakukan registrasi <i>User</i> memiliki <i>username</i> dan <i>password</i>	
<i>Basic Flow of EventSD007: Sequence Diagram</i> <i>Admin Menambah Galeri</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih button Register	
	2.	Sistem menampilkan halaman registrasi
	<i>User</i> melengkapi <i>form</i> data registrasi dan menekan button “Registrasi”	3.
		4. Sistem memvalidasi data registrasi <i>user</i> 3 5. Sistem menyimpan data registrasi <i>user</i>

		6. Sistem mengarahkan ke halaman homeSD007: Sequence Diagram Admin Menambah Galeri
	<p>3a. Jika ³ user mengosongkan atau tidak mengisi salah satu kolom pada <i>form</i> registrasi yang disediakan, maka sistem akan menampilkan alert “Semua form wajib diisi”.</p> <p>3b. Jika password dan confirm password tidak sama, maka proses registrasi akan gagal</p> <p>3c. Jika password tidak terdiri dari 8 karakter, maka proses registrasi akan gagal</p> <p>3d. Jika email tdk memiliki tanda “@” maka akan muncul alert “Please include an ‘@’ in the email address.</p> <p>3e. Jika email sudah pernah digunakan maka registrasi tidak dapat dilanjutkan</p>	
<i>Alternative flow of events</i>	---	
<i>Extension points</i>		

4.2.1.2 Fungsi /Fitur Login

Fungsi di bawah ini adalah fungsi *login*.

4.2.1.2.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi *login* digunakan oleh *Admin* untuk dapat mengelola semua menu dalam website.

4.2.1.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *Admin* dan *User* melakukan login, *admin* dan *user* memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Jika *Admin* atau *user* memasukkan *username* atau *password* yang tidak valid maka sistem akan menampilkan alert “incorrect username and password”. Fungsi login merupakan langkah pertama untuk dapat mengelola menu dalam website.

4.2.1.2.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 12 *use case scenario* dari fungsi *login*

Tabel 12. Use Case Scenario Login

<i>Use Case ID Number</i>	UC-02	
<i>Use Case Name</i>	Login	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> dan <i>User</i> melakukan <i>login</i> pada sistem.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk serta mengelola semua menu dalam sistem dan <i>User</i> memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> untuk mengakses semua fitur di website.	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i> berhasil melakukan <i>login</i> .	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
		2. Sistem memvalidasi data <i>login admin</i> dan <i>user</i>
		3. Sistem menemukan data <i>admin</i> lalu menampilkan halaman utama <i>admin</i> dan sistem menemukan data <i>user</i> lalu menampilkan halaman <i>user</i>
<i>Alternative flow of events</i>	1a. Jika <i>Admin</i> atau <i>user</i> salah memasukkan <i>username</i> atau <i>password</i> maka sistem akan menampilkan alert “incorrect username or password”. 1b. Jika <i>password</i> dan <i>username</i> tidak terdaftar maka tidak akan bisa melakukan login	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.3 Fungsi /FiturMelihat Tentang Desa(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan menu Tentang Desa.

4.2.1.3.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh *user*. Fungsi ini menampilkan tentang website.

4.2.1.3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses menu ini maka *user* akan melihat tentang aplikasi berbasis website.

4.2.1.3.3 Urutan Stimulasi/Respon

³
Tabel 13 merupakan *use case scenario* dari fungsi Melihat tampilan Tentang Desa.
³

Tabel 13. Use Case Scenario Melihat Tampilan Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-03	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan Tentang Desa ¹⁸	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> dapat melihat tampilan Tentang Desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login ke halaman user	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat tampilan menu Tentang Desa	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih menu Tentang Desa	2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.4 Fungsi /FiturMelihat Tentang Desa(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan menu Tentang Desa.

4.2.1.4.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh *admin*. Fungsi ini menampilkan tentang desa sitoluama.

4.2.1.4.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses menu ini maka *admin* akan melihat tentang desa sitoluama.

4.2.1.4.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 14 merupakan *use case scenario* dari fungsi Melihat tampilan Tentang Desa.

Tabel 14. Use Case Scenario Melihat Tampilan Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-04	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan Tentang Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> dapat melihat tampilan Tentang Desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke halaman admin.	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat tampilan menu Tentang Desa	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Tentang Desa	2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.5 Fungsi/Fitur Melihat tampilan Tentang Desa(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan menu Tentang Desa.

4.1.2.5.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh *guest*. Fungsi ini menampilkan tentang website.

4.1.2.5.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses menu ini maka *guest* akan melihat tampilan tentang desa di aplikasi berbasis website.

4.1.2.5.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 15 merupakan *use case scenario* dari fungsi Melihat tampilan Tentang Desa (Guest).

³
Tabel 15. Use Case Scenario Melihat Tampilan Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-05					
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan Tentang Desa					
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>guest</i> dapat melihat tampilan Tentang Desa					
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>					
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website					
<i>Post Condition</i>	<i>Guest</i> berhasil melihat tampilan menu Tentang Desa					
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Guest</i> memilih menu Tentang Desa</td> <td>1. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Guest</i> memilih menu Tentang Desa	1. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>					
1. <i>Guest</i> memilih menu Tentang Desa	1. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa					
<i>Alternative flow of events</i>	-					
<i>Extension points</i>	-					

4.2.1.6 Fungsi/Fitur Menambah Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Tentang Desa.

4.2.1.6.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menambah Tentang Desa web dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada tambahan Tentang Desa yang akan di posting.

4.2.1.6.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan Tentang Desa yang akan ditambahkan.

4.2.1.6.3 Urutan Stimulasi/Respon

³
Tabel 16 merupakan *use case scenario* dari fungsi menambahkan Tentang Desa web.

Tabel 16. Use Case Scenario Menambah Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-06					
<i>Use Case Name</i>	Menambah Tentang Desa					
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini <i>admin</i> yang ingin menambahkan informasi Tentang Desa					
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>					
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> login ke sistem					
<i>Post Condition</i>	Tentang Desa ditambahkan					
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i> memilih menu Tentang Desa</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu Tentang Desa		
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>					
1. <i>Admin</i> memilih menu Tentang Desa						

		2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
	3. Admin menambahkan Tentang Desa	
		4. Sistem menampilkan Tentang Desa yang telah ditambahkan ke halaman Tentang Desa
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.7 Fungsi/Fitur Mengedit Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit Tentang Desa.

4.2.1.7.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi mengedit Tentang Desa dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan Tentang Desa.

4.2.1.7.2 Deskripsi dan Prioritas.

Admin akan memilih menu Tentang Desa untuk dapat melakukan pengeditan.

4.2.1.7.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 17 merupakan *use case scenario* dari fungsi mengedit Tentang Desa.

Tabel 17. Use Case Scenario Mengedit Tentang Desa

Use Case ID Number	UC-07	
Use Case Name	Mengedit menu Tentang Desa	
Brief Description	<i>Use Case</i> menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit menu Tentang Desa	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin login</i> ke sistem	
Post Condition	Tentang Desa berhasil diedit	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu Tentang Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
	3. <i>Admin</i> memilih Tentang Desa	
	4. <i>Admin</i> mengedit Tentang Desa	

		5. Sistem memproses perubahan Tentang Desa web
		6. Sistem memvalidasi data perbarui Tentang Desa web SD007: Sequence Diagram Admin Menambah Galeri
		7. Sistem menyimpan data Tentang Desa web yang telah diedit
		8. Sistem menampilkan perubahan ke halaman Tentang Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.8 Fungsi/Fitur Menghapus Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Tentang Desa.

4.2.1.8.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menghapus berita digunakan oleh *admin*, *admin* dapat menghapus Tentang Desa yang ingin dihapus.

4.2.1.8.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* ingin melakukan penghapusan terhadap Tentang Desa, *admin* terlebih dahulu harus mengecek Tentang Desa, setelah menemukan yang akan dihapus maka *admin* dapat menghapusnya.

4.2.1.8.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 18 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus Tentang Desa.

Tabel 18. Use Case Scenario Menghapus Tentang Desa

1	Use Case ID Number	UC-08
	Use Case Name	Menghapus Tentang Desa
	Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan Tentang Desa
1	Primary Actor	<i>Admin</i>
	Pre-condition	<i>Admin</i> telah login ke sistem

<i>Post Condition</i>	Tentang Desa berhasil dihapus	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Tentang Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
	3. Admin memilih Tentang Desa	
	4. Admin menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan Tentang Desa
		6. Sistem memvalidasi data hapus Tentang Desa
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.9 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

4.2.1.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh *guest*.

4.2.1.9.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* memilih menu Galeri, maka sistem akan menampilkan halaman dari Galeri desa yang menampilkan gambar-gambar tentang desa Sitoluama.

4.2.1.9.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 19 merupakan *use case scenario* dari fungsi melihat tampilan galeri.

Tabel 19. Use Case Scenario Melihat Tampilan Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-09	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan menu Galeri	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat tampilan menu Galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	Halaman Galeri berhasil ditampilkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Guest memilih menu Galeri	

		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.10 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

4.2.1.10.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh *user* maupun *admin*.

4.2.1.10.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* memilih Galeri, maka sistem menampilkan halaman dari Galeri desa yang menampilkan gambar-gambar tentang desa Sitoluama.

4.2.1.10.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 20 merupakan *use case scenario* dari fungsi melihat tampilan galeri.

Tabel 20. Use Case Scenario Melihat Tampilan Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-10	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan menu Galeri	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat tampilan menu Galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Menu Galeri berhasil ditampilkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.11 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

4.2.1.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh *admin*.

4.2.1.11.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* memilih menu Galeri, maka sistem menampilkan halaman dari Galeri desa yang menampilkan gambar-gambar tentang desa Sitoluama.

4.2.1.11.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 21 merupakan *use case scenario* dari fungsi melihat tampilan galeri.

Tabel 21. Use Case Scenario Melihat Tampilan Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-11	
<i>Use Case Name</i>	Melihat tampilan menu Galeri	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat tampilan menu Galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke halaman <i>admin</i>	
<i>Post Condition</i>	Menu Galeri berhasil ditampilkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.12 Fungsi/Fitur Menambah Galeri Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Galeri desa.

4.2.1.12.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menambah galeri dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada isi galeri tambahan yang akan di posting.

4.2.1.12.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan galeri yang akan ditambahkan.

4.2.1.12.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 22 merupakan *use case scenario* dari fungsi menambahkan galeri.

Tabel 22. Use Case Scenario Menambah Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-12
<i>Use Case Name</i>	Menambah Galeri
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Galeri
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i> 1	Galeri berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
	3. Admin menambahkan galeri	
		4. Sistem menampilkan isi galeri yang telah ditambahkan ke halaman utama galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.13 Fungsi/Fitur Mengedit Galeri

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit galeri.

4.2.1.13.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengedit galeri dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan galeri.

4.2.1.13.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Galeri untuk dapat melakukan pengeditan galeri.

4.2.1.13.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 23 merupakan *use case scenario* dari fungsi mengedit galeri.

Tabel 23. Use Case Scenario Mengedit Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-13	
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Galeri	
<i>Brief Description</i> 1	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan menngedit galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i> 1	Galeri berhasil diedit	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Galeri	

		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
	3. Admin memilih galeri	
	4. Admin mengedit galeri	
		5. Sistem memproses perubahan galeri
		6. Sistem memvalidasi data perbarui galeri
		7. Sistem menampilkan pembaharuan galeri ke halaman galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.14 Fungsi/Fitur Menghapus Galeri

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Galeri.

4.2.1.14.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menghapus galeri digunakan oleh *admin*, *admin* dapat menghapus galeri yang salah *upload* ataupun galeri yang ingin dihapus.

4.2.1.14.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* melakukan penghapusan terhadap galeri, *admin* terlebih dahulu harus mengecek atau memilih galeri, setelah menemukan galeri yang akan dihapus maka *admin* dapat menghapusnya.

4.2.1.14.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 24 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus galeri.

Tabel 24. Use Case Scenario Menghapus Galeri

<i>Use Case ID Number</i>	UC-14	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Galeri	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan galeri	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Galeri berhasil dihapus	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	<p>1. Admin memilih menu Galeri</p> <p>2. Sistem menampilkan halaman galeri</p> <p>3. Admin memilih galeri</p> <p>4. Admin menekan ikon hapus</p> <p>5. Sistem memproses penghapusan galeri</p> <p>6. Sistem memvalidasi data hapus galeri</p>
<i>Alternative flow of events</i>	
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.15 Fungsi/Fitur Melihat Berita (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

4.2.1.15.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat berita digunakan oleh *guest*. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat berita yang telah dibuat oleh *admin*.

4.2.1.15.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat berita yang sedang trending atau sedang viral di sekitaran Sitoluama.

4.2.1.15.3 Urutan Stimulus/Respon

² Use Case Scenario dari fungsi melihat berita dapat dilihat pada tabel 25.

Tabel 25. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-15	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Berita	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat tampilan Berita	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Guest</i> berhasil melihat tampilan Berita	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Guest memilih menu Berita	

		2. Sistem menampilkan halaman Berita
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.16 Fungsi/Fitur Melihat Berita (User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

4.2.1.16.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat berita digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini *user* dapat melihat berita yang telah dibuat oleh *admin*.

4.2.1.16.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* melihat berita yang sedang trending atau sedang viral di sekitaran Sitoluama.

4.2.1.16.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat berita dilihat pada tabel 26.

Tabel 26. Use Case Scenario *Use Case Scenario* Melihat Berita

Use Case ID Number	UC-16	
Use Case Name	Melihat Berita	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat tampilan Berita	
Primary Actor	<i>User</i>	
Pre-condition	<i>User</i> telah login ke halaman user	
Post Condition	<i>User</i> berhasil melihat tampilan menu Berita	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>User</i> memilih menu Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.17 Fungsi/Fitur Melihat Berita (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

4.2.1.17.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat berita digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat melihat berita yang telah dibuat.

4.2.1.17.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat berita yang di sekitaran Sitoluama.

4.2.1.17.3 Urutan Stimulus/Respon

2 *Use Case Scenario* dari fungsi melihat berita dapat dilihat pada tabel 27.

Tabel 27. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Berita	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat Berita	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke halaman admin	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat tampilan Berita	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.18 Fungsi/Fitur Menambah Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Berita.

4.2.1.18.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah berita dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada berita tambahan yang akan di posting.

4.2.1.18.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan berita yang akan ditambahkan.

4.2.1.18.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 28 merupakan *use case scenario* dari fungsi menambahkan berita.

Tabel 28. *Use Case Scenario* Menambah Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-18	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Berita	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> menggambarkan <i>admin</i> ingin menambahkan Berita	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Berita ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Tambah Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita
	3. <i>Admin</i> menambahkan berita	
		4. Sistem menampilkan berita yang telah ditambahkan ke halaman Berita
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.19 Fungsi/Fitur Mengedit Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit berita.

4.2.1.19.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi mengedit berita dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan berita.

4.2.1.19.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Berita untuk dapat melakukan pengeditan berita.

4.2.1.19.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 29 merupakan *use case scenario* dari fungsi mengedit berita.

Tabel 29. *Use Case Scenario* Mengedit Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-19
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Berita
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit berita
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>

<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Berita berhasil diedit	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita
	3. Admin memilih berita	
		4. Sistem menampilkan berita yang akan diedit
	5. Admin mengedit berita	
	6. Admin menekan button "Update Berita"	
		7. Sistem menampilkan pembaruan berita ke halaman berita
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	
	-	

4.2.1.20 Fungsi/Fitur Menghapus Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Berita.

4.2.1.20.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menghapus berita digunakan oleh *admin*, *admin* dapat menghapus berita yang salah *upload* ataupun berita yang sudah lewat masa *trendingnya*.

4.2.1.20.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* melakukan penghapusan terhadap berita, *admin* terlebih dahulu harus mengecek atau memilih berita, setelah menemukan berita yang akan dihapus maka *admin* dapat menghapusnya.

4.2.1.20.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 30 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus berita.

Tabel 30. Use Case Scenario Menghapus Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-20
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Berita

<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan berita															
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>															
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem															
<i>Post Condition</i>	Berita berhasil dihapus															
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i> memilih menu Semua Berita</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Sistem menampilkan semua Berita</td></tr> <tr> <td>3. <i>Admin</i> memilih berita</td><td></td></tr> <tr> <td>4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus</td><td></td></tr> <tr> <td>5. <i>Admin</i> menekan button "Yes, delete it!"</td><td>3.</td></tr> <tr> <td></td><td>6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa berita berhasil dihapus.</td></tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu Semua Berita			2. Sistem menampilkan semua Berita	3. <i>Admin</i> memilih berita		4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus		5. <i>Admin</i> menekan button "Yes, delete it!"	3.		6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa berita berhasil dihapus.	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>															
1. <i>Admin</i> memilih menu Semua Berita																
	2. Sistem menampilkan semua Berita															
3. <i>Admin</i> memilih berita																
4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus																
5. <i>Admin</i> menekan button "Yes, delete it!"	3.															
	6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa berita berhasil dihapus.															
<i>Alternative flow of events</i>	-															
<i>Extension points</i>	-															

4.2.1.21 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Berita(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori berita.

4.2.1.21.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh *guest*. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.21.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat kategori berita apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.21.3 Urutan Stimulus/Respon

3. *Use Case Scenario* dari fungsi melihat kategori berita dapat dilihat pada tabel 31.

Tabel 31. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat kategori berita (Guest)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-21
<i>Use Case Name</i>	Melihat kategori berita
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat kategori berita
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>

<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i> 1	<i>Guest</i> berhasil melihat kategori berita	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> memilih Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita dan kategori berita
	3. <i>Guest</i> melihat kategori berita	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.22 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Berita(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori berita.

4.2.1.22.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini *user* dapat melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.22.2 Kebutuhan Fungsional

10 Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat kategori berita apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.22.3 Urutan Stimulus/Respon

3 Use Case Scenario dari fungsi melihat kategori berita dapat dilihat pada tabel 32.
3 2

Tabel 32. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat kategori berita (User)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-22	
<i>Use Case Name</i>	Melihat kategori berita 18	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat kategori berita	
<i>Primary Actor</i> 1	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i> 1	<i>User</i> berhasil melihat kategori berita	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. User memilih menu Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman berita dan kategori berita
	3. User melihat kategori berita	
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.23 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Berita(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori berita.

4.2.1.23.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh *admin*. Pada fungsi ini *admin* dapat melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.23.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat kategori layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.23.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat kategori layanan berita dapat dilihat pada tabel 33.

Tabel 33. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat kategori berita (Admin)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-23	
<i>Use Case Name</i>	Melihat kategori berita	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat kategori berita	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat Kategori berita	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Kategori berita	

		2. Sistem menampilkan halaman kategori berita
	3. Admin melihat kategori berita	
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.24 Fungsi/Fitur Mengelola Kategori Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengelola Kategori berita.

4.2.1.24.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengelola kategori berita digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat mengelola Kategori berita.

4.2.1.24.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat mengelola kategori berita yang telah dibuat di website tersebut. Dalam hal ini, mengelola termasuk menambah, mengedit dan menghapus .

4.2.1.24.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi mengelola Kategori Berita dapat dilihat pada tabel 34.

Tabel 34. Use Case Scenario Use Case Scenario Mengelola Kategori Berita

1	2				
Use Case Scenario Mengelola Kategori Berita					
<i>Use Case ID Number</i>	UC-24				
<i>Use Case Name</i>	Mengelola Kategori Berita				
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> mengelola Kategori berita				
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>				
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem				
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengelola Kategori berita				
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor's Action</th> <th>System's Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>Admin</i> memilih menu Kategori Berita</td> <td></td></tr> </tbody> </table>	Actor's Action	System's Response	1. <i>Admin</i> memilih menu Kategori Berita	
Actor's Action	System's Response				
1. <i>Admin</i> memilih menu Kategori Berita					

		2. Sistem menampilkan halaman kategori berita
	3. Admin mengelola kategori berita	
		4. Sistem menampilkan bahwa kategori berita berhasil di kelola.
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.25 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

4.2.1.25.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat berita digunakan oleh *guest*. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.25.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *guest* melihat layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.25.3 Urutan Stimulus/Respon

4
Use Case Scenario dari fungsi melihat layanan dilihat pada tabel 35.

Tabel 35. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Layanan

Use Case ID Number	UC-25	
Use Case Name	Melihat Layanan	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat tampilan Layanan	
Primary Actor	<i>Guest</i>	
Pre-condition	<i>Guest</i> telah mengakses website	
Post Condition	<i>Guest</i> berhasil melihat tampilan menu Layanan	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Guest</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.26 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

4.2.1.26.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat berita digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini *user* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.26.2 Kebutuhan Fungsional

10 Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.26.3 Urutan Stimulus/Respon

2 *Use Case Scenario* dari fungsi melihat layanan dapat dilihat pada tabel 36.

Tabel 36. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Layanan

<i>Use Case ID Number</i>	UC-26	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Layanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat tampilan Layanan	
<i>Primary Actor</i>	7 <i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login ke halaman user	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil melihat tampilan menu Layanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.27 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(*Admin*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

4.2.1.27.1 Deskripsi dan Prioritas

8 Fungsi melihat berita digunakan oleh *admin*. Pada fungsi ini *admin* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.27.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.27.3 Urutan Stimulus/Respon

4
Use Case Scenario dari fungsi melihat layanan dilihat pada tabel 37.

Tabel 37. Use Case Scenario Melihat Layanan

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat Layanan	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat tampilan Layanan	
Primary Actor	<i>Admin</i>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
Post Condition	<i>Admin</i> berhasil melihat tampilan menu Layanan	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.28 Fungsi/Fitur Menambah Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Layanan.

4.2.1.28.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menambah layanan dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada layanan tambahan yang akan di posting.

4.2.1.28.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan layanan yang akan ditambahkan.

4.2.1.28.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 38 merupakan *use case scenario* dari fungsi menambahkan layanan.

Tabel 38. Use Case Scenario Menambah Layanan

Use Case ID Number	UC-28
Use Case Name	Menambah Layanan

<i>Brief Description</i>	Use Case menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Layanan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Layanan ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
	3. <i>Admin</i> menambahkan layanan	
		4. Sistem menampilkan layanan yang telah ditambahkan ke halaman Layanan
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.29 Fungsi/Fitur Mengedit Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit layanan.

4.2.1.29.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi mengedit layanan dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan layanan.

4.2.1.29.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Layanan untuk dapat melakukan pengeditan layanan.

4.2.1.29.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 39 merupakan *use case scenario* dari fungsi mengupdate layanan.

Tabel 39. Use Case Scenario Mengedit Layanan

<i>Use Case ID Number</i>	UC-29	
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Layanan	
<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit layanan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Layanan berhasil diupdate	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. Admin memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
	3. Admin memilih layanan	
	4. Admin mengedit layanan	
		5. Sistem memproses perubahan layanan
		6. Sistem memvalidasi data perbaharui layanan
		7. Sistem menyimpan data layanan yang telah diedit
		8. Sistem menampilkan pembaharuan layanan ke halaman Layanan
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.30 Fungsi/Fitur Menghapus Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Layanan.

4.2.1.30.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menghapus layanan digunakan oleh *admin*, *admin* dapat menghapus layanan yang salah *upload* ataupun layanan yang sudah tidak tersedia lagi.

4.2.1.30.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* melakukan penghapusan terhadap layanan, *admin* terlebih dahulu harus mengecek atau memilih layanan, setelah menemukan layanan yang akan dihapus maka *admin* dapat menghapusnya.

4.2.1.30.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 40 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus layanan.

Tabel 40. Use Case Scenario Menghapus Layanan

Use Case ID Number	UC-30
Use Case Name	Menghapus Layanan
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan layanan
Primary Actor	<i>Admin</i>

<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i> 1	Layanan tertentu berhasil dihapus	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
	3. Admin memilih layanan	
	4. Admin menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan layanan
		6. Sistem memvalidasi datahapus layanan
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.31 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Layanan(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori layanan.

4.2.1.31.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori layanan digunakan oleh *guest*. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.31.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat kategori layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.31.3 Urutan Stimulus/Respon

²
Use Case Scenario dari fungsi melihat kategori layanan dilihat pada tabel 41.

Tabel 41. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat kategori layanan(Guest)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-31	
<i>Use Case Name</i>	Melihat kategori layanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat kategori layanan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i> 1	<i>Guest</i> berhasil melihat Kategori Layanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>

	1. Guest memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan dan kategori layanan
	3. Guest melihat kategori layanan	
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.32 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Layanan(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori layanan.

4.2.1.32.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori layanan digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini *user* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.32.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat kategori layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.32.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat kategori layanan dilihat pada tabel 42.

Tabel 42. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat kategori layanan(User)

1	Use Case ID Number	UC-32
	Use Case Name	Melihat kategori layanan
	Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat kategori layanan
7	Primary Actor	User
	Pre-condition	User telah login ke sistem
1	Post Condition	User berhasil melihat Kategori Layanan
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. User memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan dan kategori layanan
	3. User melihat kategori layanan	

<i>Alternative flow of events</i>	-
<i>Extension points</i>	-

4.2.1.33 Fungsi/Fitur Melihat Kategori Layanan(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat kategori layanan.

4.2.1.33.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat kategori layanan digunakan *admin*. Pada fungsi ini *admin* dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.33.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat kategori layanan apa saja yang ada di desa Sitoluama.

4.2.1.33.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat kategori layanan dapat pada tabel 43.

Tabel 43. *Use Case Scenario* Melihat kategori layanan(Admin)

<i>1</i>	<i>Use Case ID Number</i>	UC-33
	<i>Use Case Name</i>	Melihat kategori layanan
<i>1</i>	<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat kategori layanan
	<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>
	<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem
<i>1</i>	<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat Kategori Layanan
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	4. Admin memilih menu Kategori Layanan	
		5. Sistem menampilkan halaman kategori layanan
	6. Admin melihat kategori layanan	
	<i>Alternative flow of events</i>	-
	<i>Extension points</i>	-

4.2.1.34 Fungsi/Fitur Mengelola Kategori Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengelola Kategori Layanan.

4.2.1.34.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengelola kategori layanan digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat mengelola Kategori Layanan.

4.2.1.34.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat mengelola kategori layanan yang telah dibuat di website tersebut. Dalam hal ini, mengelola termasuk menambah, mengedit dan menghapus .

4.2.1.34.3 Urutan Stimulus/Respon

²
Use Case Scenario dari fungsi mengelola Kategori Layanan dapat pada tabel 44.

Tabel 44. Use Case Scenario Use Case Scenario Mengelola Kategori Layanan

¹ <i>Use Case ID Number</i>	UC-34	
<i>Use Case Name</i>	Mengelola Sejarah Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> mengelola Kategori Layanan	
¹ <i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke sistem	
¹ <i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil mengelola Kategori Layanan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Kategori Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman kategori layanan
	3. <i>Admin</i> mengelola kategori layanan	
		4. Sistem menampilkan bahwa kategori layanan berhasil di kelola.
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.35 Fungsi/Fitur Menambahkan Alu-Alu

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambahkan Alu-Alu (saran).

4.2.1.35.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menambahkan Alu-Alu digunakan oleh *user* yang ingin membuat ataupun menambahkan Alu-Alu.

4.2.1.35.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* akan menambahkan alu-alu, *user* terlebih dahulu harus mengecek alu-alu yang dibuatkan apakah sudah sesuai dengan apa yang ingin diungkapkan.

4.2.1.35.3 Urutan Stimulasi/Respon

³
Tabel 45 merupakan *use case scenario* dari fungsi menambah Alu-Alu

Tabel 45. Use Case Scenario Menambah Alu-Alu

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-35	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Alu-Alu	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> yang ingin menambahkan Alu-Alu	
<i>Primary Actor</i> 7	<i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i> 1	Alu-Alu berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu
	3. <i>User</i> memilih ikon Buat Alu-Alu	
	4. <i>User</i> mengisi Alu-Alu	
	5. <i>User</i> mengirim alu-alu	
		6. Sistem memvalidasi data Alu-Alu
		7. Sistem menampilkan alert "berhasil"
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.36 Fungsi/Fitur Melihat Alu-Alu (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

4.2.1.36.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat Alu-Alu digunakan oleh *guest*. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat alu-alu yang dibuat oleh *admin*.

4.2.1.36.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat alu-alu apa saja yang telah dibuat oleh ada di website tersebut.

4.2.1.36.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Use Case Scenario dari fungsi melihat Alu-Alu dapat dilihat pada tabel 46.

Tabel 46. Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

<i>Use Case ID Number</i>	UC-36	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Alu-Alu	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat tampilan Alu-Alu	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i> 1	<i>Guest</i> berhasil melihat tampilan Alu-Alu	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> memilih menu Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.37 Fungsi/Fitur Melihat Alu-Alu (*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

4.2.1.37.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat Alu-Alu digunakan oleh *user*. Pada fungsi ini *user* dapat melihat alu-alu yang dibuat oleh *user* lainnya.

4.2.1.37.2 Kebutuhan Fungsional

10
Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat alu-alu apa saja yang telah dibuat oleh ada di website tersebut.

4.2.1.37.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Alu-Alu dapat dilihat pada tabel 47.

Tabel 47. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

1 Use Case ID Number	UC-37	
Use Case Name	Melihat Alu-Alu	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana user melihat tampilan Alu-Alu	
7 Primary Actor	User	
Pre-condition	User telah login ke sistem	
Post Condition	User berhasil melihat tampilan Alu-Alu	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. User memilih menu Alu-Alu	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.38 Fungsi/Fitur Melihat Alu-Alu (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

4.2.1.38.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat Alu-Alu digunakan *admin*. Pada fungsi ini *admin* melihat alu-alu yang dibuat oleh *admin*.

4.2.1.38.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat alu-alu apa saja yang telah dibuat oleh ada di website tersebut.

4.2.1.38.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Alu-Alu dilihat pada tabel 48.

Tabel 48. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

1 Use Case ID Number	UC-38	
Use Case Name	Melihat Alu-Alu	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat tampilan Alu-Alu	
Primary Actor	<i>Admin</i>	

<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil melihat tampilan Alu-Alu	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Alu-Alu	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.39 Fungsi/Fitur Menghapus Alu-Alu

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Alu-Alu.

4.2.1.39.1 Deskripsi dan Prioritas.

Fungsi menghapus Alu-Alu ini dilakukan oleh *admin*. Fungsi ini direalisasikan *admin* pada saat ingin menghapus alu-alu yang kurang sesuai atau yang mengandung kata-kata bersifat SARA ataupun sejenis penghinaan untuk menjatuhkan.

4.2.1.39.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* menghapus alu-alu, sistem akan menampilkan halaman Alu-Alu yang telah dibersihkan dari alu-alu yang bersifat SARA.

4.2.1.39.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 49 merupakan *Use Case Scenario* dari fungsi menghapus Alu-Alu.

Tabel 49. Use Case Scenario Menghapus Alu-Alu

<i>Use Case ID Number</i>	UC-39	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Alu-Alu	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menghapus Alu-Alu	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil menghapus Alu-Alu	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Admin memilih menu Alu-Alu	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu

	3. Admin memilih Alu-Alu	
	4. Admin menghapus Alu-Alu	
		5. Sistem menampilkan alert "Berhasil di hapus"
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

4.2.1.40 Fungsi/Fitur melihat Map(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

4.2.1.40.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat map digunakan oleh guest. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat map desa sitoluama .

4.2.1.40.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat map/ peta desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

4.2.1.40.3 Urutan Stimulus/Respon

2
Use Case Scenario dari fungsi melihat map dapat pada tabel 50.

Tabel 50. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Map(Guest)

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-40	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Map	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat map desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Guest</i> berhasil melihat map	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> mengakses map	
		2. Sistem menampilkan map desa sitoluama
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.41 Fungsi/Fitur melihat Map(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

4.2.1.41.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat map digunakan oleh user. Pada fungsi ini *user* dapat melihat map desa sitoluama .

4.2.1.41.2 Kebutuhan Fungsional

10 Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat map peta desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

4.2.1.41.3 Urutan Stimulus/Respon

2 Use Case Scenario dari fungsi melihat map dilihat pada tabel 51.

Tabel 51. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Map(*User*)

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-41	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Map	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user melihat map desa	
7 <i>Primary Actor</i>	User	
<i>Pre-condition</i>	User telah login ke halaman user	
1 <i>Post Condition</i>	User berhasil melihat map	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. User mengakses map	
		2. Sistem menampilkan map desa sitoluama
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.42 Fungsi/Fitur melihat Map(*Admin*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

4.2.1.42.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat map digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat melihat map desa sitoluama .

4.2.1.42.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat map/ peta desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

4.2.1.42.3 Urutan Stimulus/Respon

4

Use Case Scenario dari fungsi melihat map dilihat pada tabel 52.

Tabel 52. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Map(Admin)

1

<i>Use Case ID Number</i>	UC-42	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Map	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat map desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah login ke halaman admin	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil melihat map	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> mengakses website	
		2. Sistem menampilkan map desa sitoluama
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.43 Fungsi/Fitur menggunakan Search(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

4.2.1.43.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh guest. Pada fungsi ini *guest* dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu..

4.2.1.43.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, guest dapat menggunakan fungsi search untuk mencari berita maupun alu-alu yang ada di dalam website tersebut.

4.2.1.43.3 Urutan Stimulus/Respon

2

Use Case Scenario menggunakan fungsi search dapat dilihat pada tabel 53.

Tabel 53. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Search(Guest)

1

<i>Use Case ID Number</i>	UC-43
---------------------------	-------

<i>Use Case Name</i>	Menggunakan fungsi Search	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana guest menggunakan fungsi search.	
<i>Primary Actor</i>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>Guest</i> berhasil menggunakan fungsi search	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> mengakses menu Berita atau Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu
	3. <i>Guest</i> menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.	
		4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.44 Fungsi/Fitur menggunakan Search(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

4.2.1.44.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh user. Pada fungsi ini *user* dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu..

4.2.1.44.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, user menggunakan fungsi search untuk mencari berita maupun alu-alu yang ada di dalam website tersebut.

4.2.1.44.3 Urutan Stimulus/Respon

² *Use Case Scenario* menggunakan fungsi search dapat dilihat pada tabel 54.

³
Tabel 54. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Search(User)

1	Use Case ID Number	UC-44										
	Use Case Name	Menggunakan fungsi Search										
	Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana user menggunakan fungsi search.										
	Primary Actor	User										
7	Pre-condition	User telah login ke halaman user										
1	Post Condition	User berhasil menggunakan fungsi search										
	Basic Flow of Event	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor's Action</th> <th>System's Response</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. User mengakses menu Berita atau Alu-Alu</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu</td></tr> <tr> <td>3. User menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari</td></tr> </tbody> </table>	Actor's Action	System's Response	1. User mengakses menu Berita atau Alu-Alu			2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu	3. User menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.			4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari
Actor's Action	System's Response											
1. User mengakses menu Berita atau Alu-Alu												
	2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu											
3. User menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.												
	4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari											
	Alternative flow of events	-										
	Extension points	-										

4.2.1.45 Fungsi/Fitur menggunakan Search(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

4.2.1.45.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu.

4.2.1.45.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, admin dapat menggunakan fungsi search untuk mencari berita maupun alu-alu yang ada di dalam website tersebut.

4.2.1.45.3 Urutan Stimulus/Respon

²
 Use Case Scenario menggunakan fungsi search dapat dilihat pada tabel 55.

3
Tabel 55. Use Case Scenario Menggunakan fungsi Search(Admin)

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-45											
<i>Use Case Name</i>	Menggunakan fungsi Search											
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana admin menggunakan fungsi search.											
<i>Primary Actor</i>	Admin											
<i>Pre-condition</i>	Admin telah login ke halaman admin											
<i>Post Condition</i>	Admin berhasil menggunakan fungsi search											
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Admin mengakses menu Berita atau Alu-Alu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu</td> </tr> <tr> <td>3. Admin menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari</td> </tr> </tbody> </table>		<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. Admin mengakses menu Berita atau Alu-Alu			2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu	3. Admin menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.			4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. Admin mengakses menu Berita atau Alu-Alu												
	2. Sistem menampilkan halaman Berita atau Alu-Alu											
3. Admin menggunakan fungsi search untuk mencari berita atau alu-alu.												
	4. Sistem menampilkan Berita atau Alu-Alu yang dicari											
<i>Alternative flow of events</i>	-											
<i>Extension points</i>	-											

4.2.1.46 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(*Guest*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

4.2.1.46.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi filter dapat digunakan oleh guest. Pada fungsi ini *guest* dapat menggunakan filter di alu-alu.

4.2.1.46.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, guest dapat menggunakan fungsi filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu.

4.2.1.46.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dilihat pada tabel 56.

³
Tabel 56. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(Guest)

¹ <i>Use Case ID Number</i>	UC-46											
<i>Use Case Name</i>	Menggunakan fungsi Filter											
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana guest menggunakan fungsi filter di halaman Alu-Alu											
<i>Primary Actor</i>	Guest											
<i>Pre-condition</i>	Guest telah mengakses website											
<i>Post Condition</i>	User berhasil menggunakan fungsi filter											
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Guest mengakses menu Alu-Alu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu</td> </tr> <tr> <td>3. Guest menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. Guest mengakses menu Alu-Alu			2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu	3. Guest menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu			4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. Guest mengakses menu Alu-Alu												
	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu											
3. Guest menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu												
	4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter											
<i>Alternative flow of events</i>	-											
<i>Extension points</i>	-											

4.2.1.47 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

4.2.1.47.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi filter dapat digunakan oleh user. Pada fungsi ini *user* dapat menggunakan filter di alu-alu.

4.2.1.47.2 Kebutuhan Fungsional

¹⁰
Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat menggunakan fungsi filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu.

4.2.1.47.3 Urutan Stimulus/Respon

²
Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dapat dilihat pada tabel 57.

3
Tabel 57. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(User)

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-47											
<i>Use Case Name</i>	Menggunakan fungsi Filter											
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user menggunakan fungsi filter di halaman Alu-Alu											
3 <i>Primary Actor</i>	<i>User</i>											
<i>Pre-condition</i>	<i>User</i> login ke halaman user											
1 <i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil menggunakan fungsi search											
<i>Basic Flow of Event</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Actor's Action</i></th> <th><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. <i>User</i> mengakses menu Alu-Alu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu</td> </tr> <tr> <td>3. <i>User</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>User</i> mengakses menu Alu-Alu			2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu	3. <i>User</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu			4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. <i>User</i> mengakses menu Alu-Alu												
	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu											
3. <i>User</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu												
	4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter											
<i>Alternative flow of events</i>	-											
<i>Extension points</i>	-											

4.2.1.48 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(*Admin*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan filter.

4.2.1.48.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi filter dapat digunakan oleh admin. Fungsi filter dapat digunakan oleh admin di menu alu-alu.

4.2.1.48.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, admin dapat menggunakan fungsi filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu.

4.2.1.48.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dilihat pada tabel 58.

³
Tabel 58. Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(Admin)

1	Use Case ID Number	UC-48
	Use Case Name	Menggunakan fungsi Filter
	Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana admin menggunakan fungsi filter di halaman Alu-Alu
	Primary Actor	Admin
	Pre-condition	Admin telah login ke halaman admin
Post Condition 1		Admin berhasil menggunakan fungsi filter
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Admin mengakses menu Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu
	3. Admin menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu	4. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.2.1.49 Fungsi Fitur Logout

Fungsi di bawah ini adalah fungsi Logout.

4.2.1.49.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi Logout digunakan oleh *user* dan *admin*. Fungsi ini direalisasikan untuk mengakhiri sesi sebagai user.

4.2.1.49.2 Kebutuhan Fungsional

³
Pada saat *admin* dan *user* mengakses sistem ini, *admin* dan *user* logout untuk keluar dari web.

4.2.1.49.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 59 merupakan *Use Case Scenario* dari fungsi Logout

Tabel 59. Use Case Scenario Logout

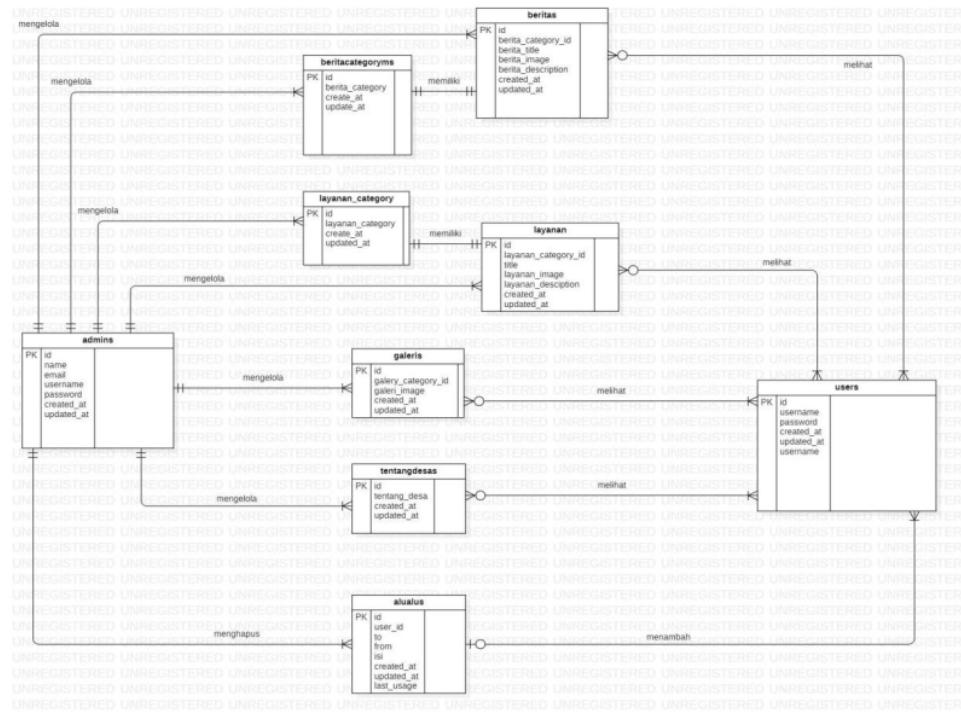
<i>Use Case ID Number</i>	UC-49	
<i>Use Case Name</i>	Melakukan Logout	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> dan <i>user</i> yang melakukan Logout	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i> telah login ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> dan <i>User</i> berhasil Logout	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memilih ikon Logout	
		2. Sistem menampilkan halaman Home sebagai guest
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

4.3 Data Requirement

Pada bab ini dijelaskan Requirement Definition yang berisis tentang interface dari aplikasi yang dibangun dan dijelaskan mengenai aliran-aliran data yang terjadi di dalam aplikasi yang dikembangkan.

4.3.1 E-R Diagram

Gambar berikut merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.



Gamar 53. ER-Diagram Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama

4.4 Functional Requirement

Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama memiliki fungsi dalam memenuhi kebutuhan pengguna yang diberikan, yaitu:

1. Fungsi Registrasi

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* untuk dapat login ke sistem.

2. Fungsi Login

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* dapat menambahkan alu-alu di fitur Alu-Alu dan digunakan oleh *admin* agar dapat melakukan CRUD pada website.

3. Fungsi melihat Berita

Fungsi ini dapat digunakan *admin, user dan guest* untuk melihat berita dari desa.

4. Fungsi melihat Galeri

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin, user dan guest* melihat galeri dalam desa.

5. Fungsi melihat Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin, user dan guest* untuk melihat alu-alu.

6. Fungsi Menambah Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* untuk menambahkan alu-alu.

7. Fungsi Menghapus Alu-Alu

Fungsi ini direalisasikan oleh *admin* untuk menghapus Alu-Alu.

8. Fungsi melihat Tentang Desa

Fungsi digunakan *admin*, *user* dan *guest* untuk melihat menu Tentang Desa.

9. Fungsi Responsive

Fungsi ini merupakan fungsi tampilan website untuk menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan.

10. Fungsi Search

Fungsi ini merupakan fungsi untuk mencari berita dan alu-alu.

11. Fungsi Filter Alu-Alu

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk memfilter alu-alu dalam jangka waktu tertentu.

12. Fungsi Map

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengarahkan user ke google, maps.

13. Fungsi Logout

Fungsi ini direalisasikan oleh *user* dan *admin* untuk logout/keluar dari website.

4.5 Non-Functional Requirement

Tabel 60 adalah non functional requirement pada Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.

Table 60. Non-Functional Requirement

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-01	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh user dan khusus untuk menu Alu-Alu dalam website ini dapat diakses oleh user yang telah terdaftar memiliki akun. Sistem ini juga dapat diakses kapan saja saat dibutuhkan.
NF-02	<i>Reliability</i>	Sistem dapat mengalami gagal akses jika koneksi internet yang digunakan kurang stabil.
NF-03	<i>Portability</i>	Sistem dapat digunakan oleh peramban apa saja, seperti <i>google</i> , <i>chrome</i> dan <i>Mozilla firefox</i> .
NF-04	<i>Response Time</i>	Sistem dapat diakses dengan waktu kurang dari 10 detik jika internet tidak mengalami kendala jaringan.

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-05	Security	Aspek keamanan yang digunakan adalah <i>username</i> dan <i>password</i> masing-masing akun yang dijaga kerahasiaannya. 15
NF-06	Bahasa Komunikasi	Semua informasi akan disajikan dengan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dimengerti.

4.6 Design Constraints

Sistem dapat diakses dengan baik melalui browser yang mendukung penggunaan HTML 5 dan PHP, seperti Mozilla Firefox dan Google, Chrome. Sistem dapat diakses apabila user telah memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan pada website. Website ini dapat diakses oleh user dengan bantuan aplikasi penyedia server, seperti XAMPP. Website ini juga nantinya sangat bergantung kepada jaringan. Apabila tidak terdapat jaringan dan aplikasi bantuan penyedia server, maka aplikasi berbasis website ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh user.

5 Design

Pada bab ini akan dijelaskan deskripsi desain dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang meliputi data description, type definition, conceptual data model, serta tabel yang akan digunakan pada sistem tersebut.

5.1 Data Description

Pada bagian ini dijelaskan data dari sistem yang dibangun, tipe defenisi atau domain, pemodelan data secara konseptual (conceptual data model) dan pemodelan secara fisik (physical data model) dan deskripsi table-tabel pada basis data.

5.1.1 Domain/ Type Definition

Nama domain atau type definition yang terdapat pada basis data aplikasi yang dibangun terlampir pada Tabel 61

Tabel 61 Nama Domain dan Tipe yang Terdefenisi

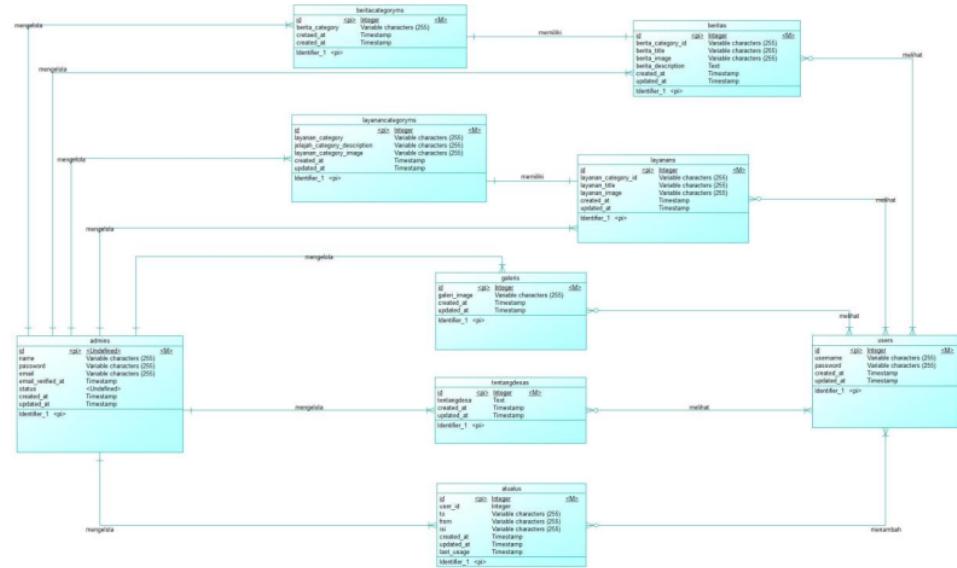
Domain Name	Power designer Type
16 id	bigint(20)
email	varchar
name	varchar(255)
username	varchar(255)
password	varchar(255)
created_at	timestamp
updated_at	timestamp
16 id	bigint(20)
name	varchar(255)
username	varchar(255)
password	varchar(255)
created_at	timestamp
updated_at	timestamp
12 id	bigint(20)
user_id	bigint
to	varchar(255)
from	varchar(255)
isi	varchar(255)
created_at	timestamp
updated_at	timestamp

<code>id</code>	<code>bigint(20)</code>
<code>berita_category_id</code>	<code>35 varchar(255)</code>
<code>berita_title</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>berita_image</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>berita_description</code>	<code>text</code>
<code>17 created_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>updated_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>id</code>	<code>bigint(20)</code>
<code>galeri_image</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>created_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>updated_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>id</code>	<code>12 bigint(20)</code>
<code>geografis</code>	<code>text</code>
<code>created_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>updated_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>id</code>	<code>bigint(20)</code>
<code>39 layanan_image</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>layanan_title</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>layanan_category_id</code>	<code>varchar(255)</code>
<code>12 created_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>updated_at</code>	<code>timestamp</code>
<code>id</code>	<code>bigint(20)</code>
<code>tentangdesa</code>	<code>text</code>
<code>created_at</code>	<code>bimestamp</code>
<code>updated_at</code>	<code>timestamp</code>

31 5.1.2 Conceptual Data Model

Pada bab ini menggambarkan Conceptual Data Model yang digunakan dalam Aplikasi Berbasis Wdari Aplikasi Berbasi Website Alu-Alu of Sitoluama adalah seperti gambar

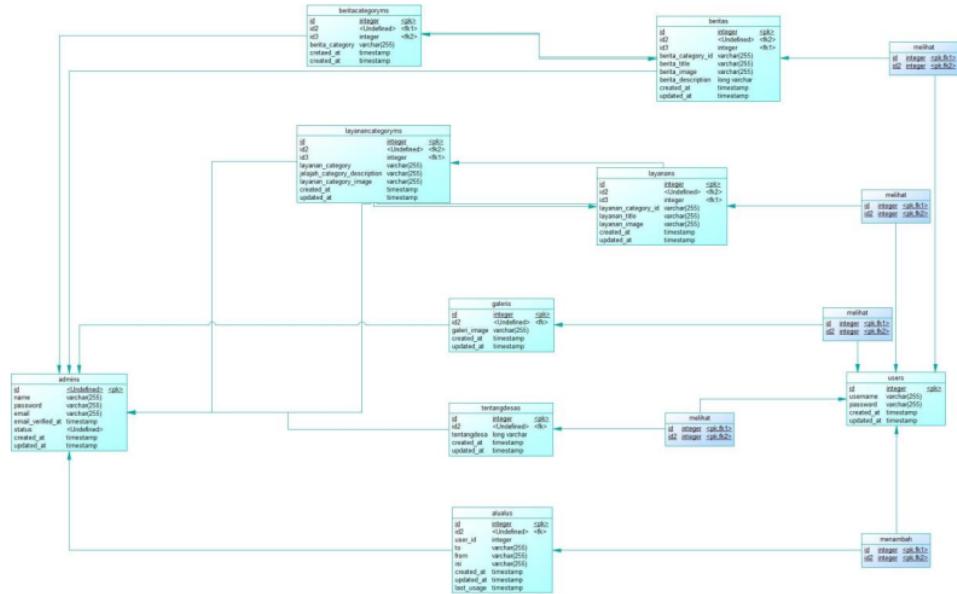
berikut:



Gambar 54. Conceptual Data Model Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama

5.1.3 Physical Data Model

Berikut merupakan Physical Data Model dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu Of Sitoluama dilihat pada gambar x.



Gambar 55. Physical Data Model Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama

6 Detail Design Description

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain data yang akan digunakan dalam pengelolaan Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama, yang terdiri dari table structure, class diagram, sequence diagram, physical file, dan traceability.

6.1 Table Structure

Pada bab ini berisikan seluruh tabel yang telah dirancang untuk Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Setiap tabel akan berisi nama tabel, deskripsi isi, jenis, volume dan primary key.

6.1.1 Tabel User

Identifikasi/Nama : User
Deskripsi Isi : Tabel berisi data tentang pendaftar
Jenis : Table master
Volume : 5
Primary Key : id

Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
username	Berisi username dari penduduk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
password	Berisi password dari penduduk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu pembuatan data	timestamp	YES	None	Attribute Non Key
update_at	Berisi waktu perubahan data	timestamp	YES	None	Attribute Non Key

6.1.2 Tabel Admin

Identifikasi/Nama : Admin
Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar
Jenis : Table master
Volume : 5

5
Primary Key

: id

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
username	Berisi username dari penduduk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
password	Berisi password dari penduduk	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu pembuatan data	timestamp	YES	None	Attribute Non Key
Update_at	Berisi waktu pengubahan waktu	timestamp	YES	None	Attribute Non Key

13
6.1.3 Tabel Berita

Identifikasi/Nama

: Berita

Deskripsi Isi

: Tabel berisi data tentang pendaftar

Jenis

: Table master

Volume

: 7

Primary Key

: id

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	Primary key
berita_category_id	Berisi berita category dari berita	varchar (255)	NO	None	Attribute Non Key
berita_title	Berisi judul dari berita	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key
berita_image	Berisi gambar dari berita	varchar(255)	NO	None	Attribute Non Key

5

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
berita_description	Berisi deskripsi dari berita	text	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu pembuatan data	timestamp	YES	None	Attribute Non Key
updated_at	Berisi perubahan data berita	Varchar(255)	YES	None	Attribute Non key

13

6.1.4 Tabel Galeri

- Identifikasi/Nama : Galeri
- Deskripsi Isi : Tabel berisi data tentang pendaftar
- Jenis : Table master
- Volume : 4
- Primary Key : id

5

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam website	bigint(20)	NO	None	Primary key
galeri_image	Berisi gambar dari galeri	varchar (255)	NO	None	Attribute Non Key
created_at	Berisi waktu pembuatan data galeri	timestamp	YES	None	Attribute Non Key
updated_at	Berisi waktu pengubahan data galeri	timestamp	YES	None	Attribute Non Key

5

6.1.5 Tabel Layanan

- Identifikasi/Nama : Layanan
- Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar
- Jenis : Table master
- Volume : 6

Primary Key : id

Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
layanan_image	Berisi gambar dari layanan	varchar (255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
layanan_title	Berisi judul dari layanan	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
layanan_category_id	Berisi id category layanan	bigint	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Created_at	Berisi waktu pembuatan layanan	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>
Updated_at	Berisi waktu perubahan data	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.6 Tabel Tentang Desa

Identifikasi/Nama : Tentang Desa tentang_desa

Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar

Jenis : Table master

Volume : 4

Primary Key : id

Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
tentang_desa	Berisi data tentang desa	text	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>

5

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
Created_at	Berisi waktu pembuatan data tentang desa	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>
Updated_at	Berisi waktu perubahan data tentang desa	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.7 Tabel Alu-alu

- Identifikasi/Nama : Alualu
 Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar
 Jenis : Table master
 Volume : 7
 Primary Key : id

Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
to	Berisi data to dari alu-alu	varchar (255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
user_id	Berisi id user yang menambahkan alu-alu	bigint(20)	NO	None	<i>Foreign key</i>
from	Berisi data from dari alu-alu	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
isi	Berisi data isi dari alu alu	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu pembuatan alu- alu	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu perubahan data	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.8 Tabel Beritacategories

Identifikasi/Nama : berita_category
Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar
Jenis : Table master
Volume : 4
Primary Key : id

Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NULL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
berita_category	Berisi data visi misi	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu pembuatan data kategori berita	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu perubahan data kategori berita	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>

6.1.9 Tabel Layanancategories

Identifikasi/Nama : layanan_category
Deskripsi Isi : Tabel ini berisi data tentang pendaftar
Jenis : Table master
Volume : 6
Primary Key : id

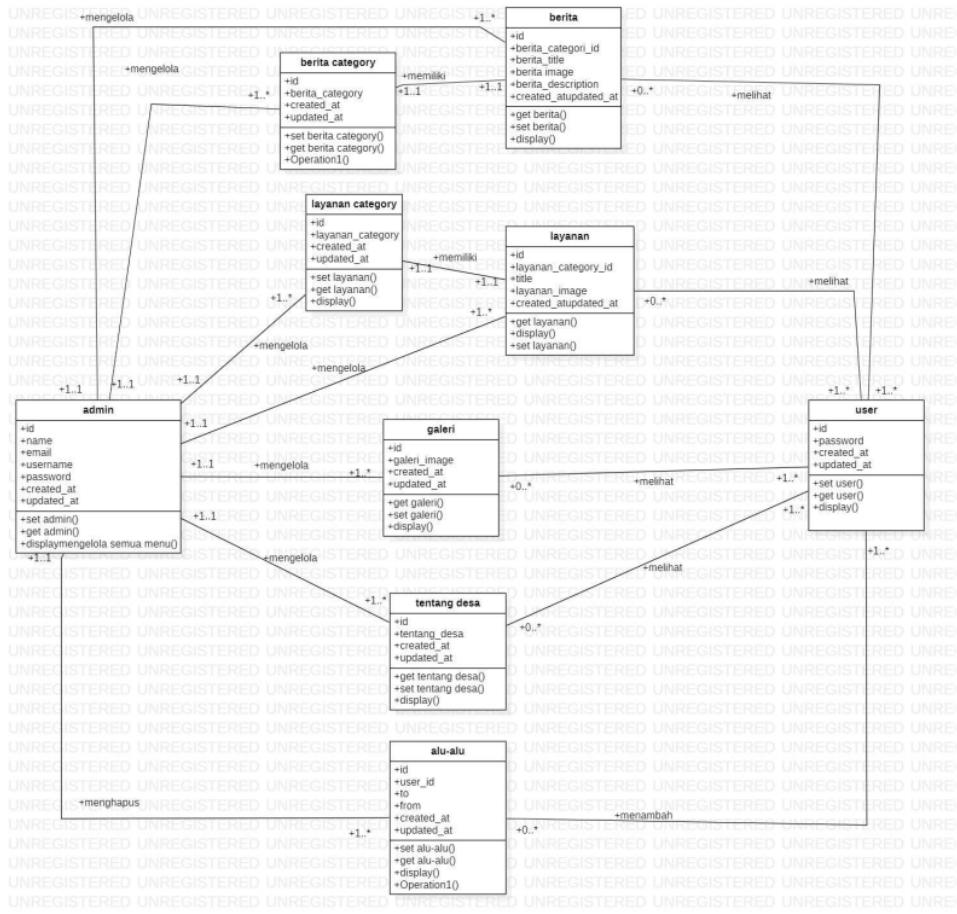
Data dictionary table user terlampir pada tabel berikut

Field	Deskripsi	Tipe & Length	Boleh NUL	Default	Keterangan
id	Berisi id yang tersimpan dalam sistem	bigint(20)	NO	None	<i>Primary key</i>
layanan_category	Berisi data dari layanan_category	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Layanan_category_image	Berisi data dari layanan_category_image	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
Layanan_category_descrip tion	Berisi data dari layanan_category_descrip tion	varchar(255)	NO	None	<i>Attribute Non Key</i>
created_at	Berisi waktu pembuatan data layanancategori	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>
updated_at	Berisi waktu perubahan data layanancategory	timestamp	YES	None	<i>Attribute Non Key</i>

30

6.2 Class Diagram

Class diagram class yang menggambarkan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antara objek. Berikut merupakan class diagram dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.

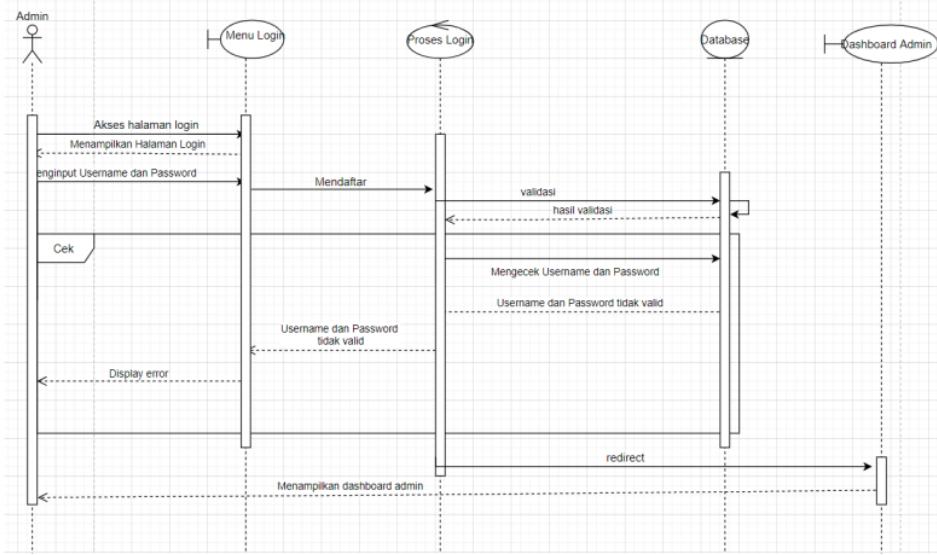


Gambar 56 . Class Diagram Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama

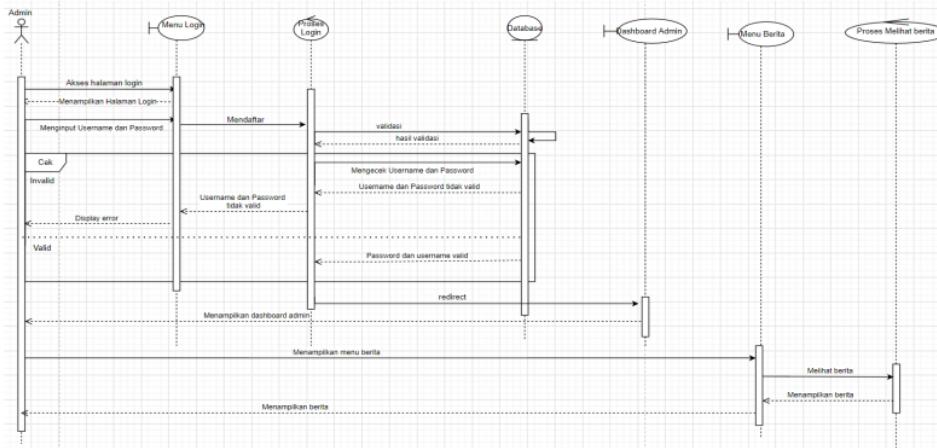
6.3 Sequence Diagram

19

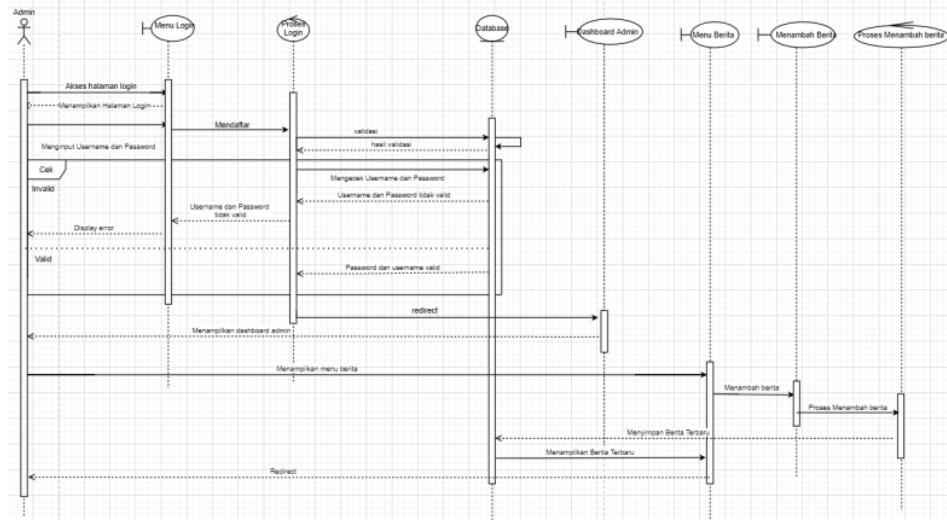
6.3.1 Sequence Diagram Admin Melakukan Login



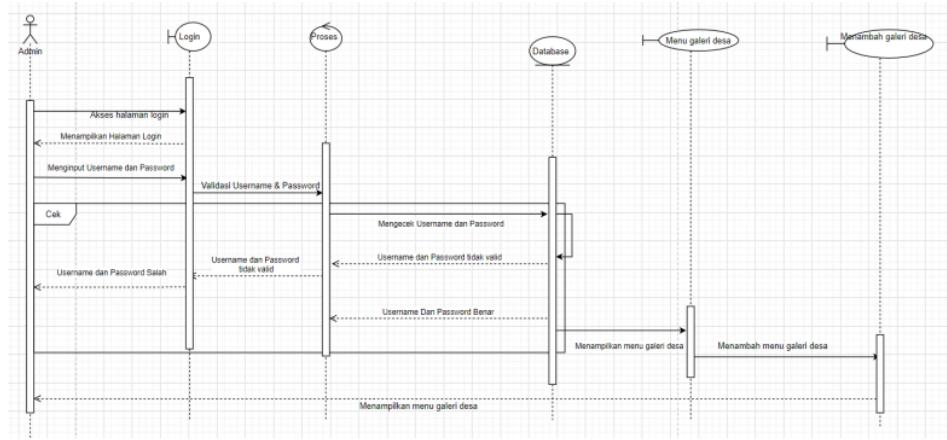
6.3.2. Sequence Diagram Admin Melihat Berita



6.3.3. Sequence Diagram Admin Menambah Berita

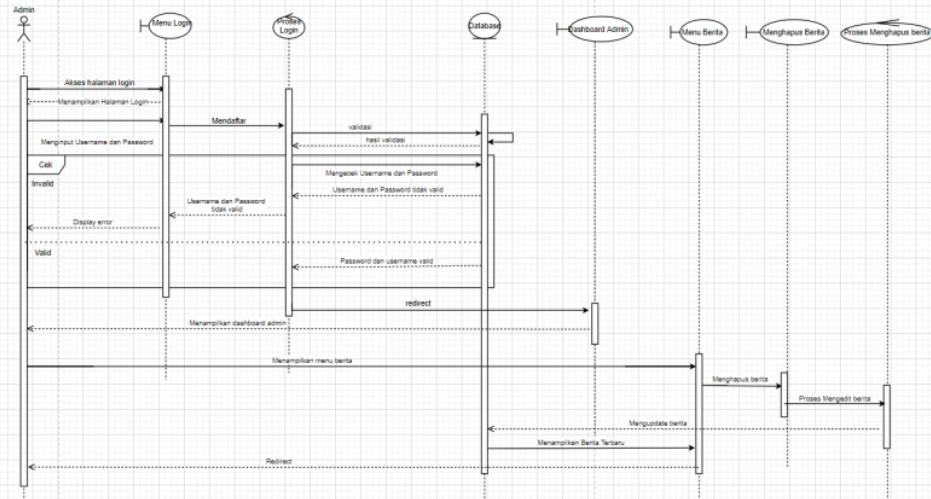


6.3.4. Sequence Diagram Admin Mengedit Berita

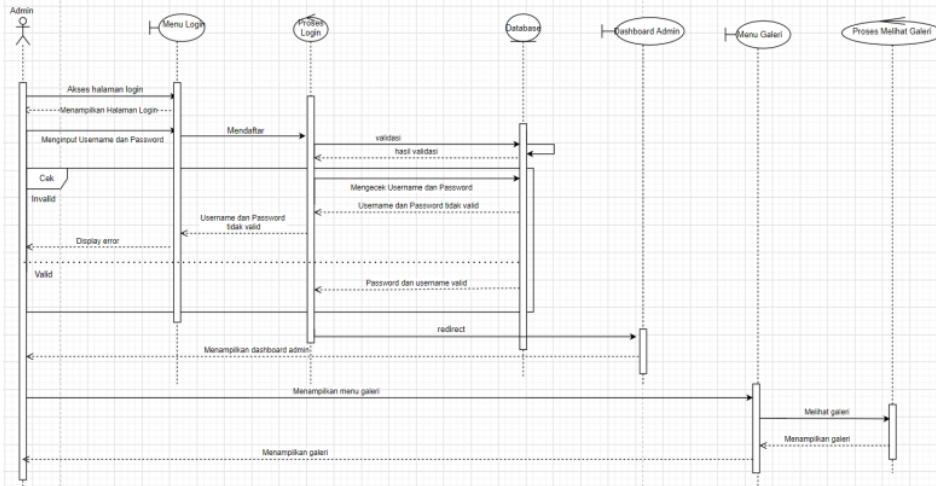


19

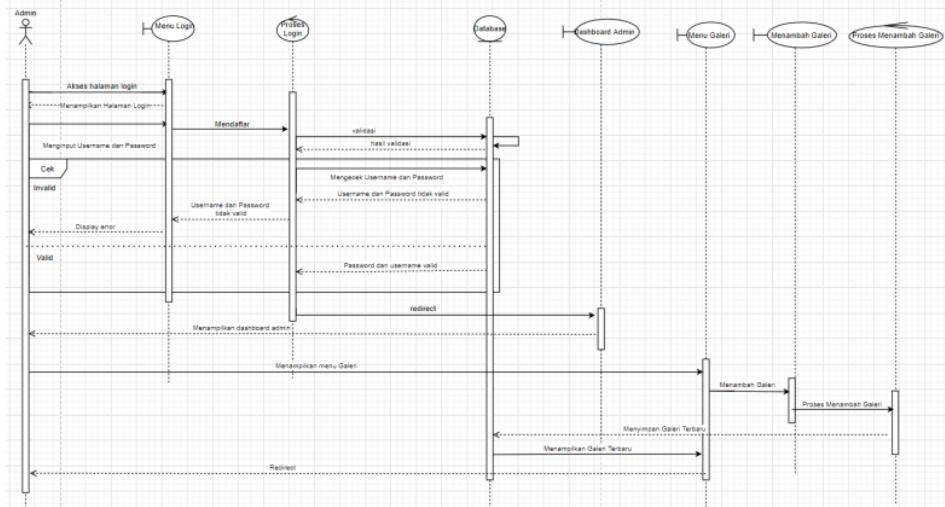
6.3.5. Sequence Diagram Admin Menghapus Berita



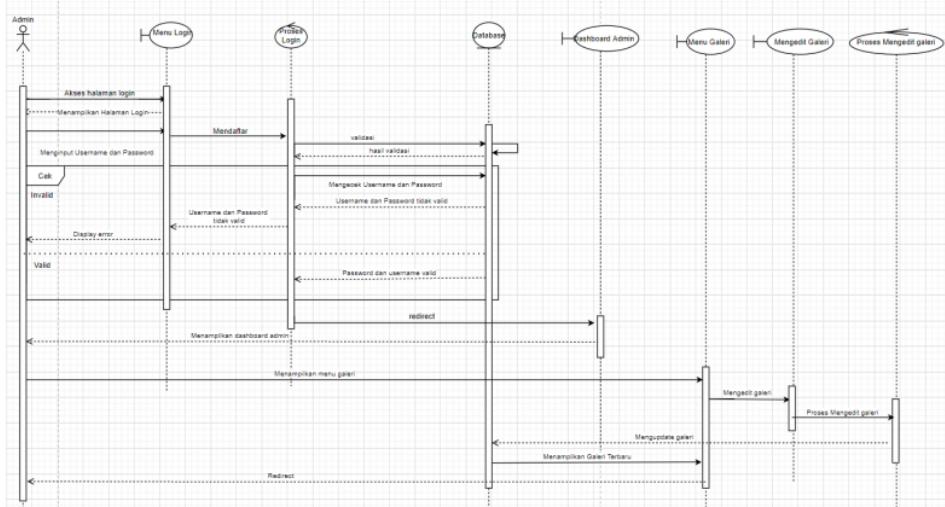
6.3.6. Sequence Diagram Admin Melihat Galeri



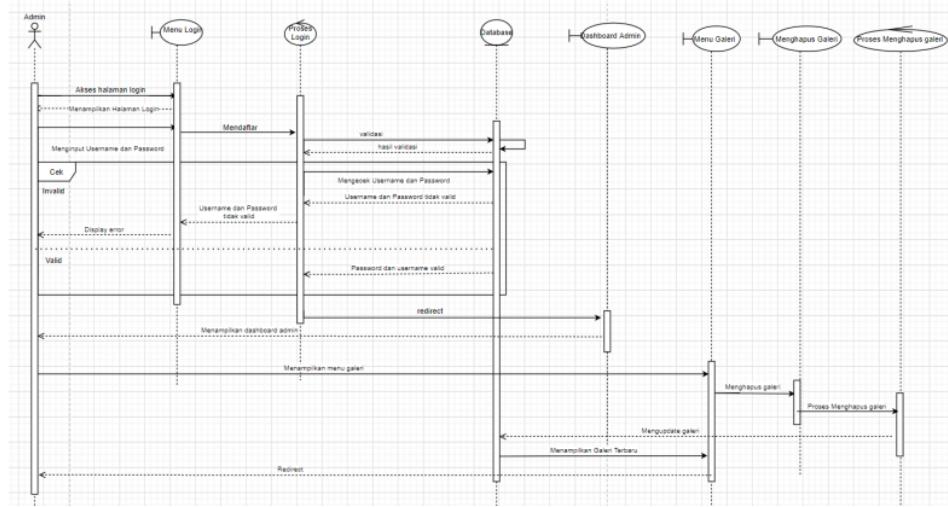
6.3.7. Sequence Diagram Admin Menambah Galeri



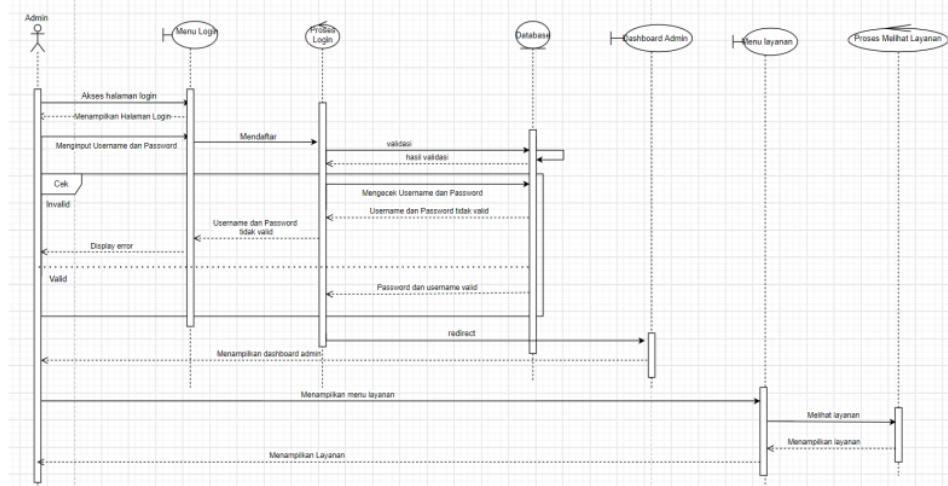
6.3.8. Sequence Diagram Admin Mengedit Galeri



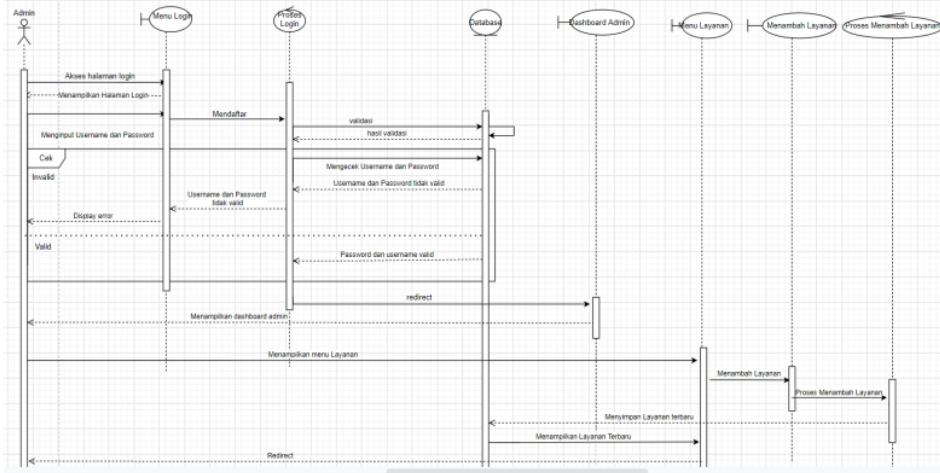
6.3.9. Sequence Diagram Admin Menghapus Galeri



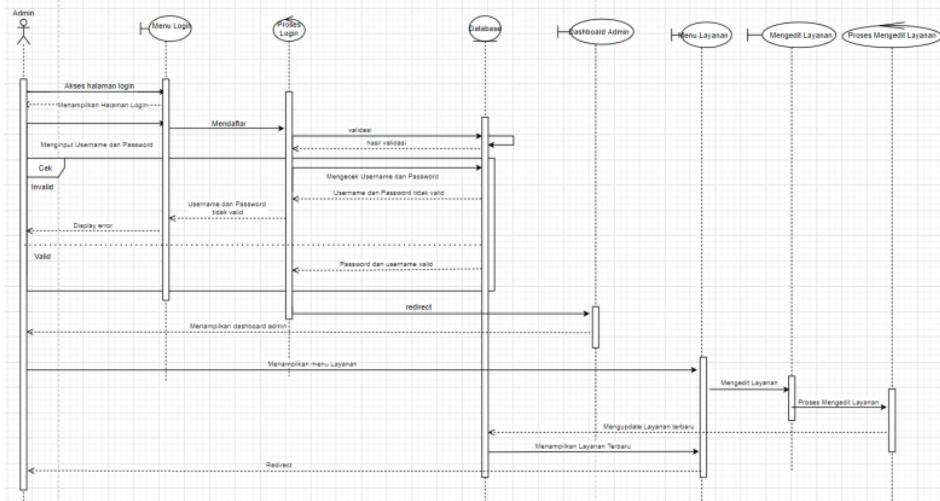
6.3.10. Sequence Diagram Admin Melihat Layanan



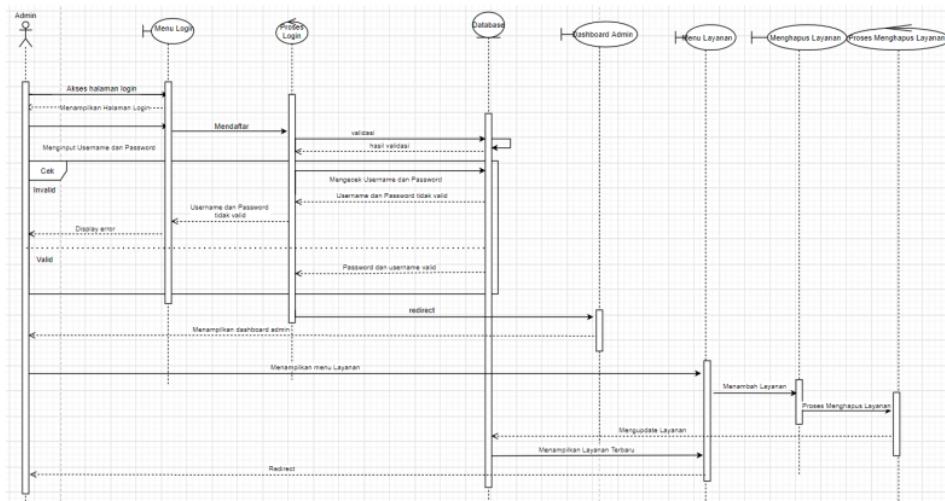
6.3.11. Sequence Diagram Admin Menambah Layanan



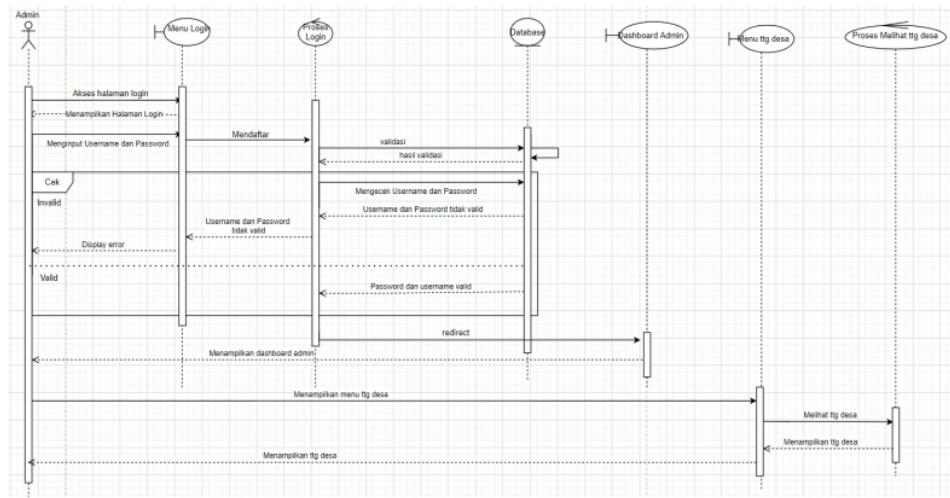
6.3.12. Sequence Diagram Admin Mengedit Layanan



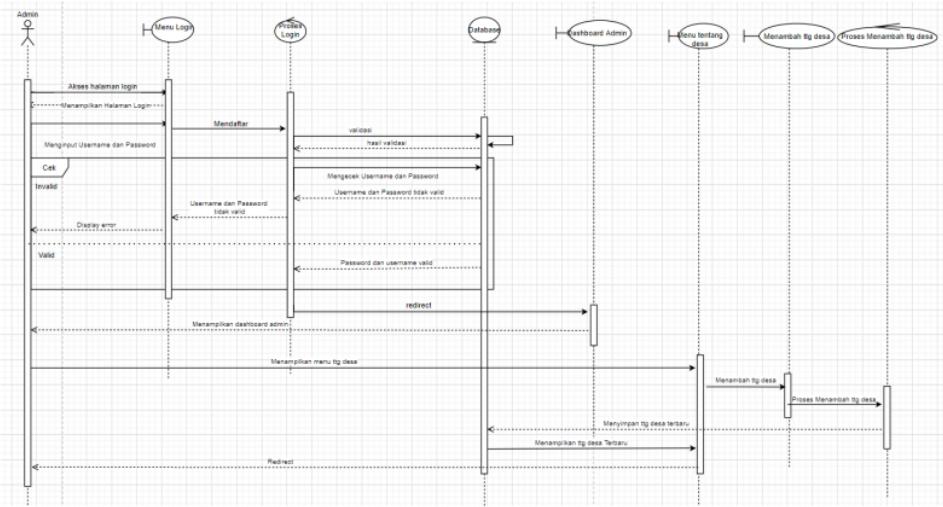
6.3.13. Sequence Diagram Admin Menghapus Layanan



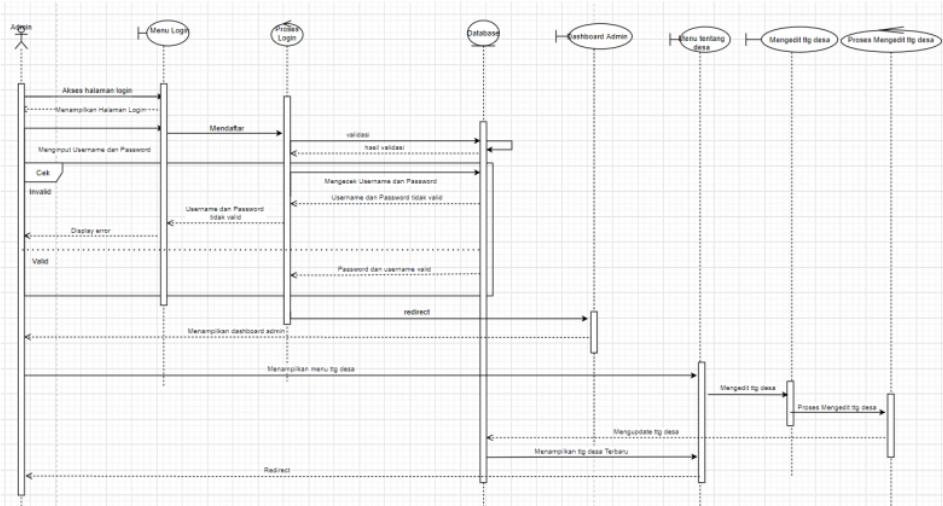
6.3.14. Sequence Diagram Admin Melihat Tentang Desa



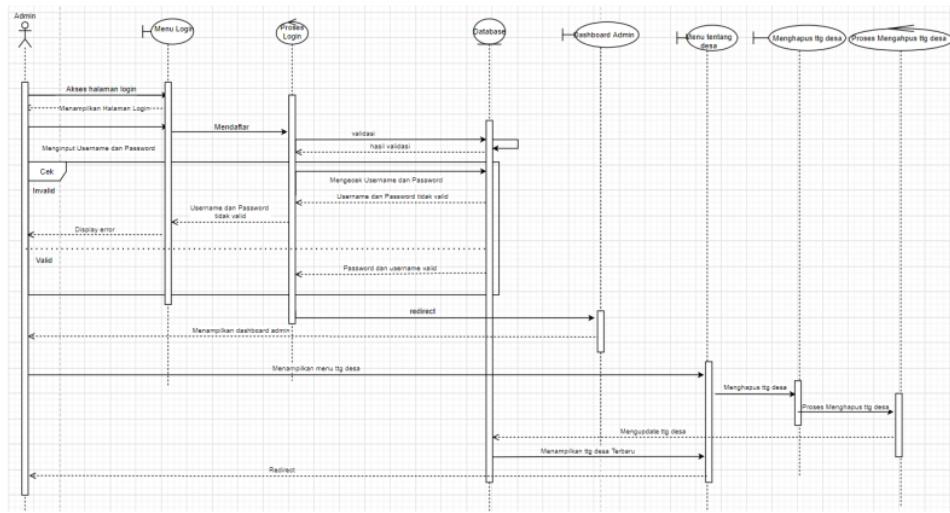
6.3.15. Sequence Diagram Admin Menambah Tentang Desa



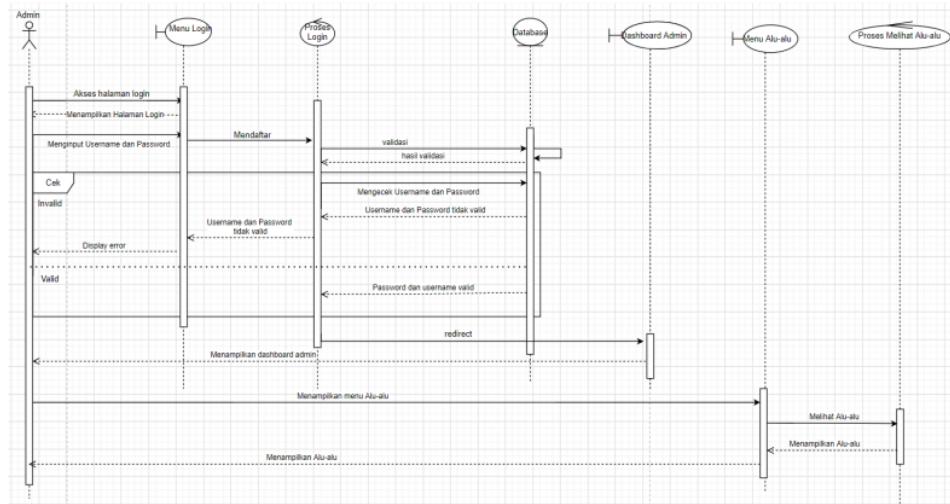
6.3.16. Sequence Diagram Admin Mengedit Tentang Desa



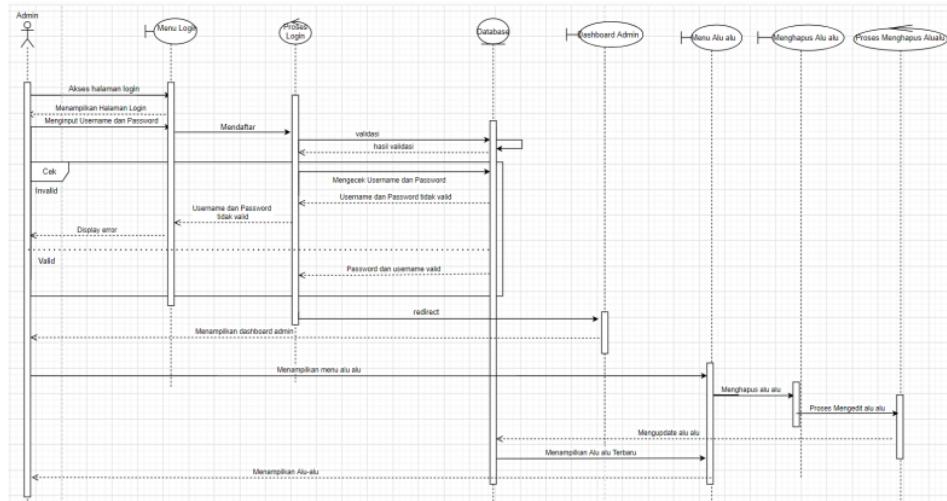
6.3.17. Sequence Diagram Admin Menghapus Tentang Desa



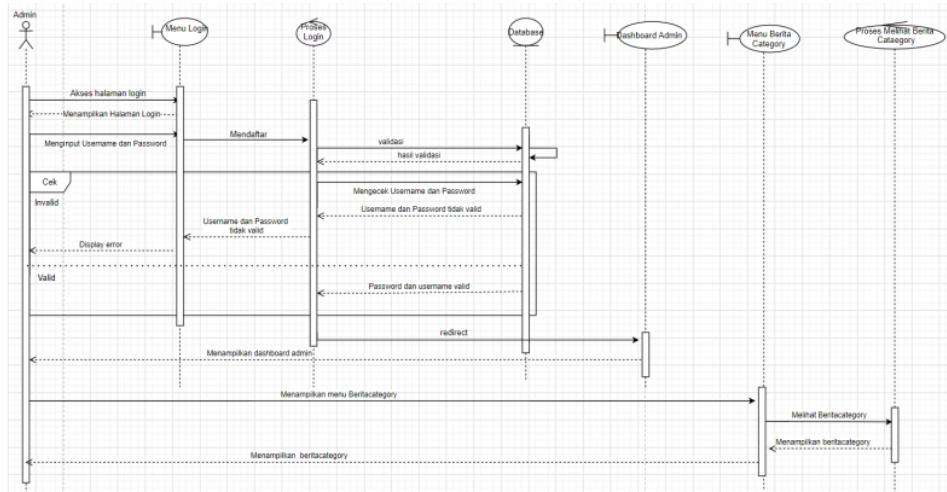
6.3.18. Sequence Diagram Admin Melihat Alu-alu



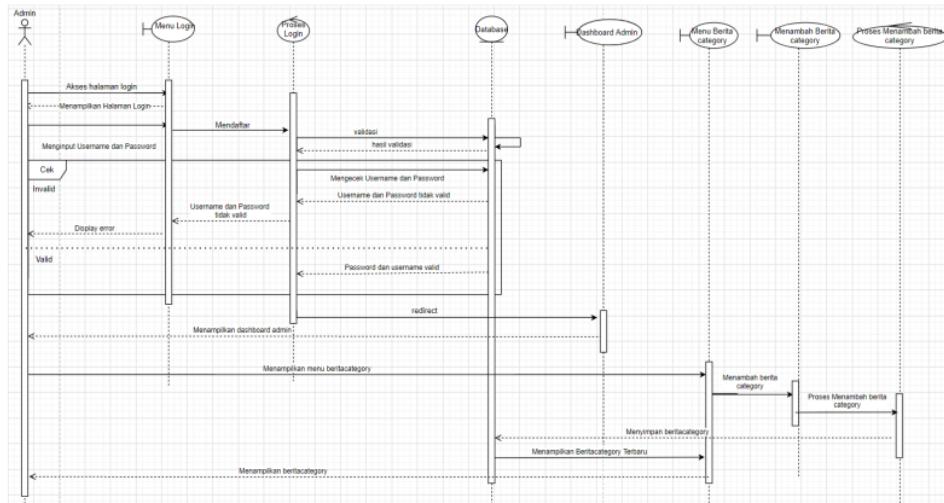
6.3.19. Sequence Diagram Admin Menghapus Alu-alu



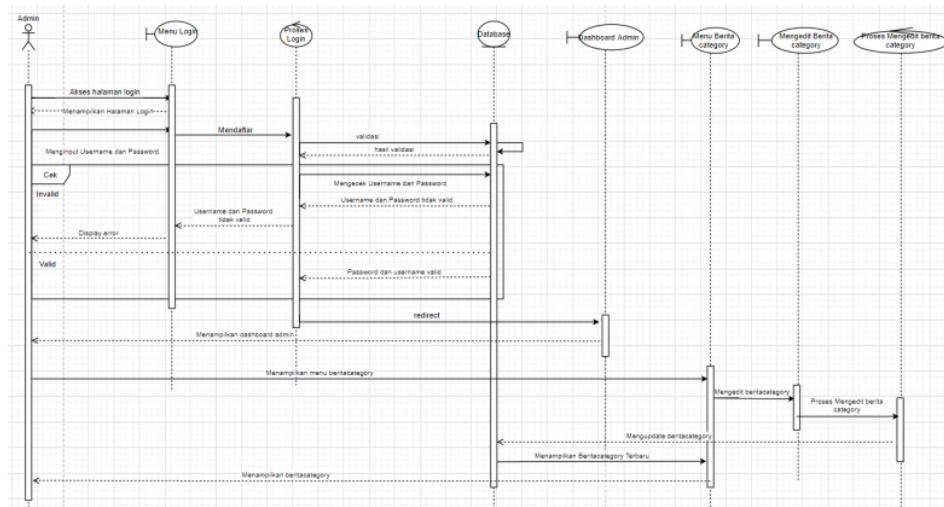
6.3.20. Sequence Diagram Admin Melihat Beritacategory



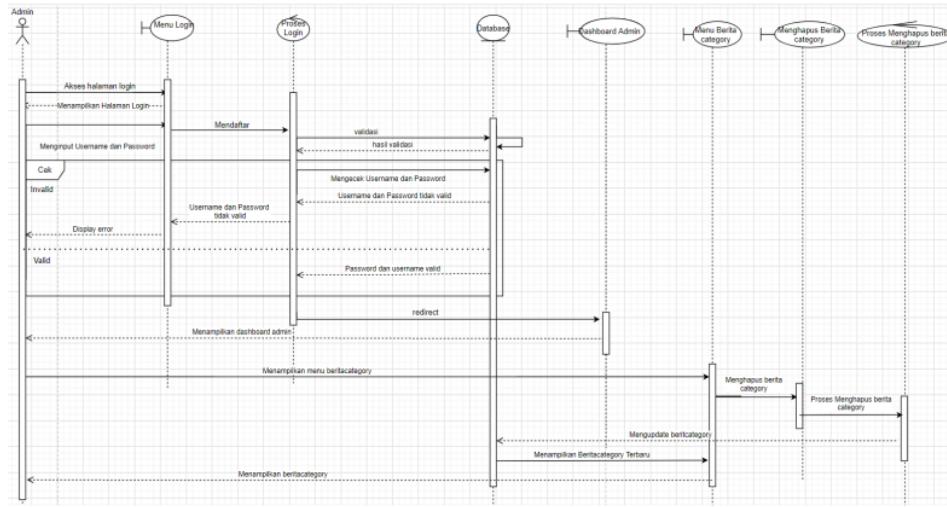
6.3.21. Sequence Diagram Admin Menambah Beritacategory



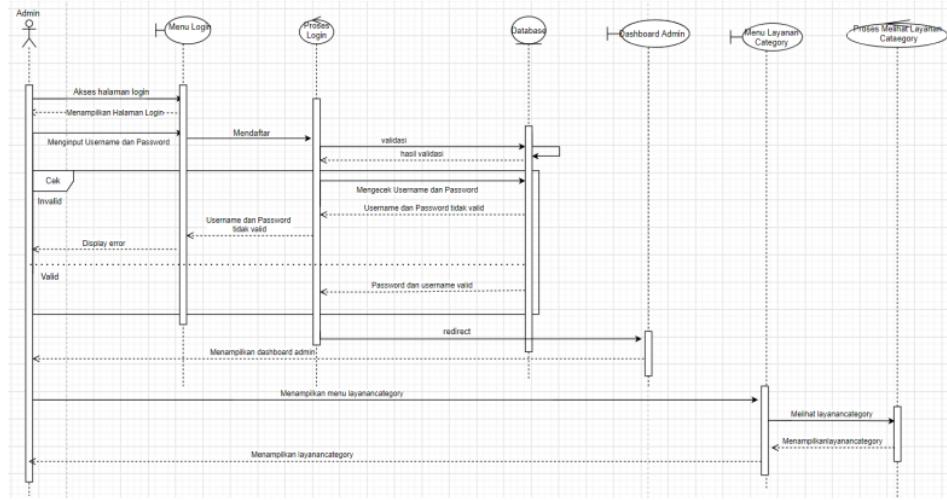
6.3.22. Sequence Diagram Admin Mengedit Beritacategory



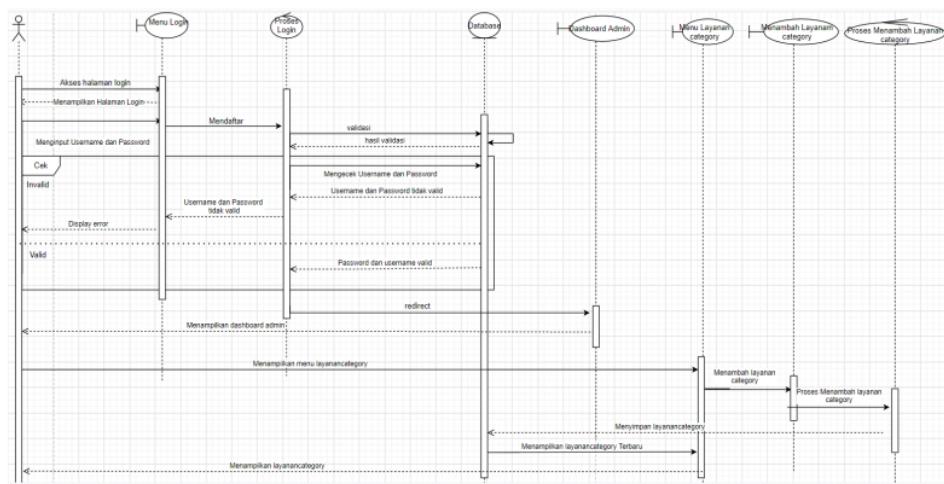
6.3.23. Sequence Diagram Admin Menghapus Beritacategory



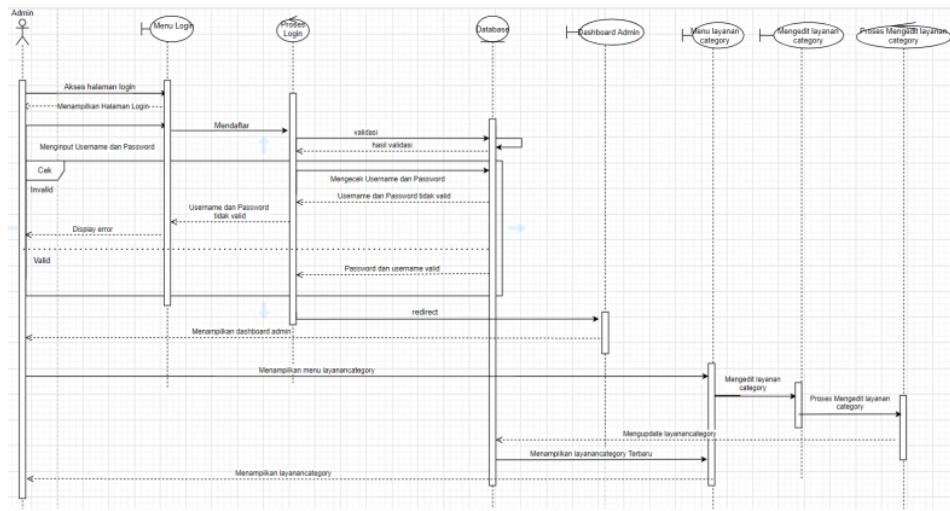
6.3.24. Sequence Diagram Admin Melihat Layanancategory



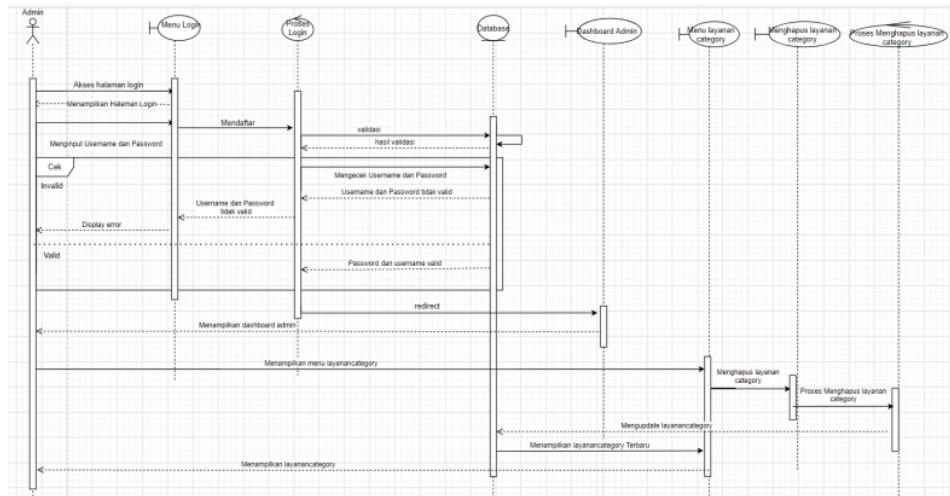
6.3.25. Sequence Diagram Admin Menambah LayananCategory



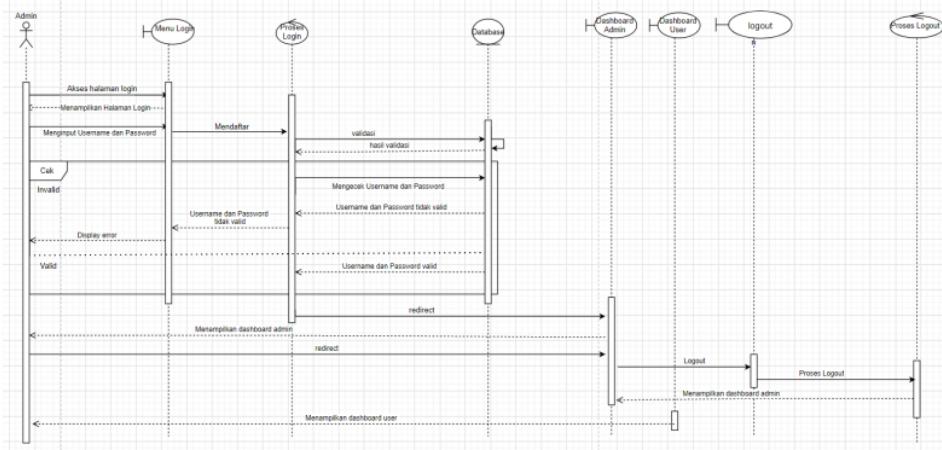
6.3.26. Sequence Diagram Admin Mengedit LayananCategory



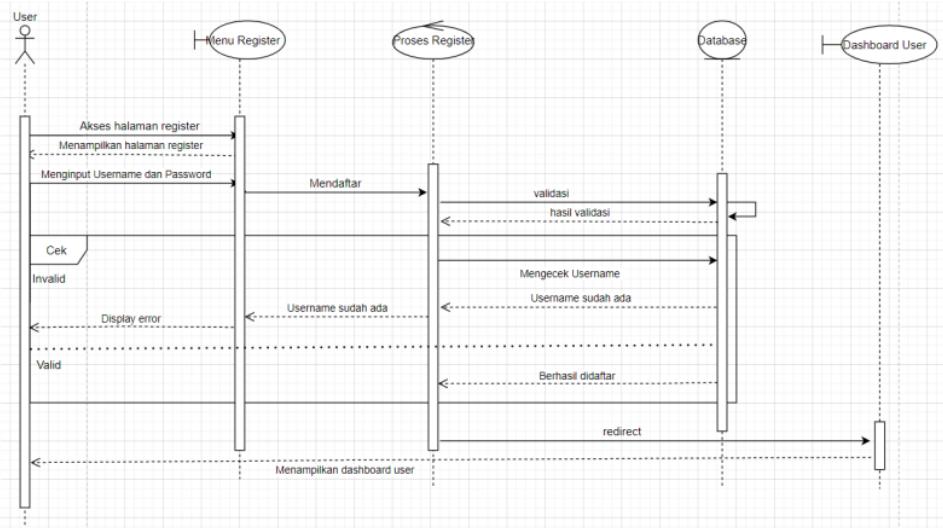
6.3.27. Sequence Diagram Admin Menghapus LayananCategory



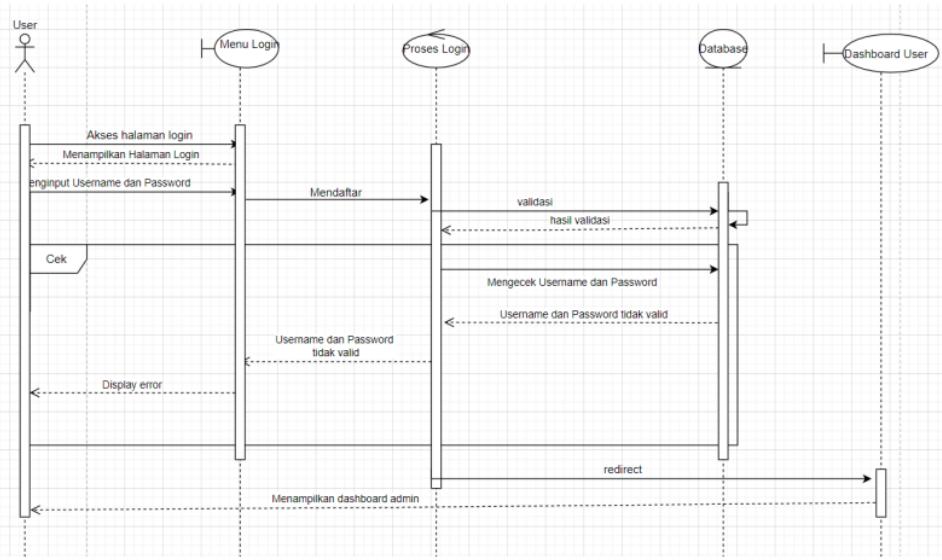
6.3.28. Sequence Diagram Admin Melakukan Logout



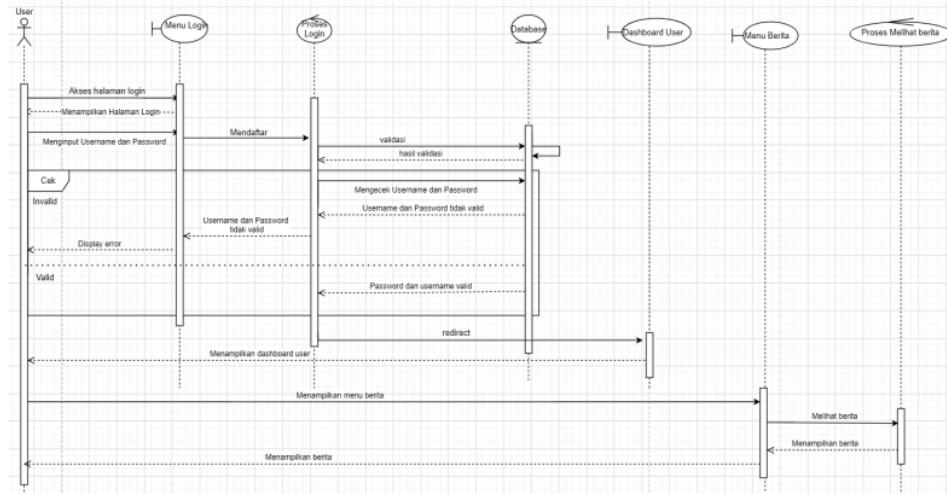
6.3.29. Sequence Diagram User Melakukan Registrasi



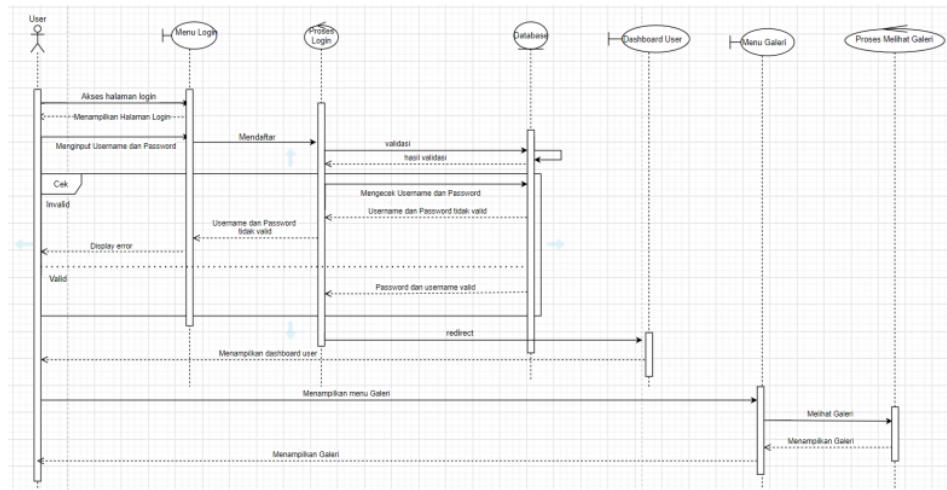
6.3.30. Sequence Diagram User Melakukan Login



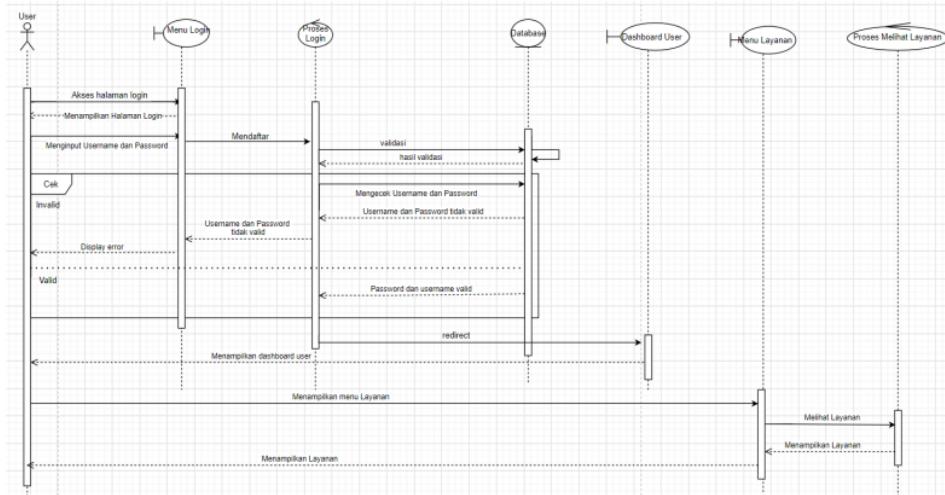
6.3.31. Sequence Diagram User Melihat Berita



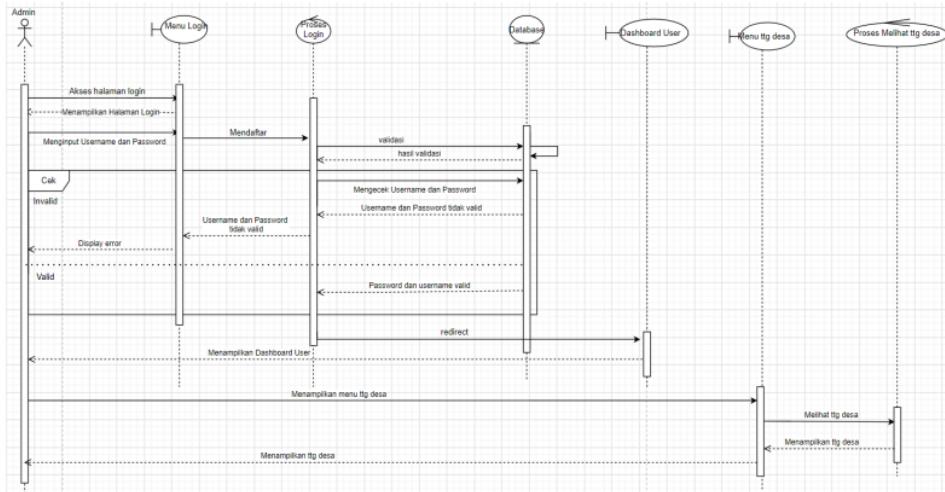
6.3.32. Sequence Diagram User Melihat Galeri



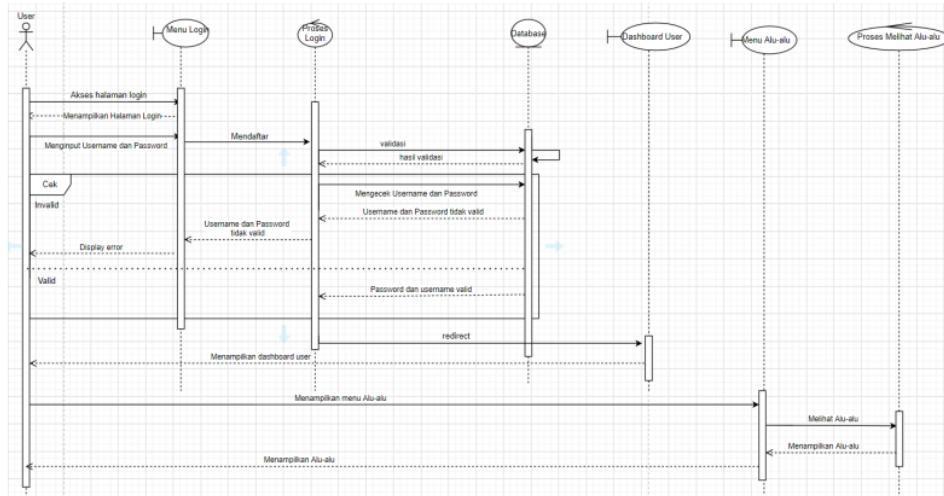
6.3.33. Sequence Diagram User Melihat Layanan



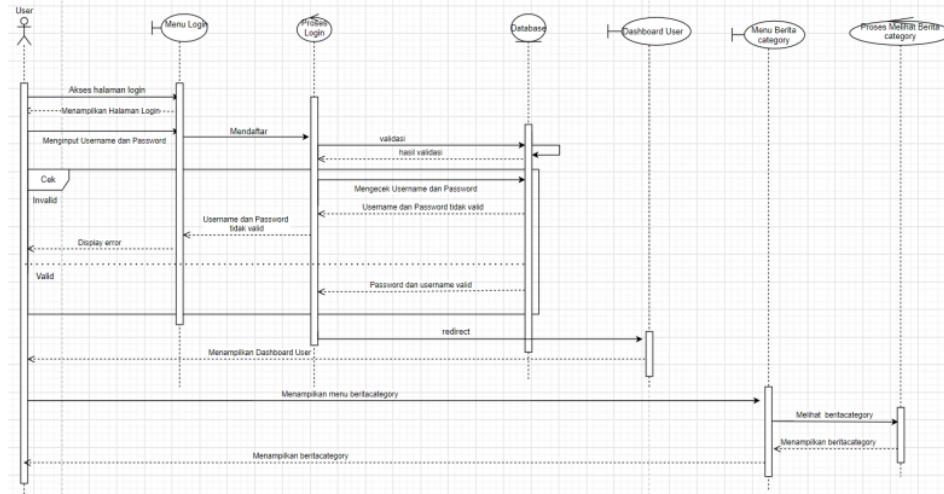
6.3.34. Sequence Diagram User Melihat Tentang Desa



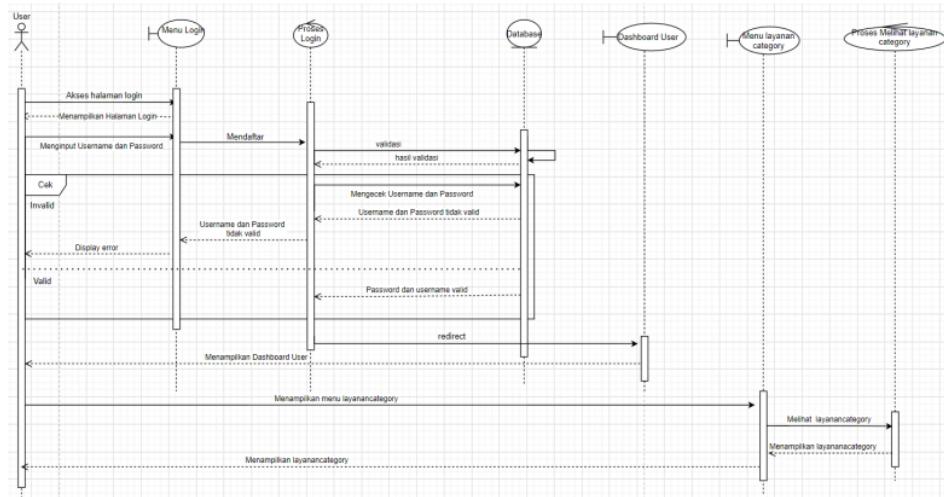
6.3.35. Sequence Diagram User Melihat Alu-alu



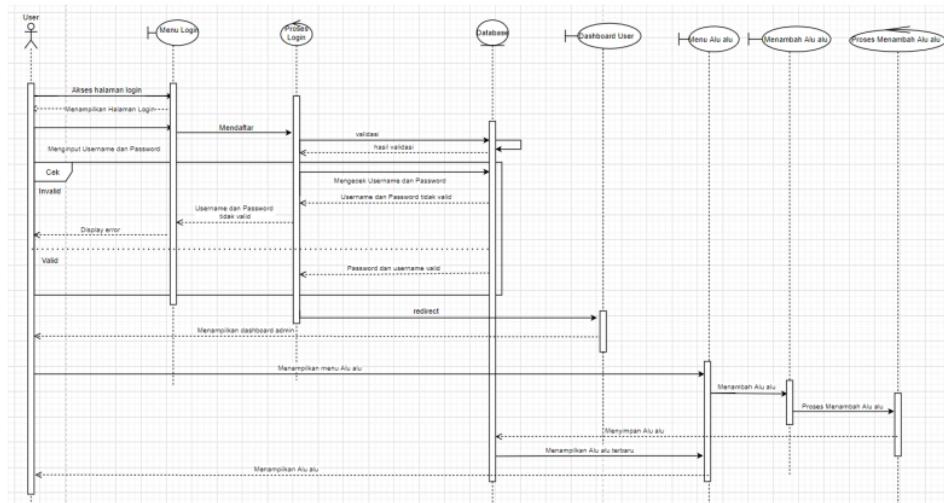
6.3.36. Sequence Diagram User Melihat Beritacategory



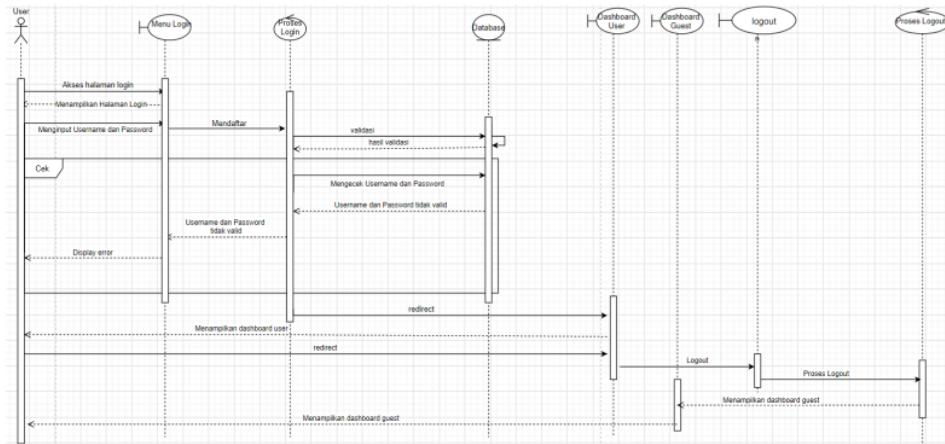
6.3.37. Sequence Diagram User Melihat Layanancategory



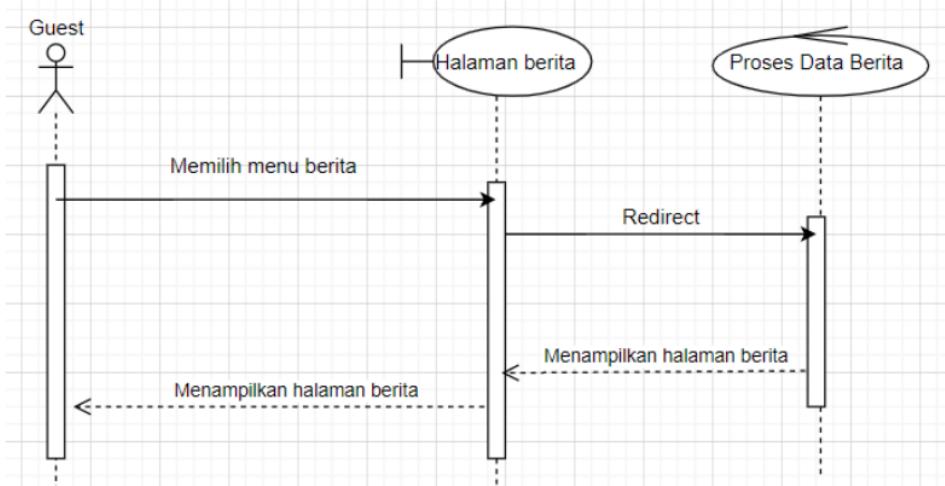
6.3.38. Sequence Diagram User Menambah Alu-alu



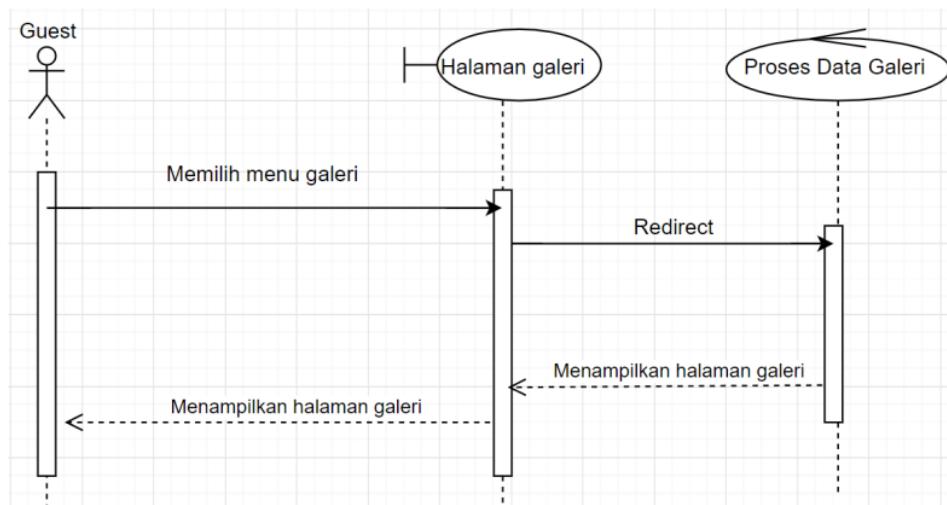
6.3.39. Sequence Diagram User Log Out



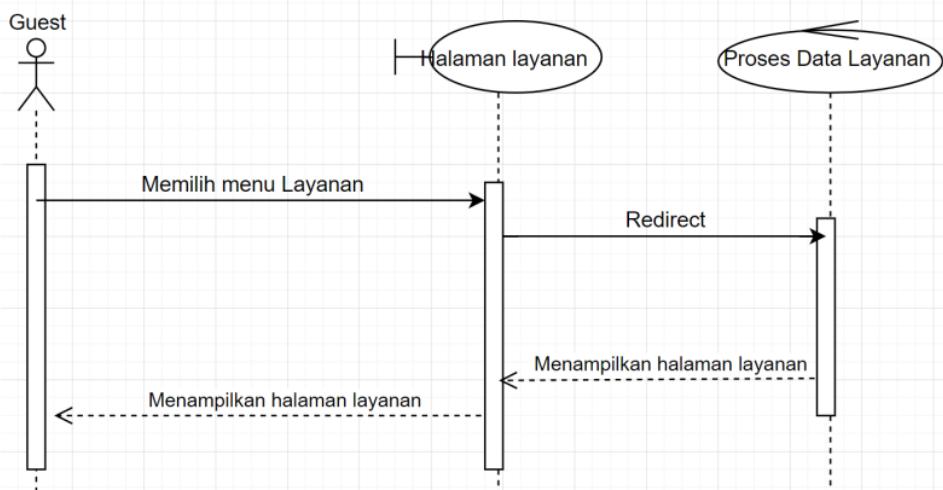
6.3.40. Sequence Diagram Guest Melihat Berita



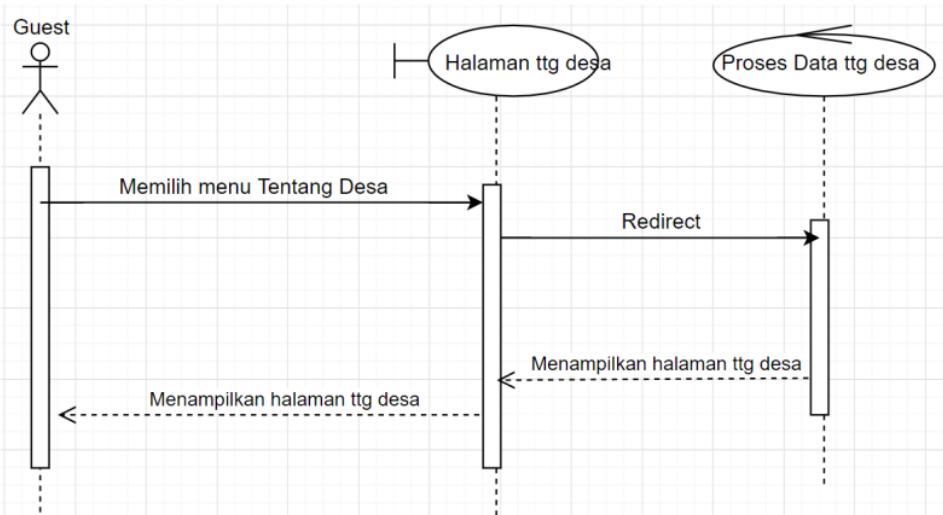
6.3.41. Sequence Diagram Guest Melihat Galeri



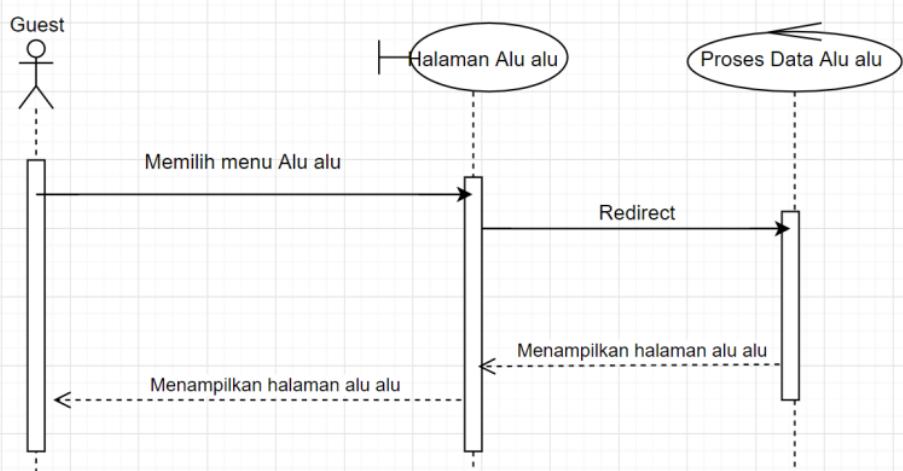
6.3.42. Sequence Diagram Guest Melihat Layanan



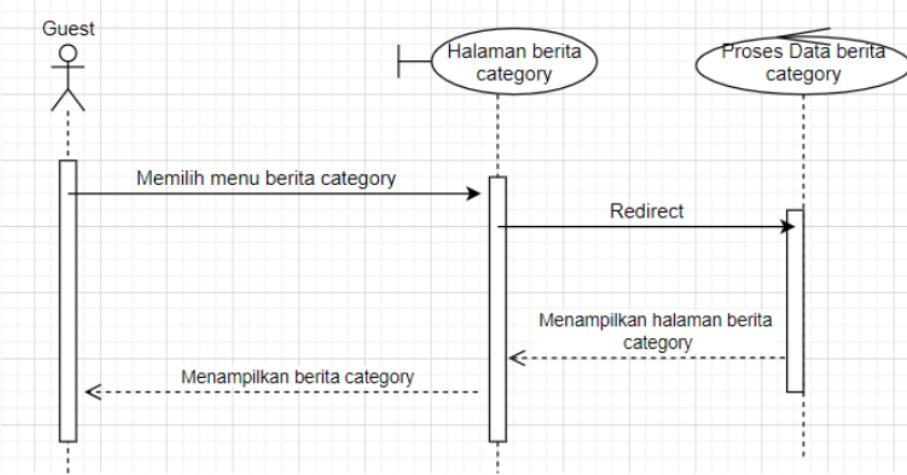
6.3.43. Sequence Diagram Guest Melihat Tentang Desa



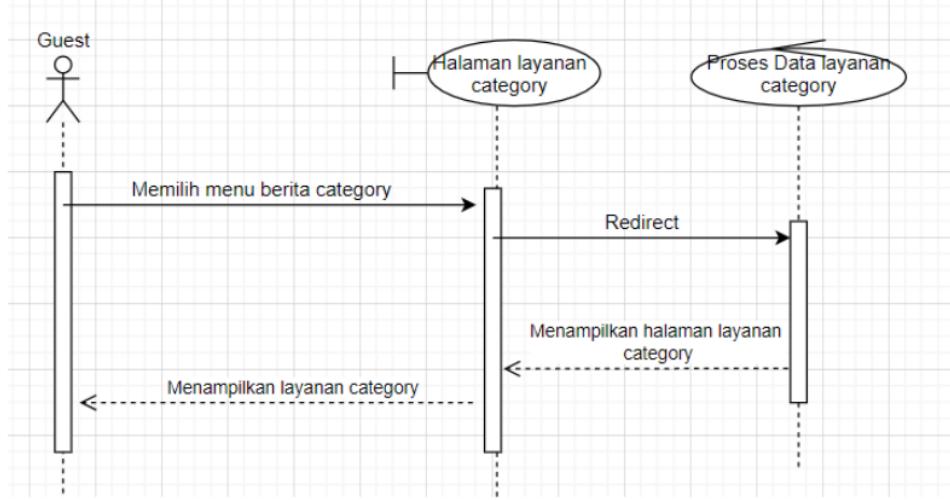
6.3.44. Sequence Diagram Guest Melihat Alu-alu



6.3.45. Sequence Diagram Guest Melihat Beritacategory



6.3.46. Sequence Diagram Guest Melihat Layanan category



6.4 Physical File

21

Pada subbab ini menjelaskan tentang dekomposisi fisik dari modul yang berisi struktur direktori dan pengumpulan fungsi menjadi file. Berikut merupakan uraian nama direktori serta nama file dari fungsi yang ada di dalam kebutuhan fungsional dilihat pada tabel berikut

21 Nama Direktori	Nama File	Nama Modul	Nama Fungsi di Functional Requirement
app/Http/Controllers	<ul style="list-style-type: none"> - BeritaController.php - AluAluController.php - BeritaCategoryController.php - GaleriController.php - GeografisController.php - LayananCategoryController.php - LayananController.php - PerangkatDesaController.php - SejarahDesaController.php - TentangDesaController.php 	App	Controller sebagai pengatur antara view dan model

	- VisiMisiController.php		
app/Models	<ul style="list-style-type: none"> - Admin.php - alualu.php - berita.php - beritacategorym.php - galeri.php - geografis.pfp - layanan.php - layanancategorym.php - perangkatdesa.php - sejarahdesa.php - tentangdesa.php - user.php - visimisi.php 	App	<i>Model</i> sebagai penghubung aplikasi ke database
public	-		

6.5 Traceability

Pada subab ini berisi tabel yang dituliskan traceability dari tabel Aplikasi Berbasis Web Alu-alu Of Sitoluama yang dirancang terhadap Entity Class dan ER Diagram. Tabel traceability dapat dilihat pada tabel berikut

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Registrasi	UC-01	Fungsi registrasi digunakan oleh <i>user</i> untuk melakukan <i>registrasi</i> sehingga <i>user</i> memiliki <i>username</i> dan juga <i>password</i> yang digunakan untuk <i>login</i> untuk dapat menambahkan alu-alu
Fungsi Login	UC-02	Fungsi <i>login</i> digunakan oleh <i>Admin</i> untuk dapat mengelola semua menu dalam website.
Fungsi Melihat Tentang Desa(User)	UC-03	Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh <i>user</i> . Fungsi ini menampilkan tentang website.

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Melihat Tentang Desa(Admin)	UC-04	Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh <i>user</i> . Fungsi ini menampilkan tentang website.
Fungsi Melihat Tentang Desa(Guest)	UC-05	Fungsi melihat tampilan Tentang Desa diakses oleh <i>guest</i> . Fungsi ini menampilkan tentang website.
Fungsi Menambah Tentang Desa	UC-06	Fungsi menambah Tentang Desa web dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada tambahan Tentang Desa yang akan di posting.
Fungsi mengedit Tentang Desa	UC-07	Fungsi mengedit Tentang Desa dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan Tentang Desa.
Fungsi Menghapus Tentang Desa	UC-08	Fungsi menghapus berita digunakan oleh <i>admin</i> , <i>admin</i> dapat menghapus Tentang Desa yang ingin dihapus.
Fungsi Melihat Galeri (Guest)	UC-09	Pada saat <i>guest</i> memilih menu Galeri, maka sistem akan menampilkan halaman dari Galeri desa yang menampilkan gambar-gambar tentang desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Galeri (User)	UC-10	Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh <i>user</i> maupun <i>admin</i> .
Fungsi Melihat Galeri (Admin)	UC-11	Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh <i>admin</i> .
Fungsi Menambah Galeri Desa	UC-12	Fungsi menambah galeri dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada isi galeri tambahan yang akan di posting.
Fungsi Mengedit Galeri	UC-13	Fungsi mengedit galeri dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan galeri.
Fungsi Menghapus Galeri	UC-14	Fungsi menghapus galeri digunakan oleh <i>admin</i> , <i>admin</i> dapat menghapus galeri yang salah <i>upload</i> ataupun galeri yang ingin dihapus.

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Melihat Berita(Guest)	UC-15	Fungsi melihat berita digunakan oleh <i>guest</i> . Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat melihat berita yang telah dibuat oleh <i>admin</i> .
Fungsi Melihat Berita(User)	UC-16	Fungsi melihat berita digunakan oleh <i>user</i> . Pada fungsi ini <i>user</i> dapat melihat berita yang telah dibuat oleh <i>admin</i> .
Fungsi Melihat Berita(Admin)	UC-17	Fungsi melihat berita digunakan oleh <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> melihat berita yang telah dibuat.
Fungsi Menambah Berita	UC-18	Fungsi menambah berita dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada berita tambahan yang akan di posting.
Fungsi Mengedit Berita	UC-19	Fungsi mengedit berita dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan berita.
Fungsi Menghapus Berita	UC-20	Fungsi menghapus berita digunakan oleh <i>admin</i> , <i>admin</i> dapat menghapus berita yang salah <i>upload</i> ataupun berita yang sudah lewat masa trendingnya.
Fungsi Melihat Category Berita (Guest)	UC-21	Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh guest. Pada fungsi ini guest dapat melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Category Berita (User)	UC-22	Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh user. Pada fungsi ini user dapat melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Category Berita (Admin)	UC-23	Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> melihat kategori berita yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Mengelola Category Berita	UC-24	Fungsi melihat kategori berita digunakan oleh <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> dapat mengelola kategori berita yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Layanan (Guest)	UC-25	Fungsi melihat layanan digunakan oleh <i>guest</i> . Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Melihat Layanan (User)	UC-26	Fungsi melihat layanan digunakan oleh <i>user</i> . Pada fungsi ini <i>user</i> dapat melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Layanan (Admin)	UC-27	Fungsi melihat layanan digunakan oleh <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> melihat layanan yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi menambah Layanan	UC-28	Fungsi menambah layanan dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada layanan tambahan yang akan di posting.
Fungsi mengedit Layanan	UC-29	Fungsi mengedit layanan dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini dilakukan jika ada pembaharuan layanan.
Fungsi menghapus Layanan	UC-30	Fungsi menghapus layanan digunakan oleh <i>admin</i> , <i>admin</i> dapat menghapus layanan yang salah <i>upload</i> ataupun layanan yang sudah tidak tersedia lagi.
Fungsi Melihat Category Layanan (Guest)	UC-31	Fungsi melihat kategori layanan digunakan oleh guest. Pada fungsi ini guest dapat melihat kategori layanan yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Melihat Category Layanan (User)	UC-32	Fungsi melihat kategori layanan digunakan oleh user. Pada fungsi ini user dapat melihat kategori layanan yang ada di desa Sitoluama. 8
Fungsi Melihat Category Layanan (Admin)	UC-33	Fungsi melihat kategori layanan digunakan oleh <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> dapat melihat kategori layanan yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Mengelola Category Layanan	UC-34	Fungsi mengelola kategori layanan digunakan <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> dapat mengelola kategori layanan yang ada di desa Sitoluama.
Fungsi Menambah Alu-alu	UC-35	Fungsi menambah Alu-Alu digunakan oleh <i>user</i> . Pada fungsi ini <i>user</i> dapat menambah alu-alu yang dibuat oleh <i>user</i> lainnya.
Fungsi Melihat Alu-alu (Guest)	UC-36	Fungsi melihat Alu-Alu digunakan oleh <i>guest</i> . Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat melihat alu-alu yang dibuat oleh <i>user</i> .

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Melihat Alu-alu (User)	UC-37	Fungsi melihat Alu-Alu digunakan oleh <i>user</i> . Pada fungsi ini <i>user</i> dapat melihat alu-alu yang dibuat oleh <i>user</i> .
Fungsi Melihat Alu-alu (Admin)	UC-38	Fungsi melihat Alu-Alu digunakan <i>admin</i> . Pada fungsi ini <i>admin</i> melihat alu-alu yang dibuat oleh <i>user</i> .
Fungsi Menghapus Alu-alu	UC-39	Fungsi menghapus Alu-Alu ini dilakukan oleh <i>admin</i> . Fungsi ini direalisasikan <i>admin</i> pada saat ingin menghapus alu-alu yang kurang sesuai atau yang mengandung kata-kata bersifat SARA ataupun sejenis penghinaan untuk menjatuhkan.
Fungsi Melihat Map (Guest)	UC-40	Fungsi melihat map digunakan oleh guest. Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat melihat map desa sitoluama .
Fungsi Melihat Map (User)	UC-41	Fungsi melihat map digunakan oleh user. Pada fungsi ini <i>user</i> dapat melihat map desa sitoluama .
Fungsi Melihat Map (Admin)	UC-42	Fungsi melihat map digunakan oleh admin. Pada fungsi ini <i>admin</i> dapat melihat map desa sitoluama.
Fungsi Menggunakan Search (Guest)	UC-43	Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh guest. Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu.
Fungsi Menggunakan Search (User)	UC-44	Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh user. Pada fungsi ini <i>user</i> dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu.
Fungsi Menggunakan Search (Admin)	UC-45	Fungsi menggunakan search dapat digunakan oleh admin. Pada fungsi ini <i>admin</i> dapat menggunakan search di menu berita dan alu-alu.
Fungsi Menggunakan Filter (Guest)	UC-46	Fungsi filter dapat digunakan oleh guest. Pada fungsi ini <i>guest</i> dapat menggunakan filter di alu-alu.
Fungsi Menggunakan Filter (User)	UC-47	Fungsi filter dapat digunakan oleh user. Pada fungsi ini <i>user</i> dapat menggunakan filter di alu-alu.
Fungsi Menggunakan Filter (Admin)	UC-48	Fungsi filter dapat digunakan oleh admin. Fungsi filter dapat digunakan oleh admin di menu alu-alu.

Product Main function	Use Case	Keterangan
Fungsi Logout	UC-49	Fungsi Logout digunakan oleh <i>user</i> dan <i>admin</i> . Fungsi ini direalisasikan untuk mengakhiri sesi sebagai user.

7 Testing

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai persiapan, perencanaan, identifikasi, dan hasil pengujian dari sistem.

7.1 ² Test Preparation

Persiapan tes yang harus dilakukan sebelum melakukan pengujian, perencanaan pengujian, identifikasi, dan hasil pengujian dari sistem.

7.1.1 ⁴ Procedural Preparation

Persiapan prosedur dilakukan sebelum pengujian terhadap Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama sebagai berikut:

1. Mempersiapkan tools akan digunakan menjalankan sistem tersebut.
2. Mempersiapkan database sistem.

7.1.2 HW & Network Preparation

Persiapan perangkat keras dan jaringan dibutuhkan sebelum pengujian adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan perangkat keras dan sebagai media untuk menjalankan sistem.
2. Mempersiapkan jaringan internet mendukung proses berjalannya sistem.

7.1.3 ¹ SW Preparation

Beberapa software harus dipersiapkan untuk melakukan pengujian adalah:

1. Sistem Operasi : Windows 10
2. Apache : Apache
3. ⁵ Web Browser : Google, Chrome, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge
4. DBMS : MySQL

7.2 ⁴ Test Plan and Identification

Pada bagian ini akan dijelaskan lingkup keseluruhan perencanaan pengujian yang dilakukan terhadap Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama. Berikut ini merupakan lingkup keseluruhan dan perencanaan pengujian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama yang dapat dilihat pada tabel x

2

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
Pengujian Registrasi	Pengujian registrasi	Pengujian unit 9	F-01	B-01	Black Box	08 juni 2023
Pengujian Login	Pengujian login	Pengujian Unit 9	F-02	B-02	Black Box	08 juni 2023
Pengujian Logout	Pengujian logout	Pengujian Unit 9	F-03	B-03	Black Box	08 juni 2023
Pengujian mengelola berita	Pengujian menambah berita	Pengujian Unit 9	F-04	B-04	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit berita	Pengujian Unit 9	F-05	B-05	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian menghapus berita	Pengujian Unit 9	F-06	B-06	Black Box	08 juni 2023
Pengujian mengelola kategori berita	Pengujian menambah kategori berita	Pengujian Unit 9	F-07	B-07	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit kategori berita	Pengujian Unit 9	F-08	B-08	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian menghapus kategori berita	Pengujian Unit 9	F-09	B-09	Black Box	08 juni 2023

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
Pengujian mengelola galeri	Pengujian menambah galeri	Pengujian Unit	F-10	B-10	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit galeri	Pengujian Unit	F-11	B-13	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian menghapus galeri	Pengujian Unit	F-12	B-12	Black Box	08 juni 2023
Pengujian mengelola Layanan	Pengujian menambah layanan	Pengujian Unit	F-13	B-13	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit layanan	Pengujian Unit	F-14	B-14	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian menghapus layanan	Pengujian Unit	F-15	B-15	Black Box	08 juni 2023
Pengujian mengelola Kategori Layanan	Pengujian menambah kategori layanan	Pengujian Unit	F-16	B-16	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit kategori layanan	Pengujian Unit	F-17	B-17	Black Box	08 juni 2023

2

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Traceability		Jenis Pengujian	Jadwal
			No. Fungsi	No. Butir Uji		
	Pengujian menghapus kategori layanan	Pengujian Unit	F-18	B-18	Black Box	08 juni 2023
Pengujian mengelola tentang desa	Pengujian menambah tentang desa	Pengujian Unit	F-19	B-19	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian mengedit tentang desa	Pengujian Unit	F-20	B-20	Black Box	08 juni 2023
	Pengujian menghapus tentang desa	Pengujian Unit	F-21	B-21	Black Box	08 juni 2023
Pengujian menambah alu-alu	Pengujian menambah alu-alu	Pengujian Unit	F-22	B-22	Black Box	08 juni 2023
Pengujian menghapus alu-alu	Pengujian menghapus alu-alu	Pengujian Unit	F-23	B-23	Black Box	08 juni 2023
Pengujian Search	Pengujian Search	Pengujian Unit	F-24	B-24	Black Box	08 juni 2023
Pengujian filter	Pengujian filter	Pengujian Unit	F-25	B-25	Black Box	08 juni 2023

7.3 Test Script & Result

2

Hasil pengujian terhadap sistem yang dibangun sesuai dengan yang diharapkan. Semua fungsi pada sistem berjalan dengan baik. Tahapan pengujian dilakukan berjalan baik, dimana sistem dapat digunakan dengan baik tanpa error. Berikut merupakan penjelasan secara rinci hasil dari setiap pengujian yang dilakukan.

7.3.1 Test Script Butir-Uji-01

Identifikasi	BU-01		
No. Fungsi	F-01		
Nama Butir Uji	Pengujian registrasi		
Tujuan	Untuk mendaftarkan akun bagi user		
Deskripsi	Digunakan oleh user untuk melanjutkan ke proses login		
Kondisi Awal	User telah mengakses website		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. User menekan button ‘Login’ 2. Sistem menampilkan halaman login 3. User menekan link ‘Create a account’ 4. Sistem menampilkan form registrasi 5. User mengisi data yang diminta di form registrasi seperti username, password, dan confirm password 6. User menekan button ‘Register’ 7. Sistem menampilkan halaman Home 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ol style="list-style-type: none"> 1. User berhasil melakukan pendaftaran untuk login ke sistem 2. User mengisi form registrasi dengan lengkap tetapi memilih button ‘Register’, sistem menampilkan alert “Please fill out this field” 3. User login ke sistem 			
6 Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form resgistrasi akun dengan lengkap	Data didaftarkan masuk ke database ³⁷	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

Tidak mengisi form registrasi akun lengkap	Gagal mendaftarkan akun 1 dan tidak masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] ditolak
--	--	-------------------------------	---------------

2
7.3.2 Test Script Butir-Uji-02

Identifikasi	BU-02
No. Fungsi	F-02
Nama Butir Uji	Pengujian Login
Tujuan	Untuk melakukan login ke sistem
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan admin untuk login dan mengelola sistem - Digunakan oleh user untuk login ke sistem dan dapat menambahkan alu-alu
Kondisi Awal	User dan admin memiliki username dan password yang sudah terdaftar
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
<p style="text-align: center;">3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. User menekan button ‘Login’ 2. Sistem menampilkan halaman login 3. User mengisi form login seperti username dan password 4. User menekan button ‘Log In’ 5. Sistem menampilkan halaman home 	
<p style="text-align: center;">6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. User dan admin berhasil login ke sistem 2. Admin dan user tidak mengisi form login tetapi memilih button ‘Log In’ , sistem akan menampilkan alert “Invalid Username or Password” 3. Admin dan user tidak mengisi salah satu field form login tetapi menekan button ‘Log In’ , sistem akan menampilkan alert “Invalid Username or Password” 4. Admin dan user memasukkan username atau password yang salah, sistem menampilkan alert “Invalid Username or Password” 	

1

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form login akun dengan lengkap	Data yang dimasukkan terdaftar di database	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form login akun lengkap	Gagal login akun dan data tidak ada di database	Sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

2

7.3.3 Test Script Butir-Uji-03

Identifikasi	BU-03		
No. Fungsi	F-03		
Nama Butir Uji	Pengujian Logout		
Tujuan	Melakukan logout dari sistem sebagai user dan admin		
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> - Digunakan oleh admin untuk mengakhiri sesi sebagai admin - Digunakan oleh user untuk mengakhiri sesi sebagai user 		
Kondisi Awal	User dan admin telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. User dan admin menekan Username di sudut kanan atas sistem 2. Sistem menampilkan button ‘Logout’ 3. User dan admin menekan button ‘Logout’ 4. Sistem menampilkan halaman home sebagai guest 		
Kriteria Evaluasi Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. User berhasil logout untuk mengakhiri sesi sebagai user 14 2. Admin berhasil logout untuk mengakhiri sesi sebagai admin 		
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

	<ul style="list-style-type: none"> - Admin berhasil logout untuk mengakhiri sesi sebagai admin - User berhasil logout untuk mengakhiri sesi sebagai user 	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima
--	--	-------------------------------	----------------

7.3.4 ² Test Script Butir-Uji-04

Identifikasi	BU-04
No. Fungsi	F-04
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Untuk menambah berita
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menambah berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Berita
2. Sistem menampilkan Semua Berita dan Tambahkan Berita
3. Admin menekan menu Tambahkan Berita
4. Sistem menampilkan tambah berita
5. Admin mengisi berita ③
6. Admin menekan button ‘Insert Berita Data’
7. Sistem menampilkan berita yang berhasil ditambahkan

Kriteria Evaluasi Hasil
1. Admin berhasil menambahkan berita
2. Admin tidak mengisi form tambah berita dengan lengkap dan menekan button ‘Insert Berita Data’ sistem menampilkan alert “Please fill out this field” ①

Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form tambahkan berita dengan lengkap	Data yang ditambahkan berhasil masuk ke database ⑥	Sesuai dengan diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form tambahkan berita dengan lengkap	Data gagal ditambahkan dan tidak masuk ke database ①	Sesuai dengan diharapkan	[X] ditolak

7.3.5 Test Script Butir-Uji-05

Identifikasi	BU-05
No. Fungsi	F-05
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Untuk mengedit berita
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

3

1. Admin memilih Berita
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Berita dan Tambahkan Berita
3. Admin menekan menu semua Berita
4. Sistem menampilkan halaman semua berita
5. Admin memilih berita
6. Admin menekan ikon Edit Data
7. Sistem menampilkan halaman edit berita
8. Admin mengedit berita
9. Admin menekan button ‘Update Berita Data’
10. Sistem menampilkan berita yang berhasil diedit

Kriteria Evaluasi Hasil

Admin berhasil mengedit berita

1

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form edit berita	Data yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

2

7.3.6 Test Script Butir-Uji-06

Identifikasi	BU-06
No. Fungsi	F-06
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Untuk menghapus berita
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok

Skenario Pengujian			
3	1. Admin memilih Berita 2. Sistem menampilkan Semua Berita dan Tambahkan Berita 3. Admin menekan menu semua Berita 3 4. Sistem menampilkan halaman semua berita 5. Admin memilih berita 6. Admin menekan ikon Delete Data 7. Sistem menampilkan button 'Yes, delete it!' dan 'Cancel' 8. Admin menekan button 'Yes, delete it!' 9. Sistem menampilkan bahwa berita berhasil dihapus		
	Kriteria Evaluasi Hasil		
1	Admin berhasil berita		
	Kasus dan Hasil Pengujian		
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus berita	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

² 7.3.7 Test Script Butir-Uji-07

Identifikasi	BU-07
No. Fungsi	F-07
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola kategori berita
Tujuan	Menambah kategori berita
Deskripsi	Digunakan admin untuk menambah kategori berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu Kategori Berita 2. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Berita dan Tambahkan Kategori Berita 3. Admin menekan menu Tambahkan Kategori Berita 4. Sistem menampilkan halaman tambah kategori berita 5. Admin mengisi kategori berita 6. Admin menekan button ‘Insert Berita Category’ 7. Sistem menampilkan kategori berita yang berhasil ditambahkan 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin berhasil menambahkan kategori berita 2. Admin tidak mengisi kategori berita dan menekan button ‘Insert Berita Category’ maka sistem menampilkan alert “Berita Category Name is Required” 			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi tambahkan kategori berita	Data kategori berita yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form tambahkan kategori berita	Data gagal ditambahkan tidak masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

7.3.8 Test Script Butir-Uji-08

Identifikasi	BU-08
No. Fungsi	F-08
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Untuk mengedit kategori berita
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit kategori berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Berita
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Berita dan Tambahkan Kategori Berita
3. Admin menekan menu Semua Kategori Berita
4. Sistem menampilkan halaman Semua Kategori Berita
5. Admin memilih kategori berita
6. Admin menekan ikon Edit Data
7. Sistem menampilkan halaman edit kategori berita
8. Admin mengedit kategori berita
9. Admin menekan button 'Updated Berita Category'
10. Sistem menampilkan kategori berita yang berhasil diedit

Kriteria Evaluasi Hasil

Admin berhasil mengedit berita

5

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi edit kategori berita	Data kategori berita yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4

7.3.9 Test Script Butir-Uji-09

Identifikasi	BU-09
No. Fungsi	F-09
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Menghapus kategori berita
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus kategori berita
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Kategori Berita			
10. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Berita dan Tambahkan Kategori Berita			
11. Admin menekan menu Semua Kategori Berita			
12. Sistem menampilkan halaman Semua Berita			
13. Admin memilih kategori berita			
14. Admin menekan ikon Delete Data			
15. Sistem menampilkan button ‘Yes, delete it!’ dan ‘Cancel’			
16. Admin menekan button ‘Yes, delete it!’			
17. Sistem menampilkan bahwa kategori berita berhasil dihapus			
2			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin berhasil menghapus kategori berita			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus kategori berita	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

2 7.3.10 Test Script Butir-Uji-10

Identifikasi	BU-10
No. Fungsi	F-10
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola galeri
Tujuan	Menambah galeri
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menambah galeri
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Galeri
2. Sistem pilihan Semua Galeri dan Tambahkan Galeri
3. Admin menekan menu Tambahkan Galeri
4. Sistem menampilkan tambah galeri
5. Admin memilih gambar yang akan ditambahkan dari penyimpanan komputer
6. Admin menekan button ‘Insert galeri Data’
7. Sistem menampilkan galeri image yang berhasil ditambahkan

Kriteria Evaluasi Hasil

1. Admin berhasil menambahkan galeri image
2. Admin tidak memilih gambar yang akan ditambahkan dan menekan button ‘Insert galeri Data’ maka sistem akan menampilkan alert “Please fill out this field”

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih gambar yang akan ditambahkan	Data galeri image yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
Tidak memilih gambar	Data gagal ditambahkan, sistem menampilkan error dan tidak masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

2 7.3.11 Test Script Butir-Uji-11

Identifikasi	BU-11
No. Fungsi	F-11
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola galeri
Tujuan	Untuk mengedit galeri
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit galeri

Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem					
Tanggal Pengujian	08 juni 2023					
Penguji	Semua anggota kelompok					
Skenario Pengujian						
<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih galeri 2. Sistem menampilkan pilihan Semua Galeri dan Tambahkan Galeri 3. Admin menekan menu Semua Galeri 4. Sistem menampilkan halaman Semua Semua 5. Admin memilih galeri image 6. Admin menekan ikon Edit Data 7. Sistem menampilkan edit galeri 8. Admin mengedit galeri 9. Admin menekan button 'Update galeri Data' 10. Sistem menampilkan galeri image yang berhasil diedit 						
Kriteria Evaluasi Hasil						
<p>4</p> <p>Admin berhasil mengedit berita</p>						
Kasus dan Hasil Pengujian						
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan			
Memilih galeri image	Data yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima			

2 7.3.12 Test Script Butir-Uji-12

Identifikasi	BU-12
No. Fungsi	F-12
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola berita
Tujuan	Menghapus galeri
Deskripsi	Digunakan admin untuk menghapus galeri
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Galeri
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Galeri dan Tambahkan Galeri
3. Admin menekan menu Semua Galeri
4. Sistem menampilkan halaman Semua Gerita
18. Admin memilih galeri image
19. Admin menekan ikon Delete Data
20. Sistem menampilkan button ‘Yes, delete it!’ dan ‘Cancel’
21. Admin menekan button ‘Yes, delete it!’
22. Sistem menampilkan bahwa galeri berhasil dihapus

2 Kriteria Evaluasi Hasil

Admin berhasil menghapus berita

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus galeri	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

2 7.3.13 Test Script Butir-Uji-13

Identifikasi	BU-13
No. Fungsi	F-13
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Layanan
Tujuan	Untuk menambah layanan
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menambah layanan
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Layanan
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Layanan Desa dan Tambahkan Layanan Desa
3. Admin menekan menu Tambahkan Layanan Desa
4. Sistem menampilkan halaman tambah layanan desa
5. Admin memilih memilih kategori layanan
6. Admin mengisi judul layanan dan memilih foto layanan\
7. Admin menekan button ‘Insert layanan Data’
8. Sistem menampilkan layanan yang berhasil ditambahkan

Kriteria Evaluasi Hasil

1. Admin berhasil menambahkan layanan
3. Admin tidak mengisi halaman tambah layanan dengan lengkap dan menekan button ‘Insert layanan Data’ maka sistem menampilkan alert “Please fill out this field”

⁵ Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form tambah layanan dengan lengkap	Data layanan yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form tambah layanan dengan lengkap	Data gagal ditambahkan, sistem menampilkan error dan tidak masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] ditolak

² 7.3.14 Test Script Butir-Uji-14

Identifikasi	BU-14
No. Fungsi	F-14
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola layanan

Tujuan	Untuk mengedit layanan		
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit layanan		
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Pengaji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. Admin memilih Layanan Desa 2. Sistem menampilkan Semua Layanan Desa dan Tambahkan Galeri 3. Admin menekan menu Semua Layanan Desa 4. Sistem menampilkan halaman Semua Layanan Desa 5. Admin memilih layanan ⁸ 6. Admin menekan ikon Edit Data 7. Sistem menampilkan edit layanan 8. Admin mengedit layanan 9. Admin menekan button ‘Update layanan Data’ 10. Sistem menampilkan layanan yang berhasil diedit			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin berhasil mengedit berita ¹			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form edit layanan	Data layanan yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

² 7.3.15 Test Script Butir-Uji-15

Identifikasi	BU-15
No. Fungsi	F-15
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola layanan
Tujuan	Untuk menghapus layanan
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus layanan
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem

Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1.			
1. Admin memilih menu Layanan Desa			
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Layanan Desa dan Tambahkan Layanan Desa			
3. Admin menekan menu Semua Layanan Desa			
4. Sistem menampilkan Layanan Desa			
5. Admin memilih galeri image			
6. Admin menekan ikon Delete Data			
7. Sistem menampilkan button ‘Yes, delete it!’ dan ‘Cancel’			
8. Admin menekan button ‘Yes, delete it!’			
9. Sistem menampilkan bahwa layanan berhasil dihapus			
2.			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin berhasil menghapus layanan			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus layanan	6 Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4 7.3.16 Test Script Butir-Uji-16

Identifikasi	BU-16
No. Fungsi	F-16
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Kategori Layanan Desa
Tujuan	Untuk menambah kategori layanan
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menambah kategori layanan
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	

1. Admin memilih Kategori Layanan Desa
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Layanan Desa dan Tambahkan Layanan Desa
3. Admin menekan menu Tambahkan Kategori Layanan Desa
4. Sistem menampilkan halaman tambah kategori layanan desa
5. Admin memilih memilih kategori layanan
6. Admin mengisi form tambah kategori layanan
7. Admin menekan button ‘Insert Jelajah Category’
8. Sistem menampilkan kategori layanan yang berhasil ditambahkan

Kriteria Evaluasi Hasil

1. Admin berhasil menambahkan kategori layanan desa
2. Admin tidak mengisi halaman tambah kategori layanan dengan lengkap dan menekan button ‘Insert Jelajah Category’ maka system menampilkan alert “Please fill out this field”

6 Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form tambah kategori layanan dengan lengkap	Data kategori layanan yang yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai yang yang diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form tambah kategori layanan dengan lengkap	Data gagal ditambahkan, sistem menampilkan error 1 dan tidak masuk ke database	Sesuai yang yang diharapkan	[X] ditolak

4 7.3.17 Test Script Butir-Uji-17

Identifikasi	BU-17
No. Fungsi	F-17

Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Kategori Layanan Desa		
Tujuan	Untuk mengedit kategori layanan desa		
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit kategori layanan desa		
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. Admin memilih menu Kategori Layanan			
2. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Layanan dan Tambahkan Kategori Layanan			
3. Admin menekan menu Semua Kategori Layanan			
4. Sistem menampilkan halaman Semua Kategori Layanan			
5. Admin memilih kategori layanan			
6. Admin menekan ikon Edit Data			
7. Sistem menampilkan halaman edit kategori layanan			
8. Admin mengedit kategori layanan			
9. Admin menekan button 'Updated Layanan Category'			
10. Sistem menampilkan kategori layanan yang berhasil diedit			
Kriteria Evaluasi Hasil			
1. Admin berhasil mengedit berita			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form edit kategori layanan	Data kategori layanan yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4
7.3.18 Test Script Butir-Uji-18

Identifikasi	BU-18
No. Fungsi	F-18
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Kategori Layanan Desa
Tujuan	Untuk menghapus kategori layanan desa

Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus kategori layanan desa		
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian	<p>1. Admin memilih menu Kategori Layanan Desa</p> <p>2. Sistem menampilkan pilihan Semua Kategori Layanan Desa dan Tambahkan Kategori Layanan Desa</p> <p>3. Admin menekan menu Semua Kategori Layanan Desa</p> <p>4. Sistem menampilkan halaman Semua Kategori Layanan</p> <p>5. Admin memilih kategori layanan desa</p> <p>6. Admin menekan ikon Delete Data</p> <p>7. Sistem menampilkan button 'Yes, delete it!' dan 'Cancel'</p> <p>8. Admin menekan button 'Yes, delete it!'</p> <p>9. Sistem menampilkan bahwa kategori layanan berhasil dihapus</p>		
Kriteria Evaluasi Hasil	Admin berhasil menghapus kategori layanan		
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus kategori layanan	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima

2 7.3.19 Test Script Butir-Uji-19

Identifikasi	BU-19
No. Fungsi	F-19
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Tentang Desa
Tujuan	Untuk menambah Tentang Desa
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menambah Tentang Desa
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok

Skenario Pengujian			
1. Admin memilih Tentang Desa			
2. Sistem menampilkan Tentang Desa, Sejarah Desa, Visi Misi, Geografis Desa, dan Perangkat Desa			
3. Admin menekan Tentang Desa			
4. Sistem menampilkan pilihan All Tentang Desa dan Add Tentang Desa			
5. Admin menekan menu Add Tentang Desa			
6. Sistem menampilkan halaman Add Tentang Desa			
7. Admin menambahkan tentang desa			
8. Admin menekan button 'Insert tentang desa Data'			
9. Sistem menampilkan tentang desa yang berhasil ditambahkan			
Kriteria Evaluasi Hasil			
1. Admin berhasil menambahkan tentang desa			
2. Admin tidak mengisi form tambah tentang desa dan menekan button 'Insert tentang desa Data' maka sistem menampilkan alert "Please fill out this field"			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form tambah tentang desa	Data tentang desa yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form tambah tentang desa	Data gagal ditambahkan dan tidak masuk ke database	Sesuai diharapkan	[X] ditolak

2 7.3.20 Test Script Butir-Uji-20

Identifikasi	BU-20
No. Fungsi	F-20
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Tentang Desa
Tujuan	Untuk mengedit Tentang Desa
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk mengedit tentang desa

Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. Admin memilih Tentang Desa 2. Sistem menampilkan menu Tentang Desa, Sejarah Desa, Visi Misi, Geografis Desa, dan Perangkat Desa 3. Admin menekan Tentang Desa 4. Sistem menampilkan pilihan All Tentang Desa dan Add Tentang Desa 5. Admin menekan menu All Tentang Desa 6. Sistem menampilkan halaman All Tentang Desa 7. Admin memilih tentang desa 8 8. Admin menekan ikon Edit Data 9. Sistem menampilkan halaman edit tentang desa 10. Admin mengedit tentang desa 11. Admin menekan button 'Insert tentang desa Data' 12. Sistem menampilkan tentang desa yang berhasil diedit			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin berhasil mengedit tentang desa 6			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form edit tentang desa	Data tentang desa yang diedit berhasil masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

2 7.3.21 Test Script Butir-Uji-21

Identifikasi	BU-21
No. Fungsi	F-21
Nama Butir Uji	Pengujian mengelola Tentang Desa
Tujuan	Untuk menghapus tentang desa
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus tentang desa
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem

Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua anggota kelompok		
Skenario Pengujian			
1. Admin memilih Tentang Desa			
2. Sistem menampilkan Tentang Desa, Sejarah Desa, Visi Misi, Geografis Desa, dan Perangkat Desa			
3. Admin memilih menu Tentang Desa			
4. Sistem menampilkan pilihan All Tentang Desa dan Add Tentang Desa			
10. Admin menekan menu All Tentang Desa			
11. Sistem menampilkan halaman semua Tentang Desa			
12. Admin memilih tentang desa			
13. Admin menekan ikon Delete Data			
14. Sistem menampilkan button 'Yes, delete it!' dan 'Cancel'			
15. Admin menekan button 'Yes, delete it!'			
16. Sistem menampilkan bahwa kategori layanan berhasil dihapus			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin menghapus tentang desa 14			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus tentang desa	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4
7.3.22 Test Script Butir-Uji-22

Identifikasi	BU-22
No. Fungsi	F-22
Nama Butir Uji	Menambah alu-alu
Tujuan	Menambah alu-alu
Deskripsi	Digunakan oleh user untuk menambah alu-alu
Kondisi Awal	User telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok

Skenario Pengujian			
1.	Admin memilih Alu-Alu		
2.	Sistem menampilkan halaman alu-alu		
3.	User memenekan button Buat Alu-Alu		
4.	Sistem menampilkan form buat alu-alu		
5.	User mnegisi form buat alu-alu		
6.	User mengirim alu-alu		
7.	Sistem menampilkan alu-alu yang baru ditambahkan		
Kriteria Evaluasi Hasil			
1. User berhasil menambahkan alu-alu			
2. User tidak mengisi form tambah Alu-Alu dengan lengkap dan menekan button ‘Send message’ sistem akan menampilkan kembali alu-alu			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Mengisi form tambah alu-alu dengan lengkap	Data tambah alu-alu yang ditambahkan berhasil masuk ke database	Sesuai yang diharapkan	[X] diterima
Tidak mengisi form alu-alu dengan lengkap	Data gagal ditambahkan dan tidak masuk ke database	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] ditolak

2 7.3.23 Test Script Butir-Uji-23

Identifikasi	BU-23
No. Fungsi	F-23
Nama Butir Uji	Pengujian menghapus alu-alu
Tujuan	Untuk menghapus alu-alu
Deskripsi	Digunakan oleh admin untuk menghapus alu-alu
Kondisi Awal	Admin telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023

1	Penguji	Semua anggota kelompok	
Skenario Pengujian			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu Alu-Alu 2. Sistem menampilkan data semua alu-alu-alu 3. Admin memilih alu-alu 4. Admin menekan ikon Delete Data 5. Sistem menampilkan button ‘Yes, delete it!’ dan ‘Cancel’ 6. Admin menekan button ‘Yes, delete it!’ 7. Sistem menampilkan bahwa alu-alu berhasil dihapus 			
Kriteria Evaluasi Hasil			
Admin berhasil menghapus perangkat desa			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
-	Admin berhasil menghapus alu-alu	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4 7.3.24 Test Script Butir-Uji-24

Identifikasi	BU-24
No. Fungsi	F-24
Nama Butir Uji	Pengujian search
Tujuan	Menggunakan fungsi search
Deskripsi	Digunakan oleh user dan admin untuk melakukan search pada berita dan alu-alu
Kondisi Awal	Admin dan user telah login ke sistem
Tanggal Pengujian	08 juni 2023
Penguji	Semua anggota kelompok
Skenario Pengujian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dan user memilih menu Berita atau Alu-Alu 2. Sistem menampilkan halaman berita atau alu-alu 3. Admin dan user menggunakan fungsi search 4. Sistem menampilkan hasil dari apa yang di search oleh admin dan user 	
Kriteria Evaluasi Hasil	

Admin berhasil menggunakan fungsi search

4

Kasus dan Hasil Pengujian

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data yang ingin disearch oleh admin dan user	Admin berhasil menggunakan fungsi search dan sistem menampilkan konten yang search oleh admin dan user	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima

4

7.3.25 Test Script Butir-Uji-25

Identifikasi	BU-25		
No. Fungsi	F-25		
Nama Butir Uji	Pengujian Filter		
Tujuan	Untuk mencari berita atau alu-alu dalam jangka waktu tertentu		
Deskripsi	Digunakan oleh user untuk mencari berita dan alu-alu dalam jangka waktu tertentu		
Kondisi Awal	User telah login ke sistem		
Tanggal Pengujian	08 juni 2023		
Penguji	Semua kelompok		
Skenario Pengujian	<ol style="list-style-type: none">1. User memilih Berita atau Alu-Alu2. Sistem menampilkan halaman berita atau alu-alu3. User menggunakan fungsi filter4. Sistem menampilkan hasil dari apa yang di filter oleh user		
Kriteria Evaluasi Hasil	User berhasil melakukan filter di halaman berita atau alu-alu		
17			
Kasus dan Hasil Pengujian			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Memilih jenis filter	Data atau konten yang difilter ditampilkan	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] diterima
----------------------	--	-------------------------------	----------------

7.4 Test Summary Result & History

Bab ini menjelaskan kesimpulan terkait pengujian yang telah dilakukan terhadap hasil dari sistem yang telah dibangun.

7.4.1 Scenario-1

Tanggal Pengujian : 08 Juni 2023

Personil : Semua anggota kelompok

Rekapitulasi Hasil :

Test Script	Deksripsi Umum Data	Kesimpulan	Keterangan
Test Script Butir Uji-01	Berisi data registrasi akun user	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-02	Berisi data akun admin dan user	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-03	Berisi data logout admin dan user	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-04	Berisi data berita yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-05	Berisi data berita yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-06	Berisi data berita yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-07	Berisi data kategori berita yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-08	Berisi data kategori berita yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-09	Berisi data kategori berita yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-10	Berisi data galeri yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima

Test Script Butir Uji-11	Berisi data galeri yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-12	Berisi data galeri yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-13	Berisi data layanan yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-14	Berisi data layanan yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-15	Berisi data layanan yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-16	Berisi data kategori layanan yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-17	Berisi data kategori layanan yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-18	Berisi data kategori layanan yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-19	Berisi data tentang desa yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-20	Berisi data tentang desa yang diedit	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-21	Berisi data tentang desa yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-22	Berisi data alu-alu yang ditambahkan	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-23	Berisi data alu-alu yang dihapus	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-24	Berisi data yang di search	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima
Test Script Butir Uji-25	Berisi data yang di filter	Fungsi sudah berfungsi dengan sesuai harapan	Fungsi diterima



PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com	Internet Source	8%
2	www.scribd.com	Internet Source	3%
3	repository.ub.ac.id	Internet Source	2%
4	id.scribd.com	Internet Source	1%
5	123dok.com	Internet Source	1%
6	text-id.123dok.com	Internet Source	1%
7	repository.bsi.ac.id	Internet Source	1%
8	repository.its.ac.id	Internet Source	<1%
9	ejurnal.undana.ac.id	Internet Source	<1%

10	upi-yptk.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
12	eir.nuos.edu.ua Internet Source	<1 %
13	kupdf.net Internet Source	<1 %
14	repository.widyatama.ac.id Internet Source	<1 %
15	id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	repositorio.ug.edu.ec Internet Source	<1 %
17	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
18	Intan Mutia, - Herlinda, - Atikah. "Perancangan Knowledge Management System (KMS) Kurikulum 2013 Menggunakan Model Tiwana dan Zack", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2017 Publication	<1 %
19	eprints.polsri.ac.id Internet Source	<1 %

20	docplayer.info Internet Source	<1 %
21	repository.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
22	greenbay.usc.edu Internet Source	<1 %
23	projects.co.id Internet Source	<1 %
24	Lisa Amini, Supratman Zakir. "Perancangan E-Learning Menggunakan Framework Codeigniter di SMAN 1 Candung", Indonesian Research Journal On Education, 2022 Publication	<1 %
25	docplayer.net Internet Source	<1 %
26	docobook.com Internet Source	<1 %
27	jtruss.jkr.gov.my Internet Source	<1 %
28	media.neliti.com Internet Source	<1 %
29	ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %
30	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %

-
- 31 repository.dinamika.ac.id <1 %
Internet Source
- 32 Amirul Khair, Vidila Rosalina, Sutarti S. <1 %
"RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DENGAN PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT BERBASIS WEB", PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 2021
Publication
- 33 Sofyan Azis, Anita Febrianti Ayu Ashari, Hanifah Putri Handayani, Gita Safira Kurnia Dewi, Eni Heni Hermaliani, Sri Rahayu. <1 %
"Pengembangan Kewirausahaan Perancangan Busana Pengantin Berbasis Teknologi E-Commerce Pada Lyniza Wedding", Swabumi, 2021
Publication
- 34 Sunandar Sunandar, Herlawati Herlawati. <1 %
"Prototype Mesin Presensi Berbasis E-mail Pada SMP Assyairiyah Attahiriyah Jakarta", Journal of Students' Research in Computer Science, 2020
Publication
- 35 cs-work.com <1 %
Internet Source
- 36 ejournal.ukrida.ac.id

Internet Source

<1 %

37

jurnal.pnk.ac.id

Internet Source

<1 %

38

qlprint.com

Internet Source

<1 %

39

hdl.handle.net

Internet Source

<1 %

40

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On