

SRS

by Christian Gultom

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

Submission ID: 2112541388

File name: SRS-PA1-09-2023.docx (4.5M)

Word count: 14433

Character count: 87169

1 Deskripsi Umum

Bab ini berisi penjelasan dari sistem yang 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.

14

1.1 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi yang akan dibangun merupakan Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama. Sistem ini dibangun untuk mempermudah *user* dalam mengakses informasi terkait desa sitoluama ⁶ dan juga mempermudah para *user* untuk mengekspresikan pendapat secara anonim. Bab ini menjelaskan tentang *current system* dan *target system* yang akan dibangun.

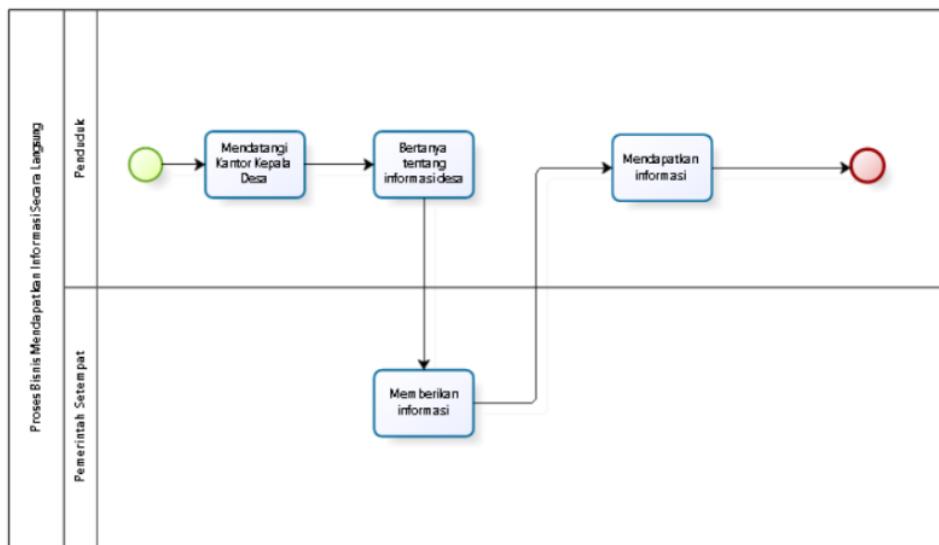
1.1.1 Current System

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, profile dan menyediakan sarana untuk masyarakat agar saling berekspsi.

1.1.1.1 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

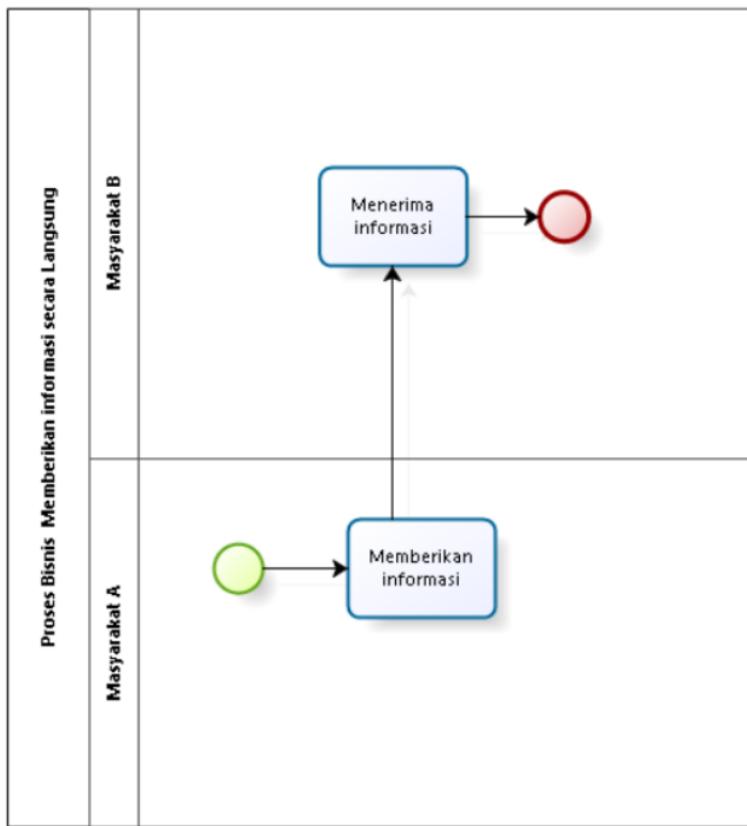
masyarakat dapat memasukkan saran ke dalam kotak saran yang telah disediakan dalam bentuk surat. Jika masyarakat tidak memiliki saran/ pendapat maka masyarakat meninggalkan kantor kepala desa. Berikut proses bisnis mendapatkan informasi desa secara langsung.



Gambar 1. BPMN Mendapatkan Informasi Secara Langsung

1.1.1.2 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.



BPMN Memberikan Informasi Secara Langsung

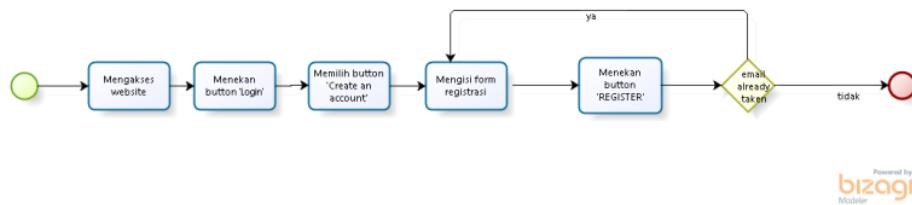
1.1.2 Target System

Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama dibuat untuk mempermudah *masyarakat* dalam mendapatkan informasi mengenai Desa Sitoluama. Aplikasi yang dikembangkan oleh *developer* ini dibuat untuk mempermudah *masyarakat* 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* 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

eksprezi. Untuk mengakses menu Alu-Alu ini, *masyarakat* harus terlebih dahulu melakukan registrasi dan kemudian login.

1.1.2.1 Proses Bisnis Registrasi⁶

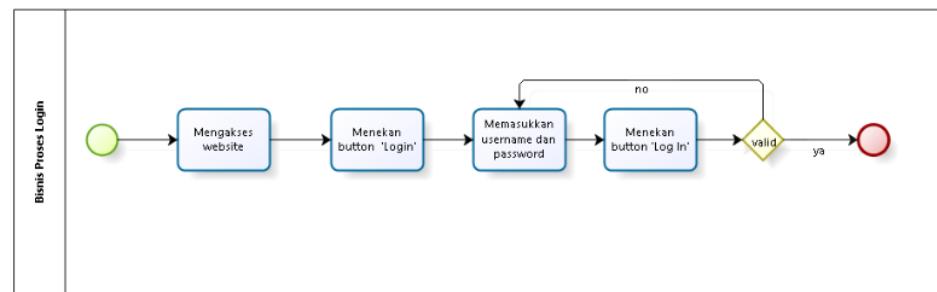
Proses bisnis yang diharapkan dari sistem ini yaitu *user* dapat menambahkan alu-alu¹³ yang ingin diungkapkan. Untuk dapat menambahkan alu-alu di dalam website ini, *user* terlebih dahulu harus melakukan registrasi dengan mengisi form registrasi yang ditampilkan oleh sistem. Jika email yang diinput oleh 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 2. BPMN Melakukan Registrasi

1.1.2.2 Proses Bisnis Login¹²

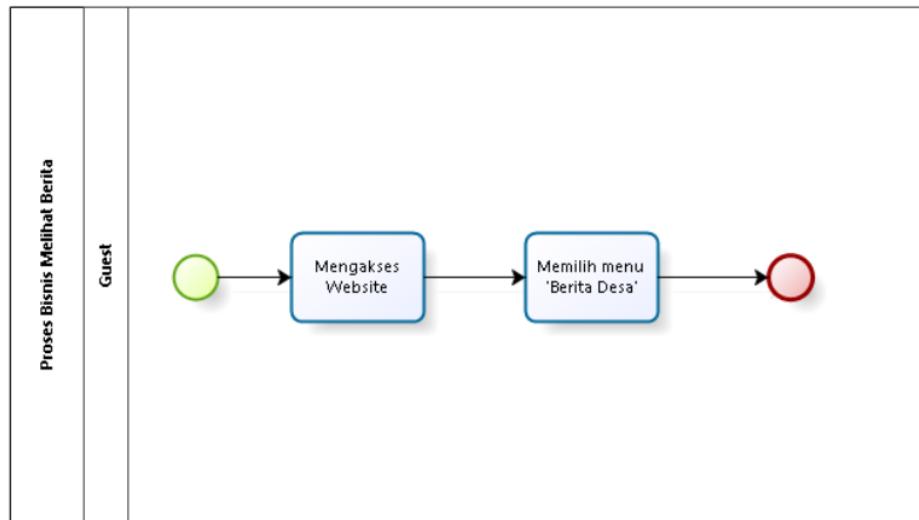
Admin dan user dapat *login* ke dalam sistem dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah login, *admin* dapat mengelola semua menu yang ada di dalam website. User dapat *login* ke dalam sistem dengan menggunakan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya pada proses registrasi. Proses bisnis *login* terlampir pada gambar berikut.



Gambar 3. BPMN Melakukan *Login*

1.1.2.3 Proses Bisnis Melihat Berita (Guest)

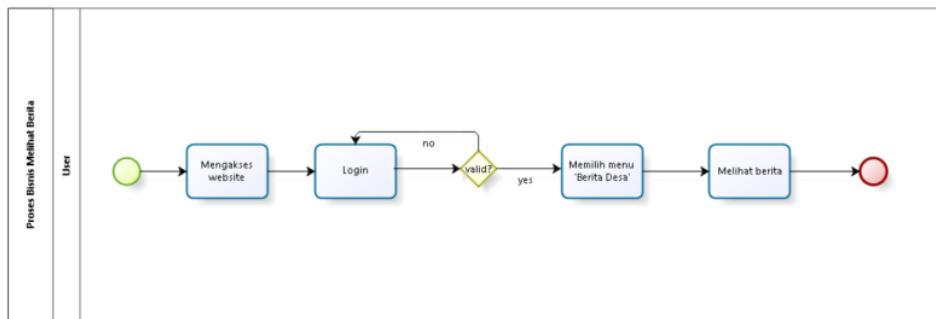
Guest dapat melihat berita tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu berita, maka berita akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat berita oleh guest terlampir pada gambar berikut.



Gambar 4. BPMN Melihat Berita(Guest)

1.1.2.4 Proses Bisnis Melihat Berita (User)

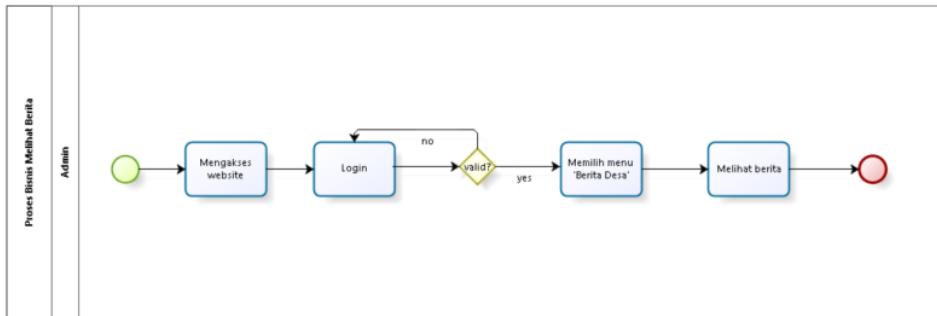
User dapat melihat berita yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu berita. Proses bisnis melihat berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 5. BPMN Melihat Berita(User)

1.1.2.5 Proses Bisnis Melihat Berita (Admin)

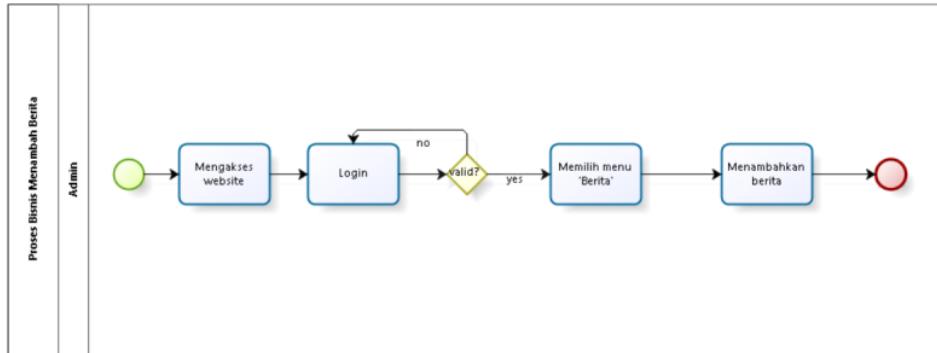
Admin dapat melihat berita yang ada dalam sistem. Admin terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu berita. Proses bisnis melihat berita dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 6. BPMN Melihat Berita(Admin)

1.1.2.6 Proses Bisnis Menambah Berita

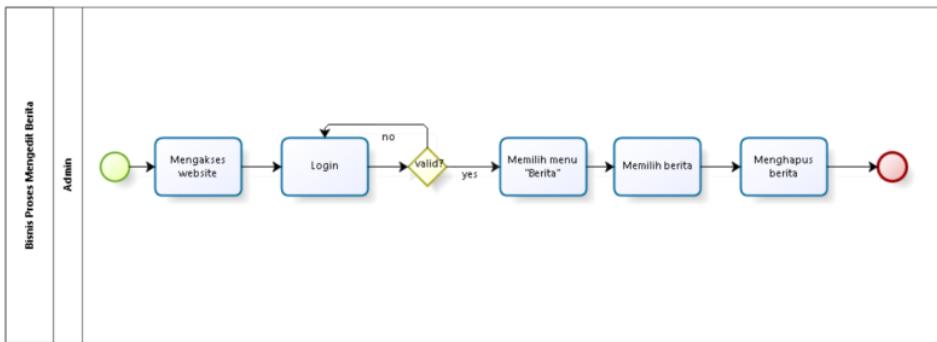
Dalam proses menambah berita, admin harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu admin memilih memilih menu Berita. Ketika ingin menambahkan berita, admin menekan button Add . Setelah itu admin menambahkan berita yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan berita yang telah ditambahkan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



Gambar 7. BPMN Menambah Berita

1.1.2.7 Proses Bisnis Menghapus Berita

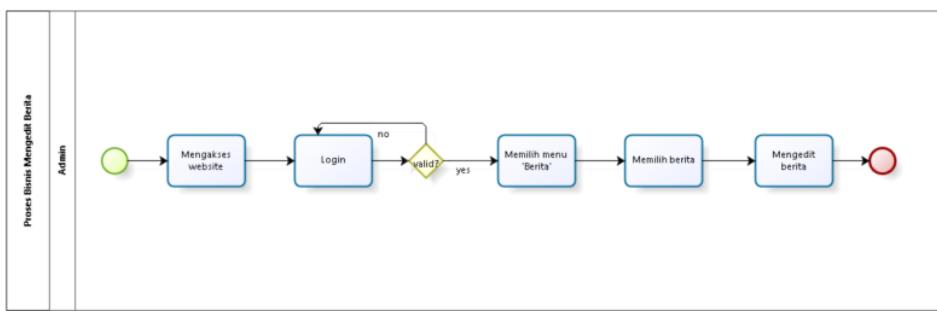
Untuk dapat melakukan penghapusan berita, maka admin harus login terlebih dahulu. Selanjutnya, admin dapat memilih menu Berita lalu memilih berita yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada penyimpanan data berita. Proses bisnis menghapus berita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



Gambar 8. BPMN Menghapus Berita

1.1.2.8 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.

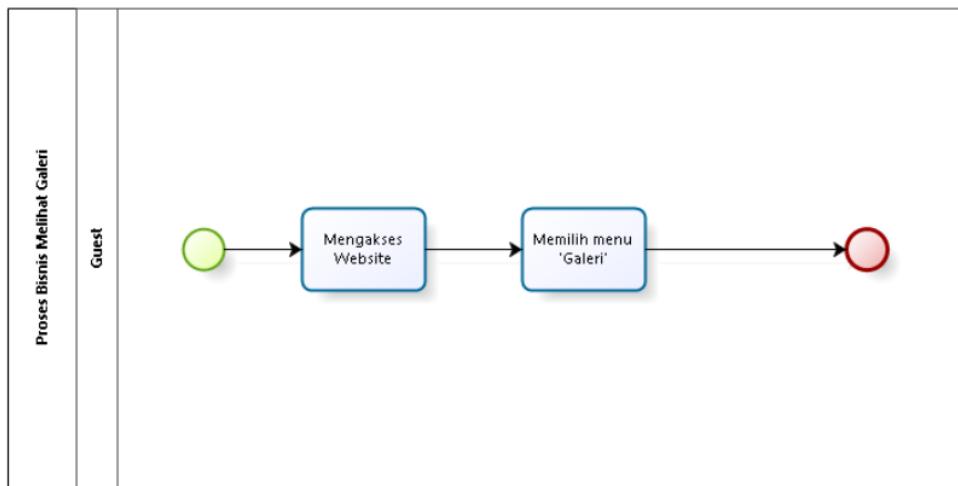


Gambar 9. BPMN Mengedit Berita

1.1.2.9 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.



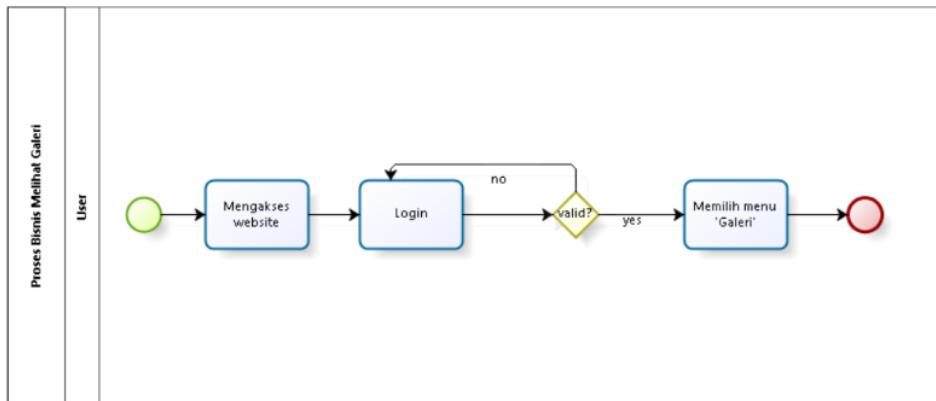


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 10. BPMN Melihat Galeri (Guest)

1.1.2.10 Proses Bisnis Melihat Galeri(User)

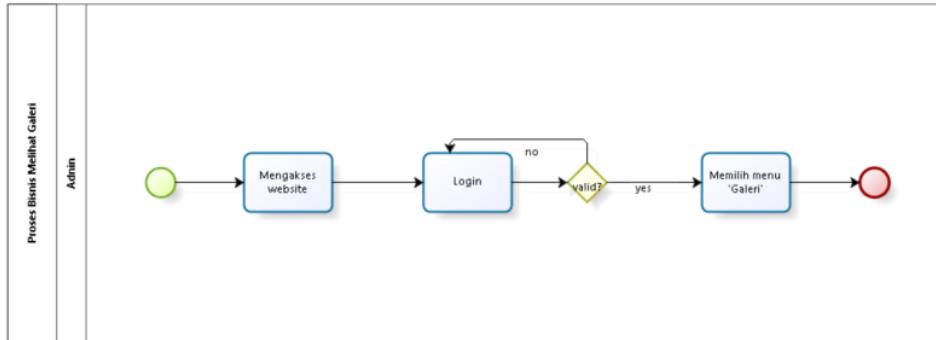
User dapat melihat galeri yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu galeri. Setelah itu galeri akan ditampilkan. Proses bisnis melihat galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 11. BPMN Melihat Galeri (User)

1.1.2.11 Proses Bisnis Melihat Galeri(Admin)

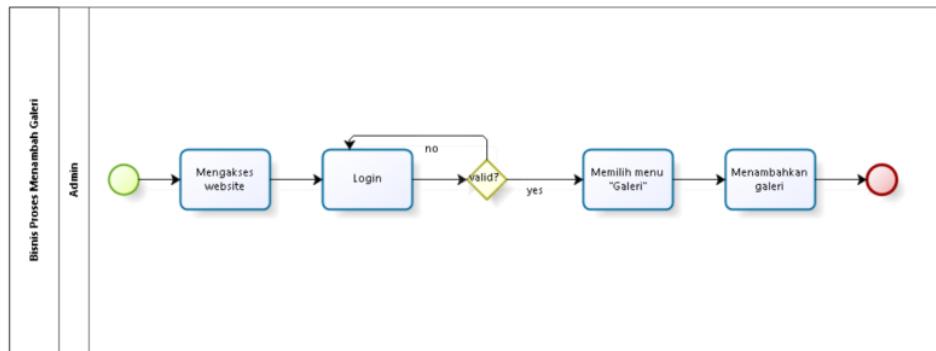
Admin dapat melihat galeri yang ada dalam sistem. Admin terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu galeri. Setelah itu galeri akan ditampilkan. Proses bisnis melihat galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 12. BPMN Melihat Galeri(Admin)

1.1.2.12 Proses Bisnis Menambah Galeri

Dalam proses menambah galeri, admin harus melakukan login terlebih 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.

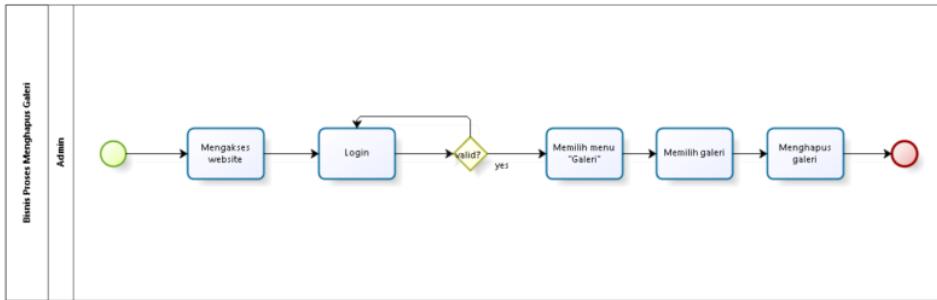


Gambar 13. BPMN Menambah Galeri

1.1.2.13 Proses Bisnis Menghapus Galeri

Untuk dapat melakukan penghapusan galeri, maka admin harus login terlebih 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.

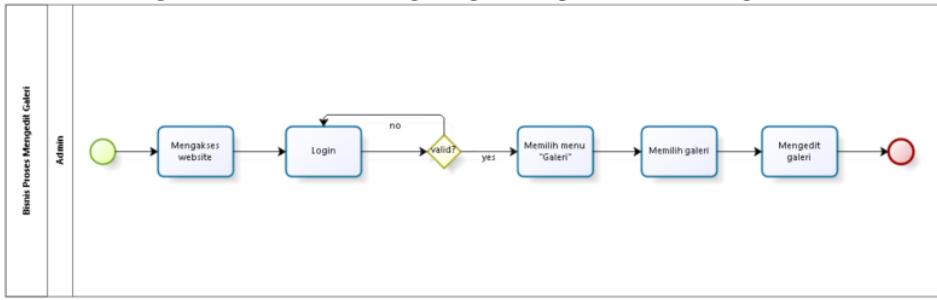




Gambar 141. BPMN Menghapus Galeri

1.1.2.14 Proses Bisnis Mengedit Galeri

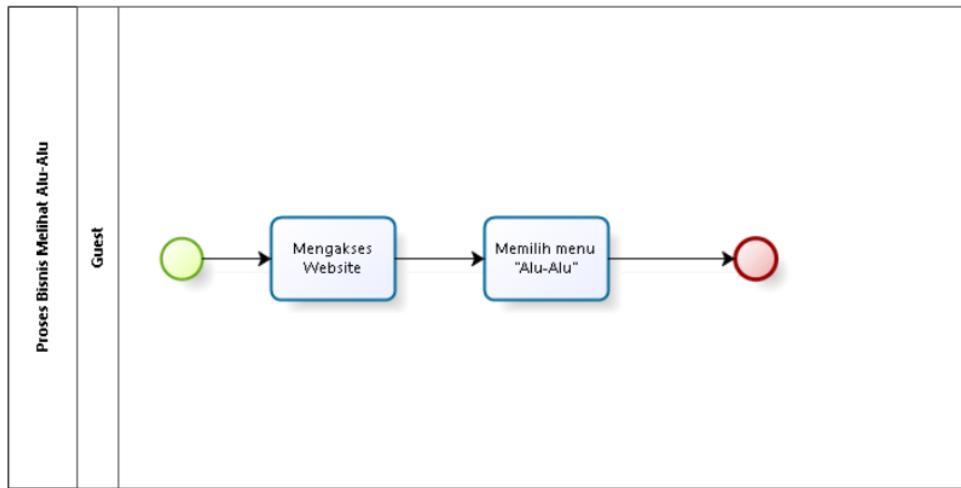
Admin dapat mengedit atau mengubah galeri yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Admin kemudian memilih menu galeri, lalu memilih galeri dan kemudian mengedit. Proses bisnis mengedit galeri dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 15. BPMN Mengedit Galeri

1.1.2.15 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.

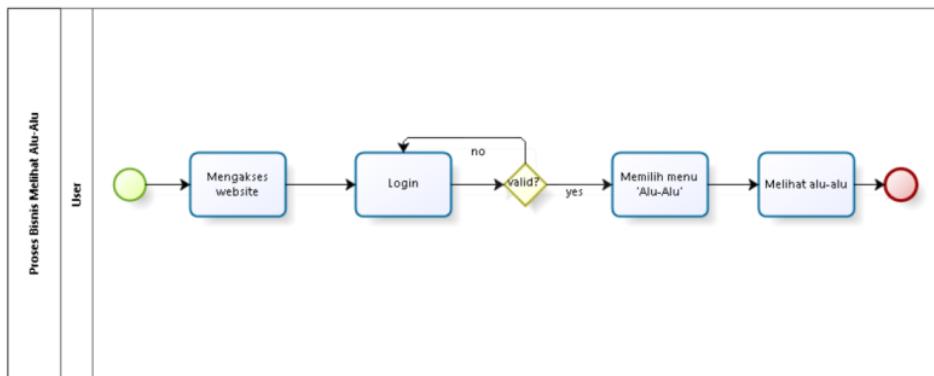


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 16. BPMN Melihat Alu-Alu(Guest)

1.1.2.16 Proses Bisnis Melihat Alu-Alu (User)

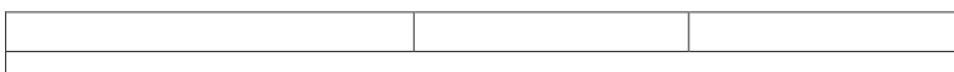
User dapat melihat alu-alu yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Alu-Alu. Setelah itu alu-alu akan ditampilkan. Proses bisnis melihat alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.

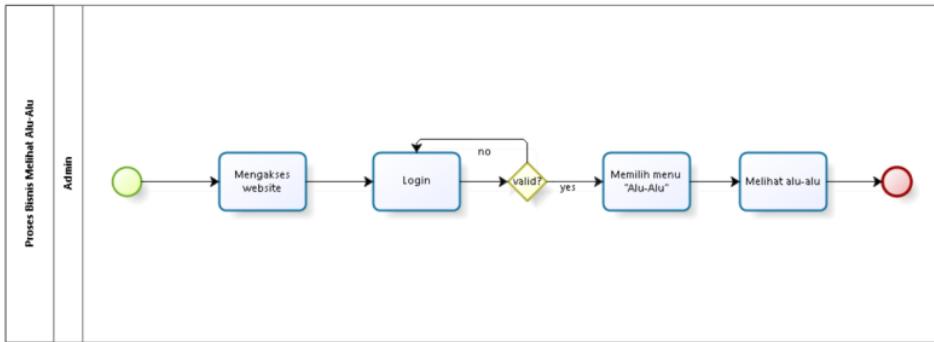


Gambar 17. BPMN Melihat Alu-Alu (User)

1.1.2.17 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.

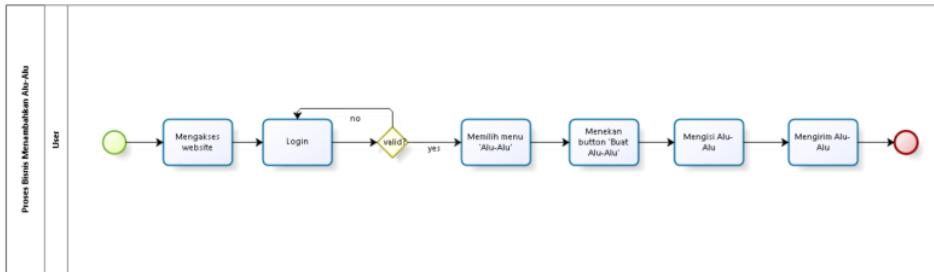




Gambar 18. BPMN Melihat Alu-Alu(Admin)

1.1.2.18 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.

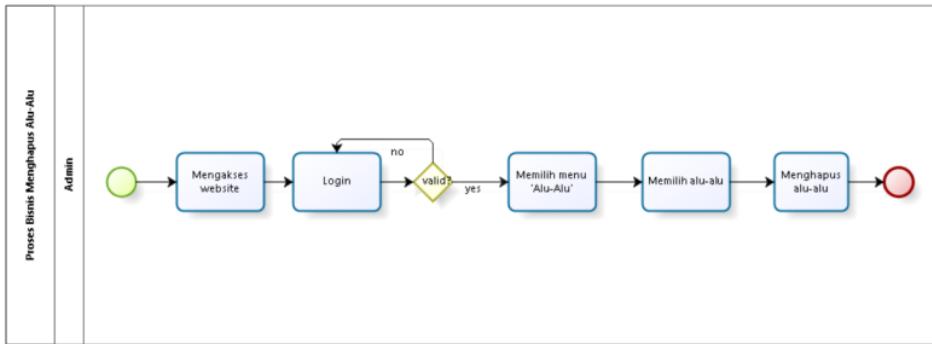


Gambar 19. BPMN Menambah Alu-Alu

1.1.2.19 Proses Bisnis Menghapus Alu-Alu

Untuk dapat melakukan penghapusan alu-alu, maka *admin* harus login terlebih dahulu.⁶ 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.

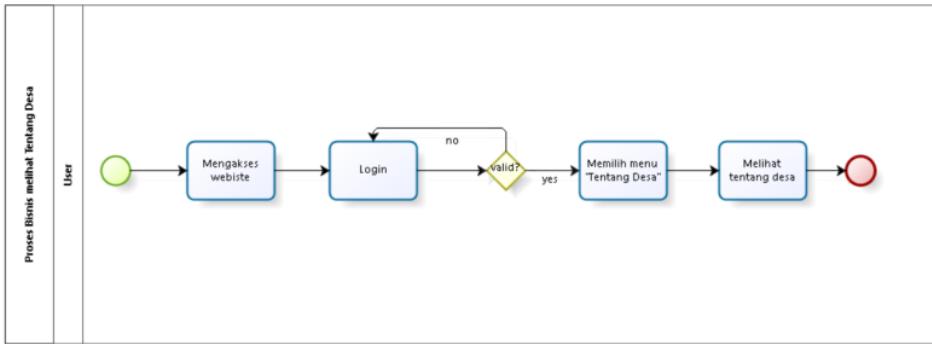




Gambar 20.BPMN Menghapus Alu-Alu

1.1.2.20 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.

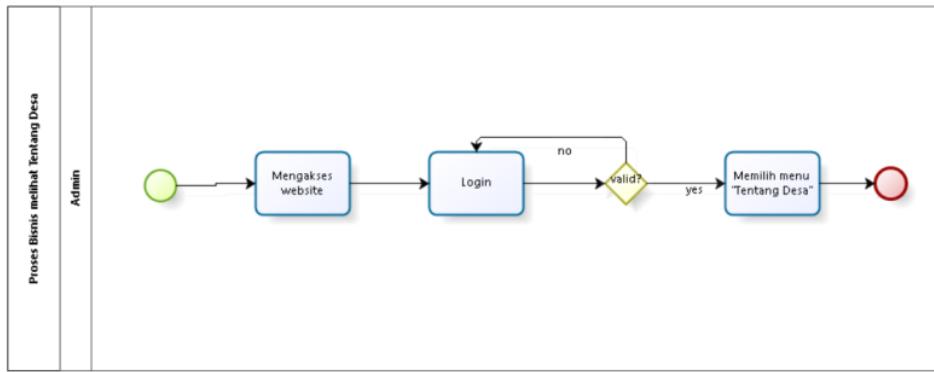


Gambar 21. BPMN Melihat Tentang Desa(User)

1.1.2.21 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.

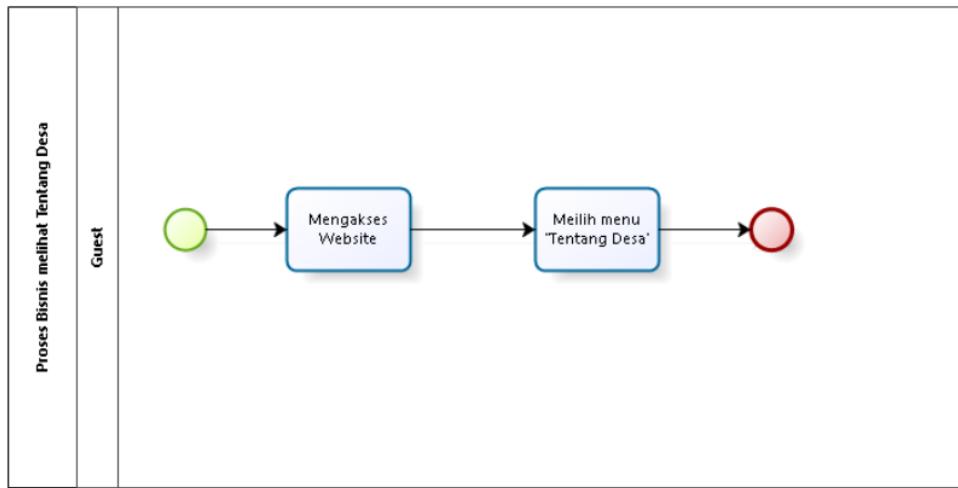




Gambar 22. BPMN Melihat Tentang Desa(Admin)

1.1.2.2 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.

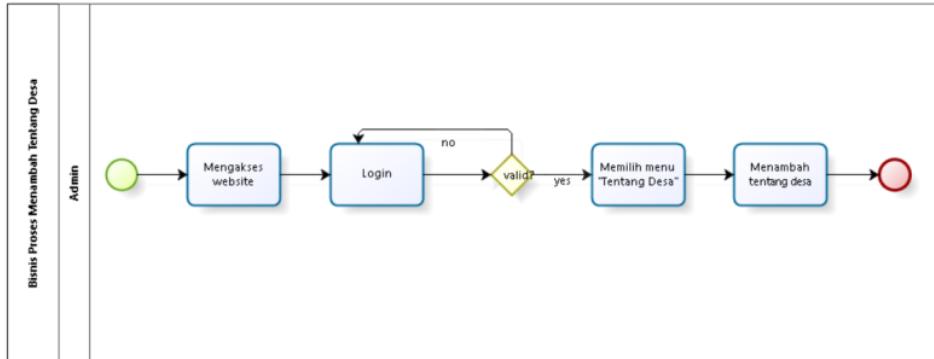


Powered by
bizagi
Modeler

Gambar 23. BPMN Melihat Tentang Desa(Guest)

1.1.2.23 Proses Bisnis Menambah Tentang Desa

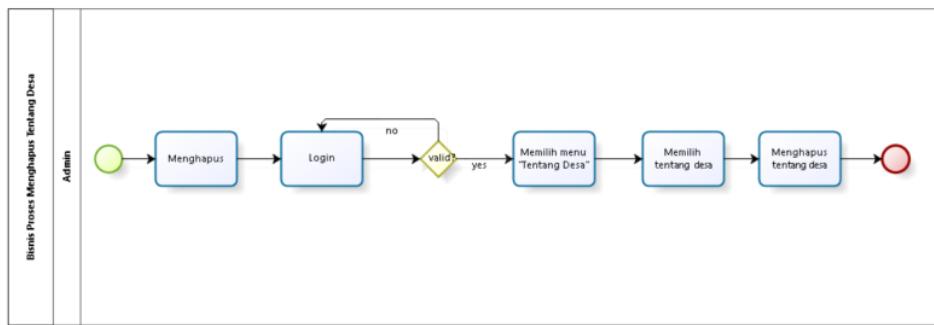
Dalam proses menambah tentang desa, *admin* harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu *admin* memilih memilih menu Tentang Desa. Ketika ingin menambahkan tentang desa, *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan tentang desa yang ingin ditambahkan. Secara otomatis, sistem akan menyimpan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



BPMN Menambah Tentang Desa

1.1.2.24 Proses Bisnis Menghapus Tentang Desa

Untuk dapat melakukan penghapusan pada Tentang Desa, maka *admin* harus login terlebih 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.



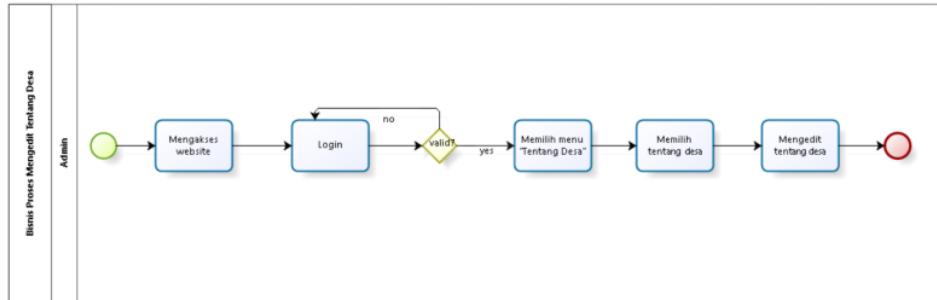
BPMN Menghapus Tentang Desa

1.1.2.25 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



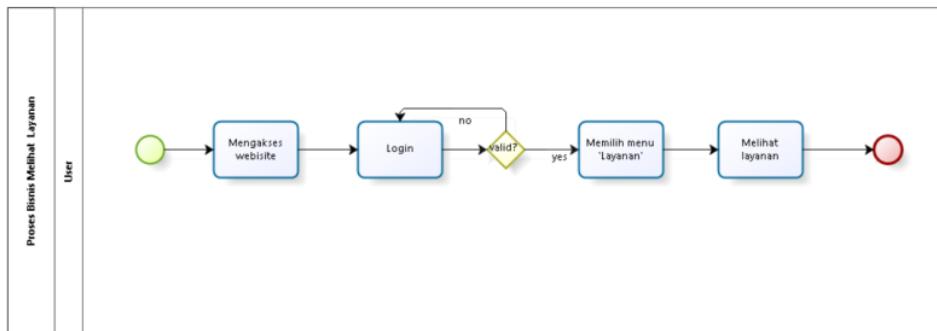
memilih apa yang akan diedit kemudian mengedit tentang desa tersebut. Proses bisnis mengedit tentang desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



BPMN Mengedit Tentang Desa

1.1.2.26 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.

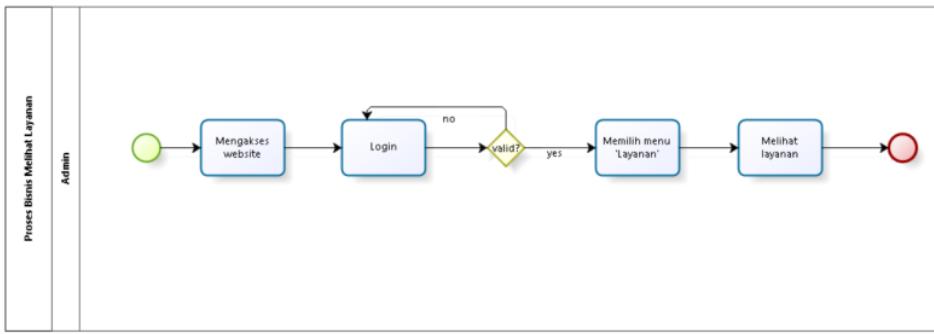


BPMN Melihat Layanan (User)

1.1.2.27 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.

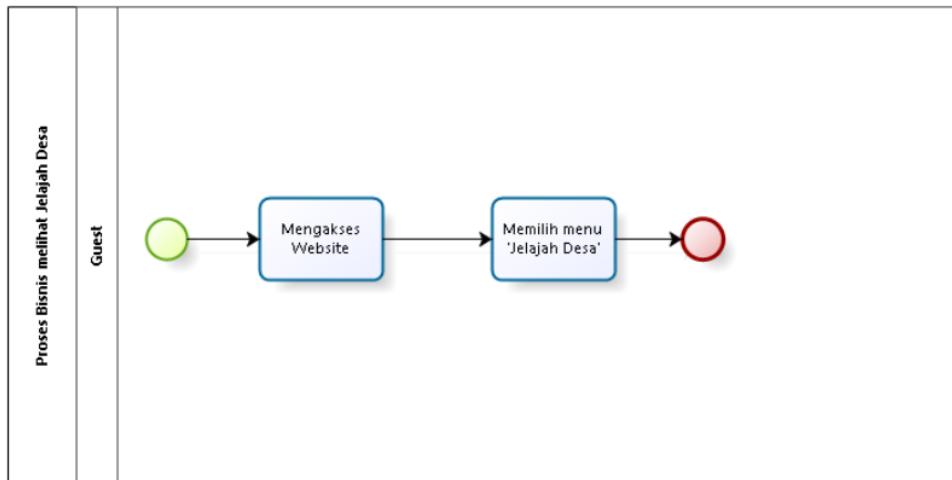




BPMN Melihat Layanan (Admin)

1.1.2.28 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.



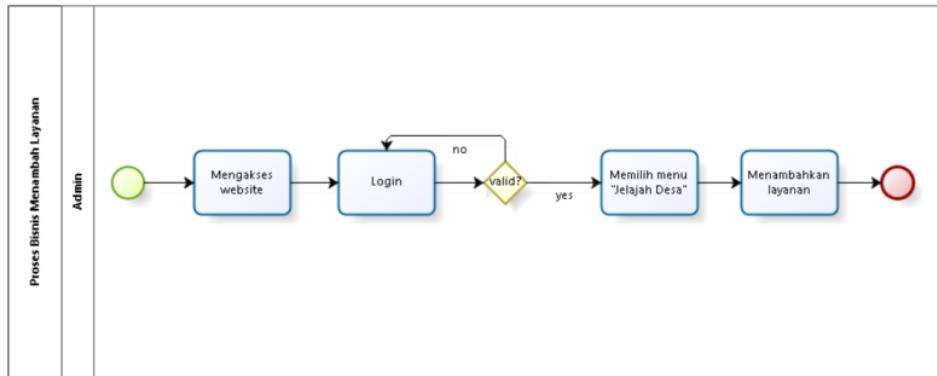
Powered by
bizagi
Modeler

BPMN Melihat Layanan (Guest)

1.1.2.29 Proses Bisnis Menambah Layanan

Dalam proses menambah layanan, *admin* harus melakukan login terlebih dahulu. Lalu *admin* memilih memilih menu Layanan. Ketika ingin menambahkan layanan, *admin* menekan button Add . Setelah itu *admin* menambahkan layanan yang ingin ditambahkan.

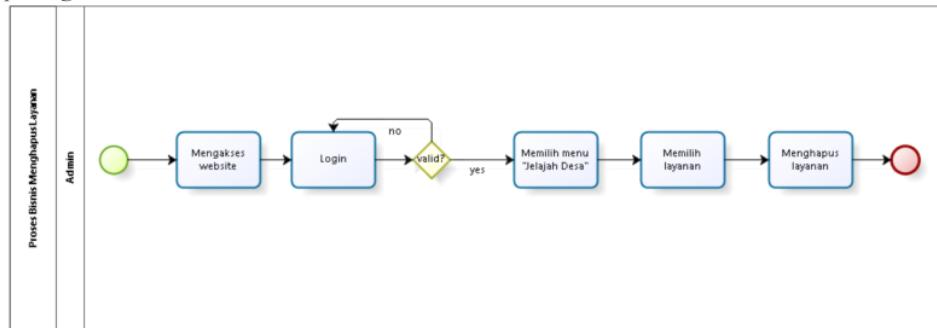
Secara otomatis, sistem akan menyimpan data layanan yang telah ditambahkan oleh *admin*. Proses bisnis menambahkan layanan dapat dilihat pada gambar berikut.



BPMN Menambah Layanan

1.1.2.30 Proses Bisnis Menghapus Layanan 6

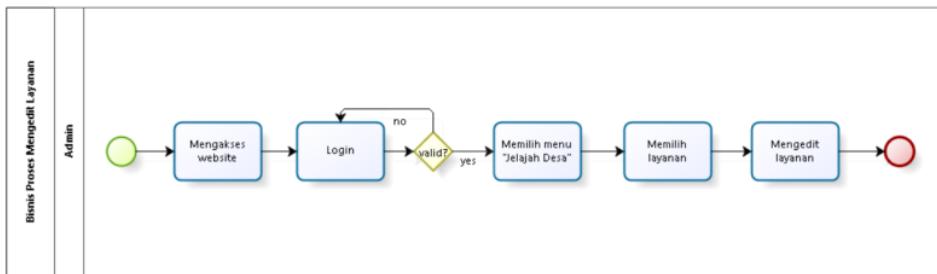
Untuk dapat melakukan penghapusan pada layanan, maka *admin* harus login terlebih dahulu. Selanjutnya, *admin* dapat memilih menu Layanan lalu memilih layanan yang ingin dihapus dan kemudian menghapusnya. Secara otomatis, sistem akan melakukan perubahan pada pemnyimpanan data layanan. Proses bisnis menaghapus layanan terlampir pada gambar berikut.



BPMN Menghapus Layanan

1.1.2.31 Proses Bisnis Mengedit Layanan

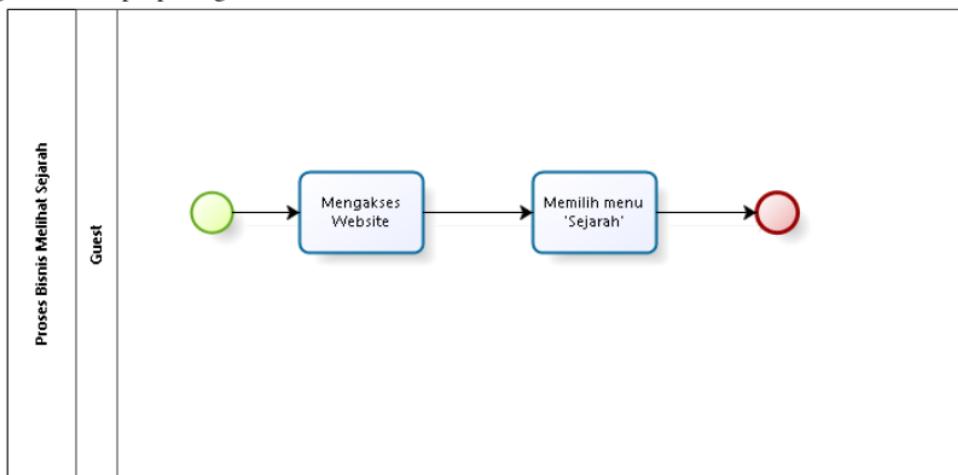
Admin dapat mengedit atau mengubah layanan yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu Jelajah Desa, lalu memilih layanan dan kemudian mengedit layanan tersebut. Proses bisnis mengedit layanan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 32. BPMN Mengedit Layanan

1.1.2.32 Proses Bisnis Melihat Sejarah Desa(Guest)

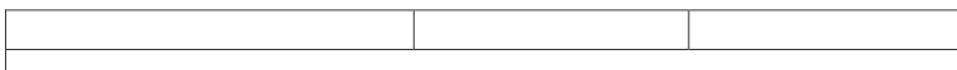
Guest dapat melihat sejarah tanpa melakukan registrasi ataupun login. Guest dapat mengakses menu ini dengan mudah yaitu dengan mengakses website kemudian memilih menu Sejarah, maka sejarah akan ditampilkan di web. Proses bisnis melihat sejarah oleh guest terlampir pada gambar berikut.

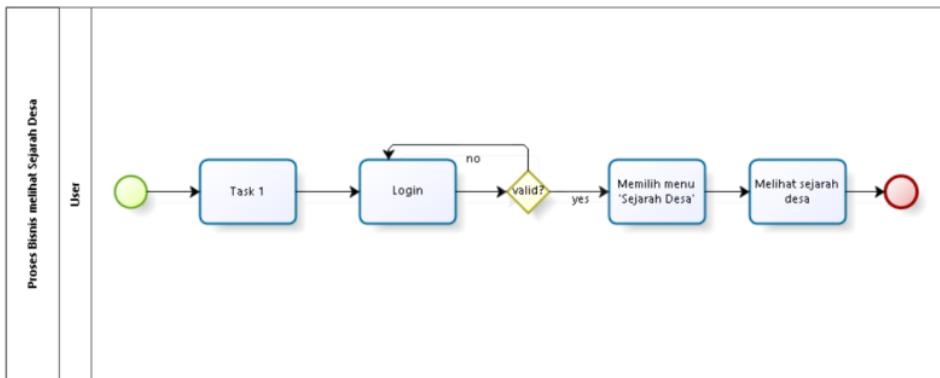


BPMN Melihat Sejarah(Guest)

1.1.2.33 Proses Bisnis Melihat Sejarah Desa(User)

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

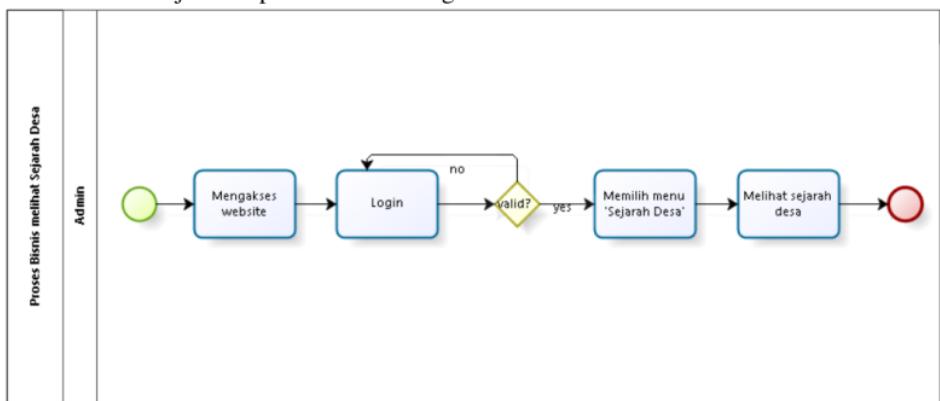




BPMN Melihat Sejarah Desa(User)

1.1.2.34 Proses Bisnis Melihat Sejarah (Admin)

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

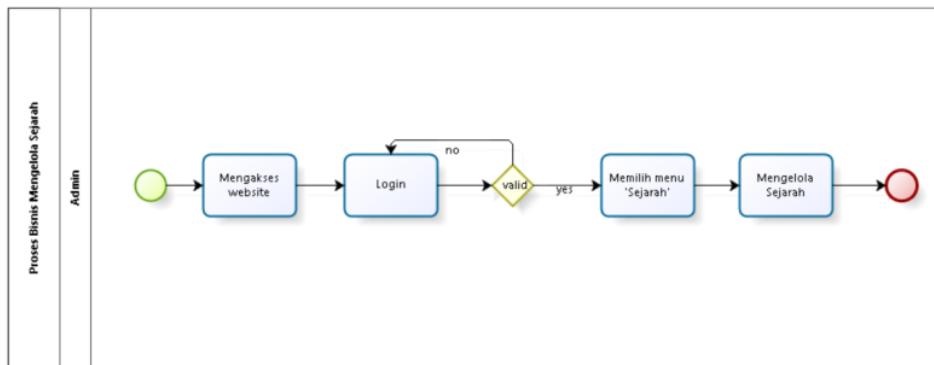


BPMN Melihat Sejarah(Admin)

1.1.2.35 Proses Bisnis Mengelola Sejarah

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

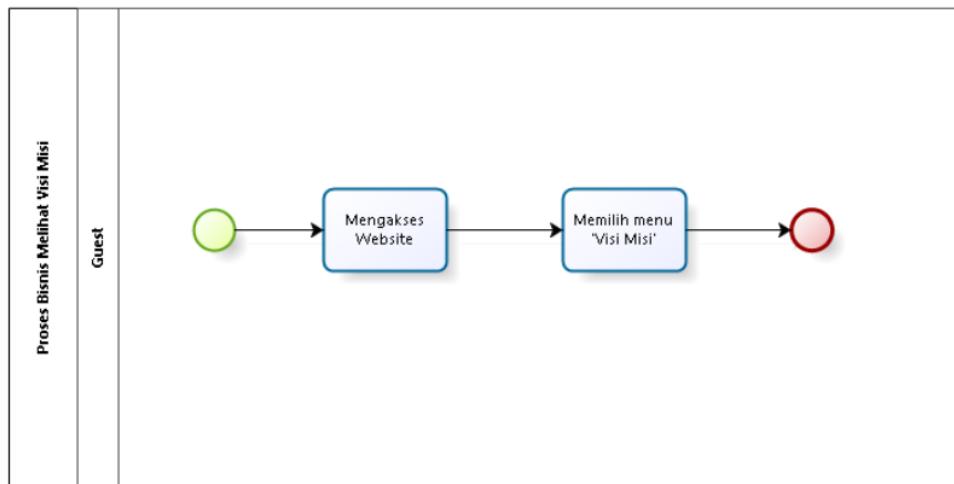




BPMN Mengelola Sejarah

1.1.2.36 Proses Bisnis Melihat Visi Misi (Guest)

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

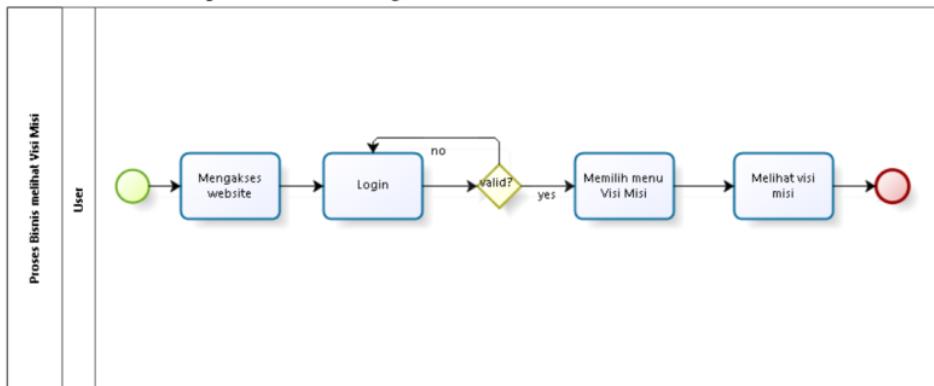


Powered by
bizagi
Modeler

BPMN Melihat Visi Misi(Guest)

1.1.2.37 Proses Bisnis Melihat Visi Misi(User)

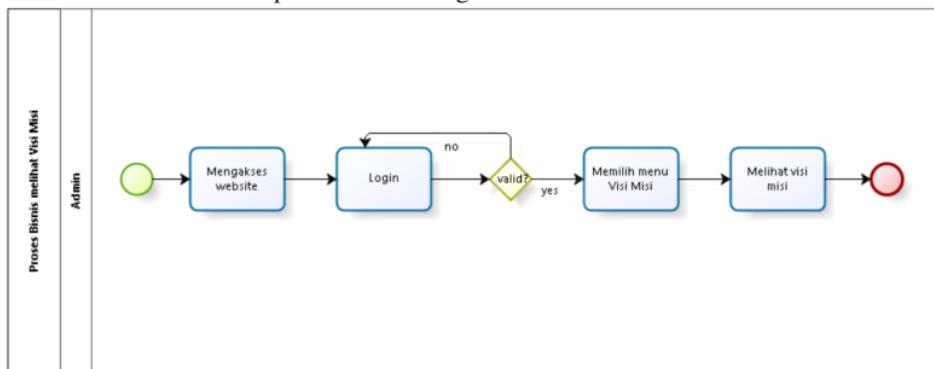
User dapat melihat visis misi yang ada dalam sistem. User yang sudah melakukan login kemudian memilih menu Visi Misi. Setelah itu sejarah akan ditampilkan. Proses bisnis melihat visi misi dapat dilihat dalam gambar berikut.



BPMN Melihat Visi Misi(User)

1.1.2.38 Proses Bisnis Melihat Visi Misi(Admin)

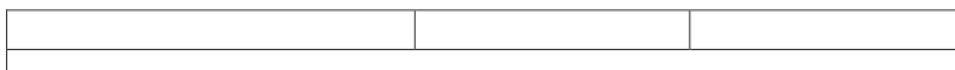
Admin dapat melihat visis misi yang ada dalam sistem. Admin yang sudah melakukan login kemudian memilih menu Visi Misi. Setelah itu sejarah akan ditampilkan. Proses bisnis melihat visi misi dapat dilihat dalam gambar berikut.

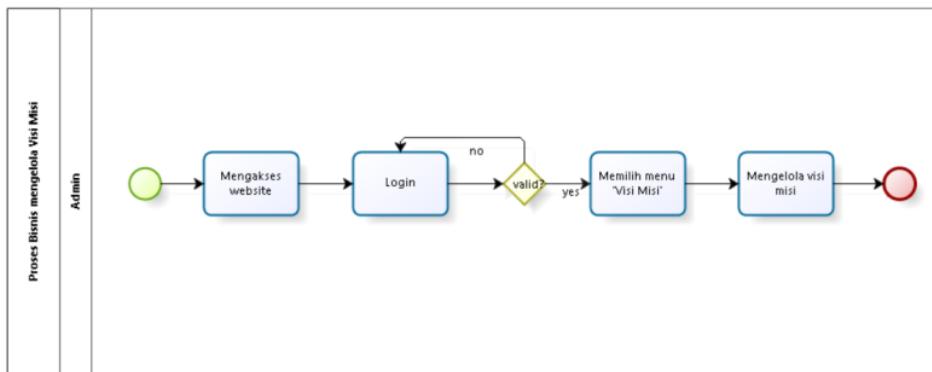


BPMN Melihat Visi Misi(Admin)

1.1.2.39 Proses Bisnis Mengelola Visi Misi

Admin dapat mengelola Visi Misi yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Admin kemudian memilih menu Visi Misi, lalu mengelolanya. Mengelola termasuk menambah, mengedit dan menghapus. Proses bisnis mengelola visi misi dapat dilihat dalam gambar berikut.

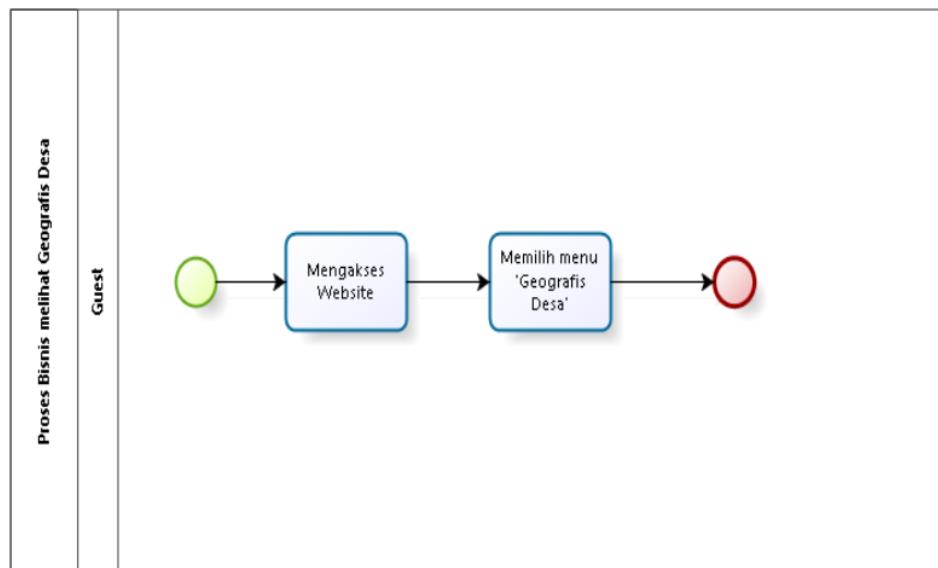




BPMN Mengelola Visi Misi

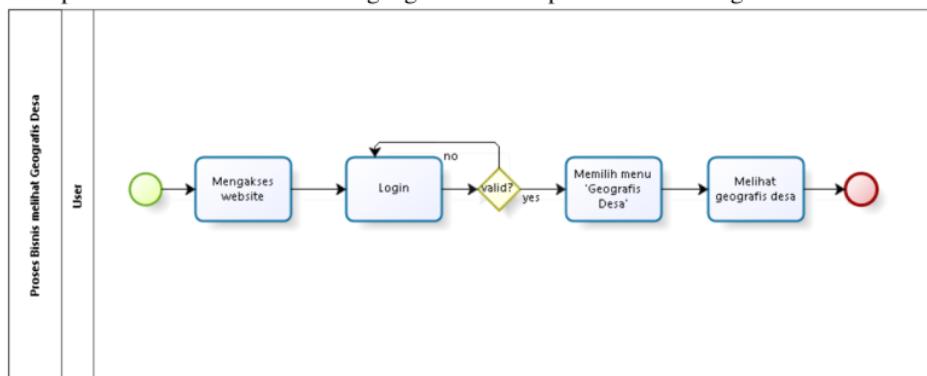
1.1.2.40 Proses Bisnis Melihat Geografis Desa (Guest)

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



1.1.2.41 Proses Bisnis Melihat Geografis Desa(User)

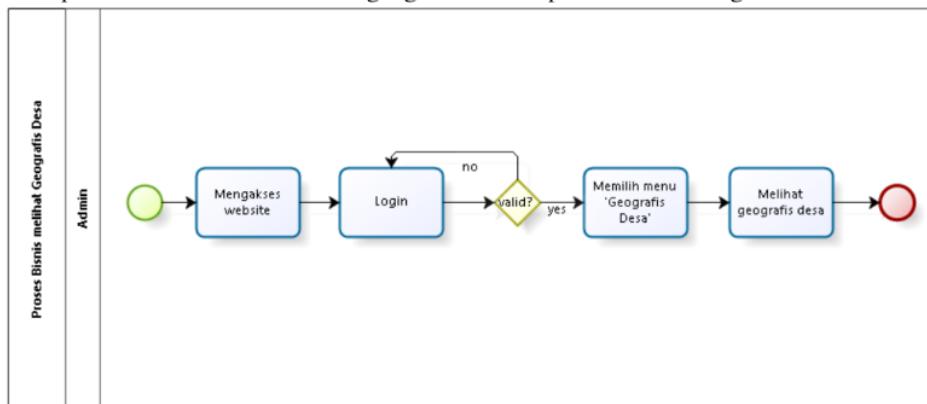
User dapat melihat geografis desa yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Geografis Desa. Setelah itu sejarah akan ditampilkan. Proses bisnis melihat geografis desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



BPMN Melihat Geografis Desa(User)

1.1.2.42 Proses Bisnis Melihat Geografis Desa(Admin)

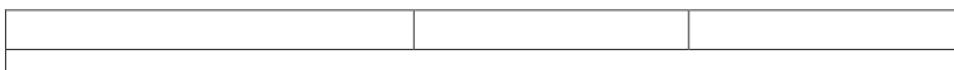
Admin dapat melihat geografis desa yang ada dalam sistem. Admin terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Geografis Desa. Setelah itu sejarah akan ditampilkan. Proses bisnis melihat geografis desa dapat dilihat dalam gambar berikut.

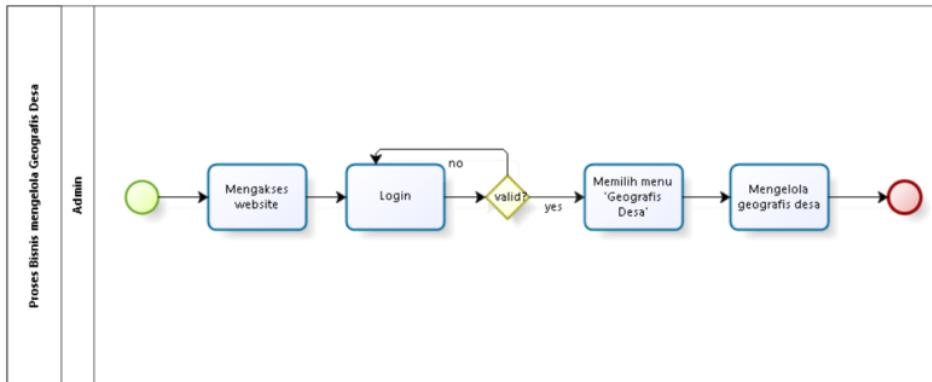


BPMN Melihat Geografis Desa(Admin)

1.1.2.43 Proses Bisnis Mengelola Geografis Desa

Admin dapat mengelola Visi Misi yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. Admin kemudian memilih menu Geografis Desa, lalu mengelolanya. Mengelola termasuk menambah, mengedit dan menghapus. Proses bisnis mengelola geografis desa dapat dilihat dalam gambar berikut.

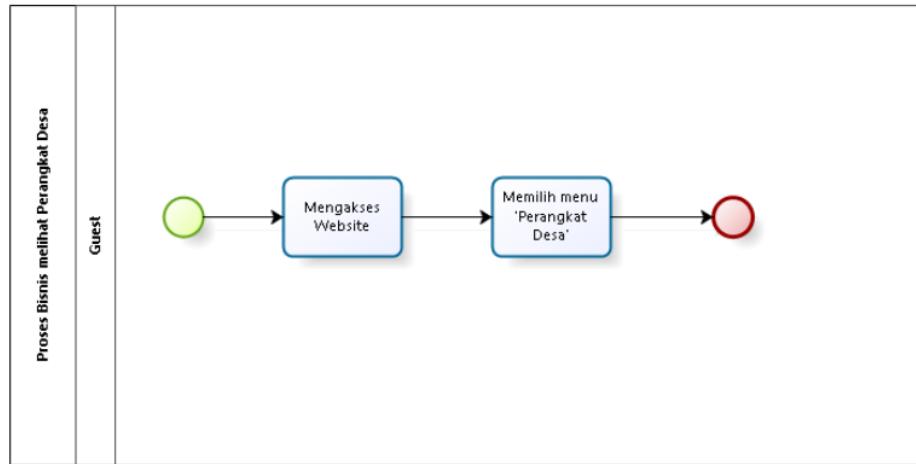




BPMN Mengelola Geografis Desa

1.1.2.44 Proses Bisnis Melihat Perangkat Desa (Guest)

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



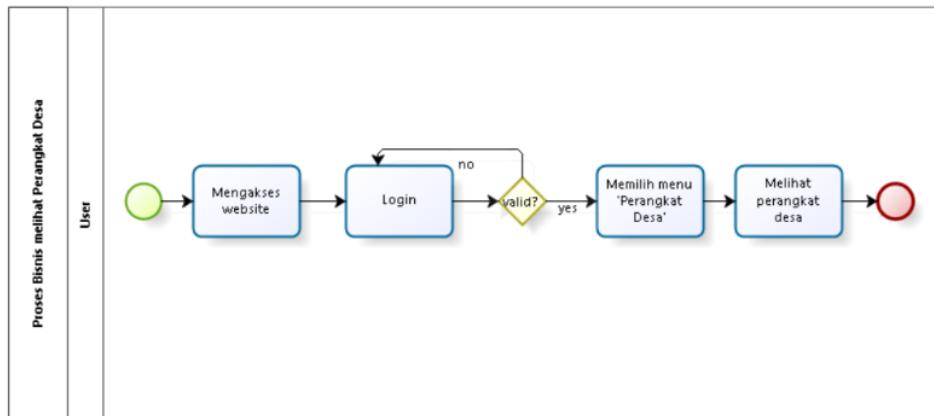
Powered by
bizagi
Modeler

BPMN Melihat Perangkat Desa(Guest)

1.1.2.45 Proses Bisnis Melihat Perangkat Desa(User)

User dapat melihat perangkat desa yang ada dalam sistem. User terlebih dahulu melakukan login, kemudian memilih menu Perangkat Desa. Setelah itu perangkat desa

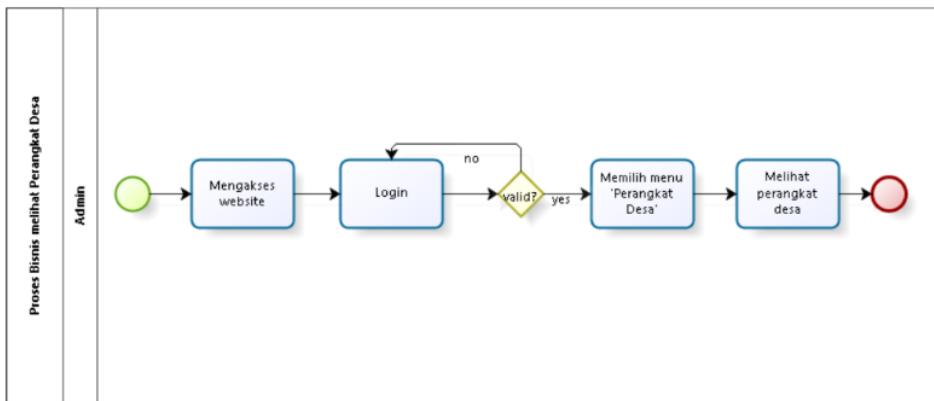
akan ditampilkan. Proses bisnis melihat perangkat desa dapat dilihat dalam gambar berikut.



BPMN Melihat Perangkat Desa(User)

1.1.2.46 Proses Bisnis Melihat Perangkat Desa(Admin)

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

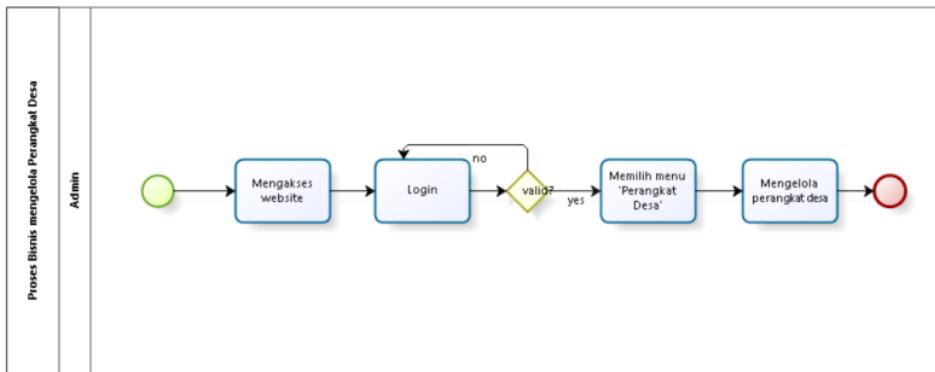


BPMN Melihat Perangkat Desa(Admin)

1.1.2.47 Proses Bisnis Mengelola Perangkat Desa

Admin dapat mengelola perangkat desa yang ada dalam sistem dengan melakukan login terlebih dahulu. *Admin* kemudian memilih menu Perangkat Desa, lalu mengelolanya. Mengelola termasuk mengedit, menambah dan menghapus. Proses bisnis mengelola perangkat desa dapat dilihat dalam gambar berikut.

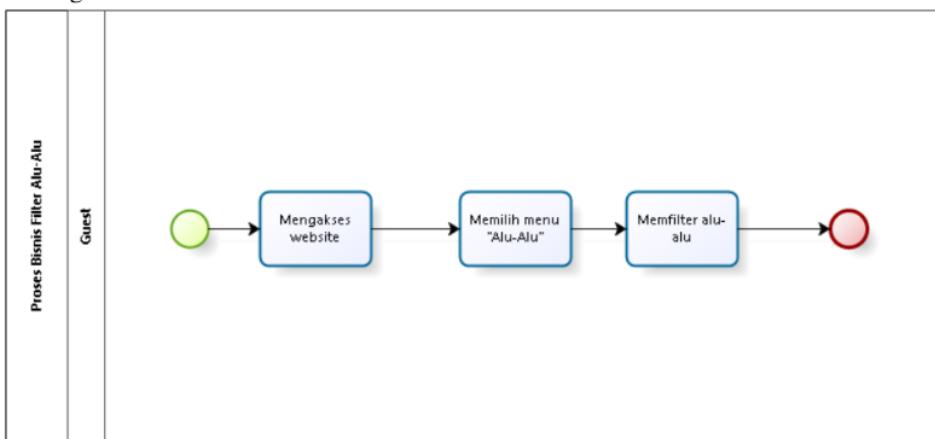




BPMN Mengelola Perangkat Desa

1.1.2.48 Proses Bisnis Filter Alu-Alu(Guest)

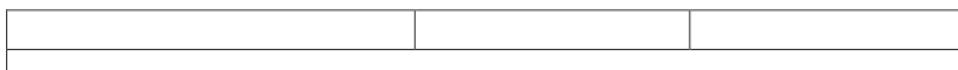
Guest dapat melakukan filter alu- alu. Dalam hal ini filter alu-alu digunakan untuk melihat alu-alu berdasarkan rentang waktu tertentu. Guest mengakses website kemudian memilih menu alu-alu. Setelah itu guest memfilter alu-alu. Proses bisnis filter alu-alu dapat dilihat dalam gambar berikut.

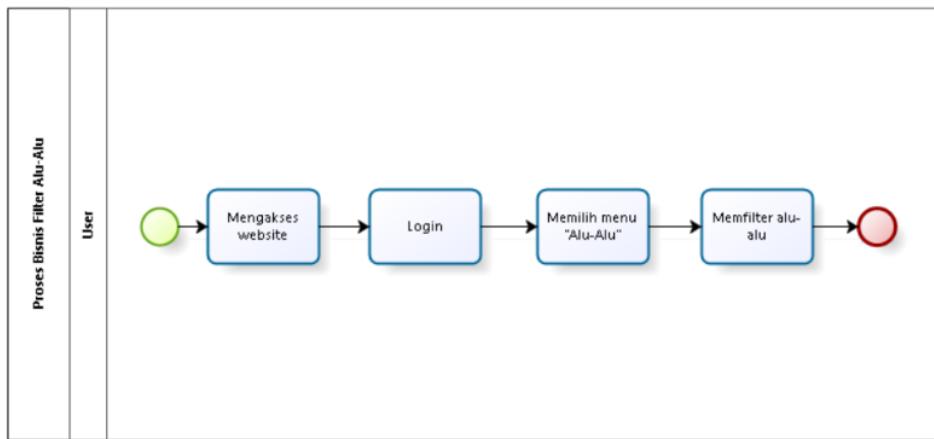


BPMN Filter alu-alu(Guest)

1.1.2.49 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.

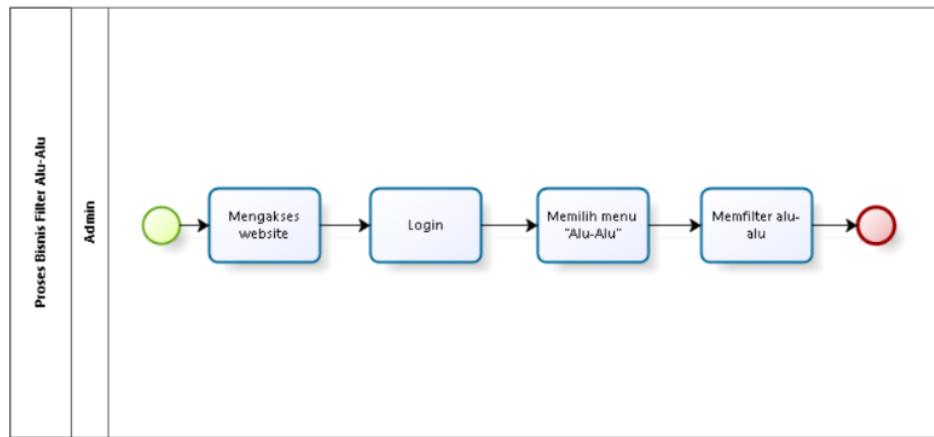




BPMN Filter alu-alu(User)

1.1.2.50 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.

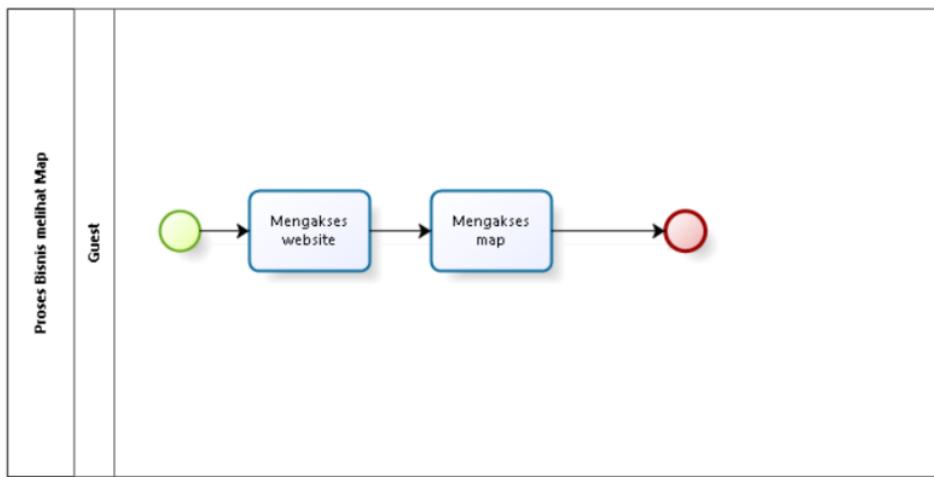


BPMN Filter alu-alu(Admin)

1.1.2.51 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.

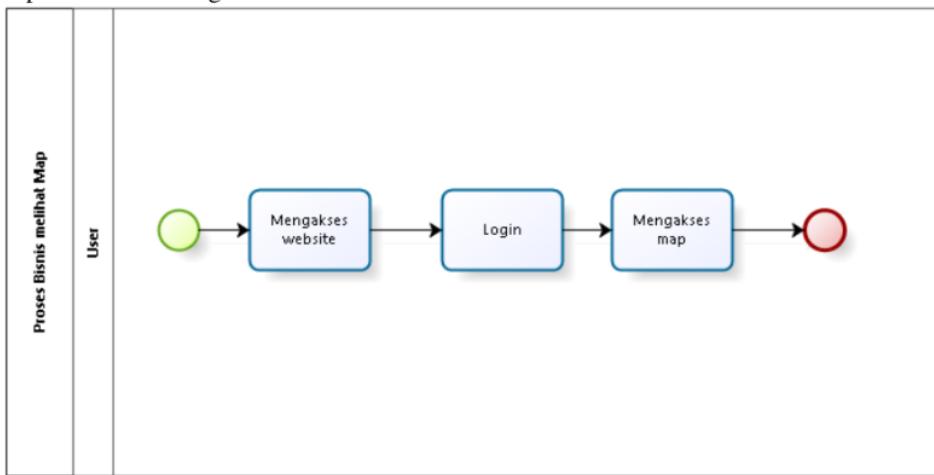




BPMN Melihat Map(Guest)

1.1.2.52 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.

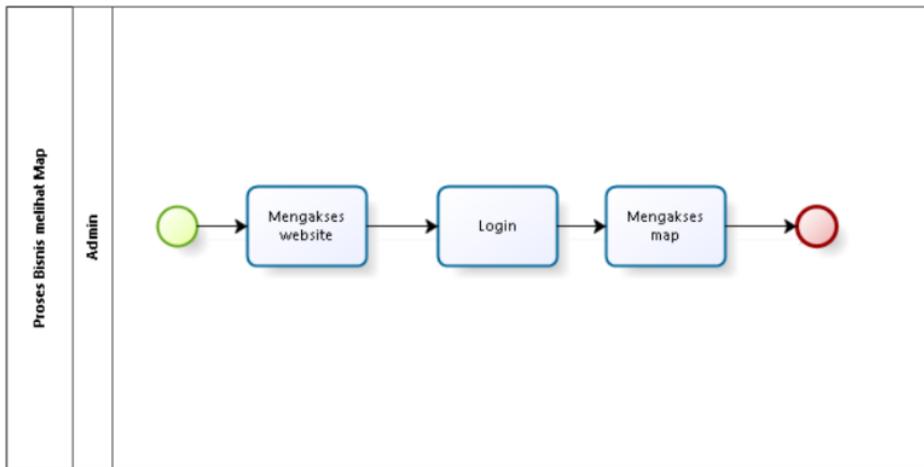


BPMN Melihat Map(User)

1.1.2.53 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.

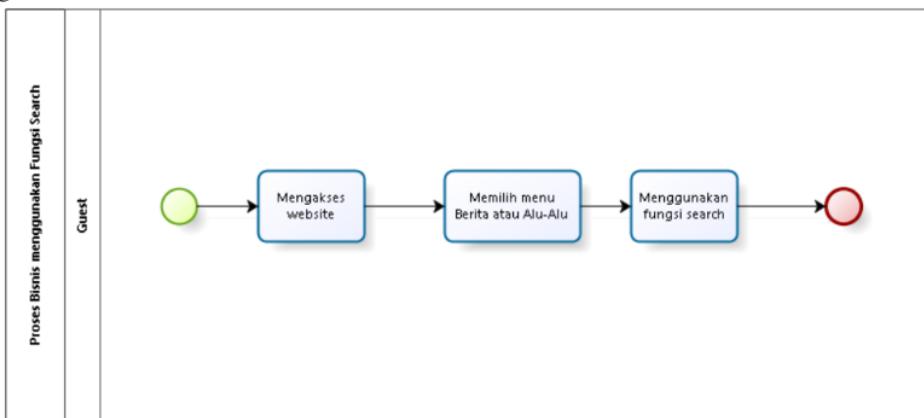




BPMN Melihat Map(Admin)

1.1.2.54 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search(Guest)

Guest dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini digunakan 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.

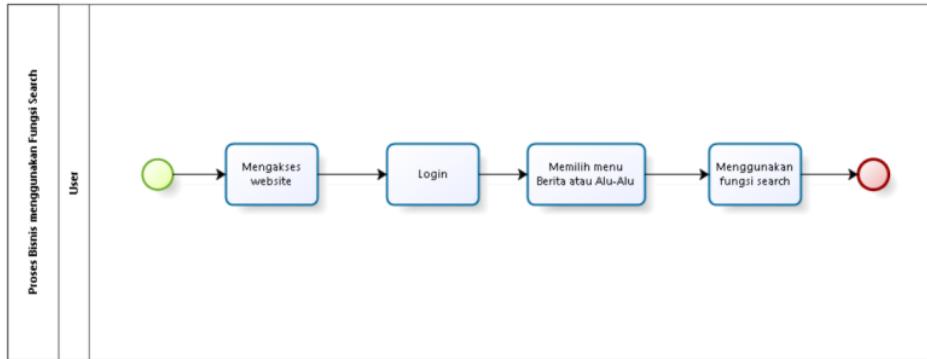


BPMN Menggunakan fungsi Search(Guest)

1.1.2.55 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search(User)

User dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini digunakan 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. Kemudia user dapat

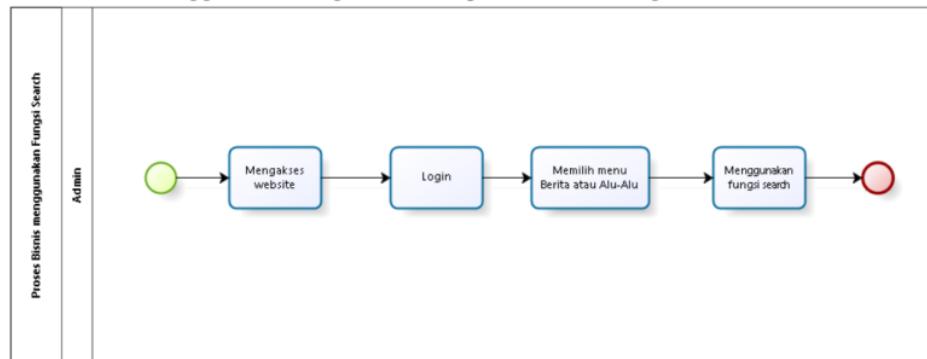
menggunakan fungsi search yang tersedia di halaman berita dan alu-alu tersebut. Proses bisnis menggunakan fungsi search dapat dilihat dalam gambar berikut.



BPMN Menggunakan fungsi Search(User)

1.1.2.56 Proses Bisnis Menggunakan fungsi Search(Admin)

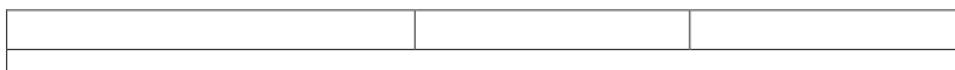
Admin dapat menggunakan fungsi search. Fungsi ini digunakan untuk melihat alu-alu atau berita tertentu. Admin terlebih dahulu mengakses website kemudian login ke halaman admin. Setelah itu, admin memilih menu berita atau alu-alu. Kemudia admin dapat menggunakan fungsi search yang tersedia di halaman berita dan alu-alu tersebut. Proses bisnis menggunakan fungsi search dapat dilihat dalam gambar berikut.

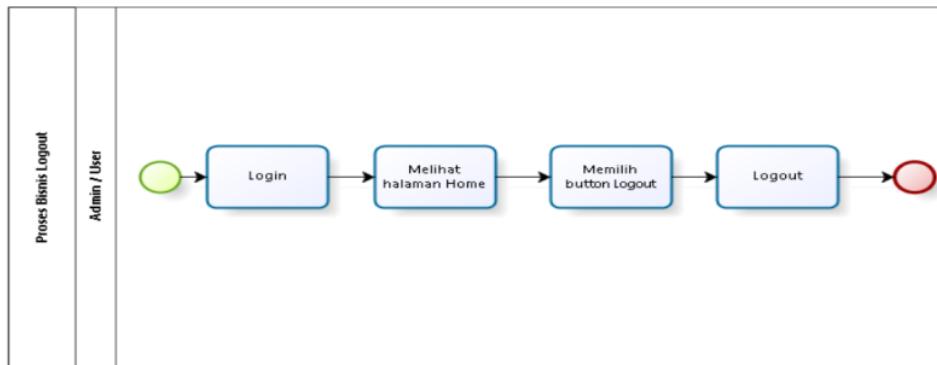


BPMN Menggunakan fungsi Search(Admin)

1.1.2.57 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.





BPMN Logout

1.2 Fungsi Utama (Target System)

2 Pada sub bab ini akan dijelaskan fungsi yang memuat fungsi-fungsi sistem yang utama dan diberikan langsung ke user. Fungsi-fungsi utama dari sistem yang akan diberikan kepada user Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama antara lain:

1. Fungsi Registrasi

Fungsi ini digunakan oleh user untuk dapat login ke sistem.

2. Fungsi Login

Fungsi ini digunakan 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 Galeri

Fungsi ini digunakan oleh admin, user dan guest untuk melihat galeri dalam desa.

5. Fungsi melihat Alu-Alu

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

6. Fungsi Menambah Alu-Alu

Fungsi ini digunakan oleh user untuk menambahkan alu-alu.

7. Fungsi Menghapus Alu-Alu

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus Alu-Alu.

8. Fungsi melihat Tentang Desa

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

9. Fungsi melihat Sejarah Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin**, **user** dan **guest** untuk melihat sejarah desa.

10. Fungsi melihat Visi Misi

Fungsi ini digunakan oleh **admin**, **user** dan **guest** untuk melihat visi misi.

11. Fungsi melihat Geografis Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin**, **user** dan **guest** untuk melihat geografis desa.

12. Fungsi Melihat Perangkat Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin**, **user** dan **guest** untuk melihat perangkat desa.

13. Fungsi melihat Layanan

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

14. Fungsi Mengelola Visi Misi

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman visi misi.

15. Fungsi Mengelola Sejarah Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman Sejarah Desa.

16. Fungsi Mengelola Geografis Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman Geografis Desa.

17. Fungsi Mengelola Perangkat Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman Perangkat Desa.

18. Fungsi Mengelola Berita

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman Berita.

19. Fungsi Mengelola Galeri

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola galeri.

20. Fungsi Mengelola Tentang Desa

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola halaman Tentang Desa.

21. Fungsi Mengelola Layanan

Fungsi ini digunakan oleh **admin** untuk mengelola layanan.

22. Fungsi Responsive

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

23. Fungsi Search

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

24. Fungsi Filter Alu-Alu

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

25. Fungsi Map

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

26. Fungsi Logout

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

1.3 Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Adapun kelompok dan karakteristik pengguna terdiri dari pemerintah(*Admin*) dan masyarakat (*user*). Kelompok dan karakteristik pengguna dilampirkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kelompok dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Fasilitas	Hak Akses ke Aplikasi
Pemerintah(<i>Admin</i>)	Melakukan login untuk mengakses sebagai <i>admin</i> dan dapat melakukan CRUD pada website	<ul style="list-style-type: none">- Akses terhadap setiap menu untuk melakukan CRUD- Akses untuk reset password
Masyarakat(<i>User</i>)	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan login untuk dapat menambahkan Alu-Alu- Melihat setiap menu yang ada dalam website	<ul style="list-style-type: none">- Akses ke setiap menu yang ada dalam website- Akses untuk menambahkan Alu-Alu
Guest	<ul style="list-style-type: none">- Melihat setiap menu yang ada di website	<ul style="list-style-type: none">- Akses ke semua menu website

1.3.1 Pengguna 1

Description of user : Pemerintah

<i>Role</i>	:	<i>Admin</i>
<i>Prerequisite</i>	:	<i>Admin</i> harus memiliki akun agar dapat login dan mengelola website.
<i>Task description</i>	:	<i>Admin</i> dapat mengelola website, seperti menambahkan, mengedit, menghapus data dan informasi dalam website.

1.3.2 Pengguna 2

<i>Description of user</i>	:	<i>Masyarakat</i>
<i>Role</i>	:	<i>User</i>
<i>Prerequisite</i>	:	<i>User</i> harus melakukan registrasi agar memiliki akun untuk login dan supaya dapat menambahkan alu-alu di fitur Alu-Alu dalam website.
<i>Task description</i>	:	<i>User</i> dapat mengakses setiap menu dalam website dan dapat menambahkan Alu-Alu.

1.4 Lingkungan

Subbab ini akan menjelaskan tentang lingkungan sistem, dimulai dari pengembangan, pengujian, hingga pengoperasian sistem.

1.4.1 Pengembangan

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

Tabel 6. Lingkungan Pengembangan

<i>Server</i>	:	Apache
<i>Database Engine</i>	:	MySQL
<i>Installed Software</i>	:	Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome
<i>Operating System</i>	:	Windows 10
<i>Minimum Storage</i>	:	8.00 GB

1.4.2 Pengujian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Lingkungan Pengujian

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	8.00 GB

1.4.3 Pengoperasian

Spesifikasi minimal perangkat lunak yang digunakan dalam pengoperasian **Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama** dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Pengoperasian

Server	:	Apache
Database Engine	:	MySQL
Installed Software	:	Apache, Mozilla Firefox, Google Chrome
Operating System	:	Windows 10
Minimum Storage	:	1.00 GB

1.5 Batasan Desain dan Implementasi

Sistem dapat 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 untuk menambahkan Alu-Alu pada website, *user* harus memiliki akun yang sebelumnya telah didaftarkan. Website 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 web ini tidak akan dapat dijalankan dan diakses oleh *user*.

1.6 Asumsi dan Kebergantungan

Adapun asumsi dan kebergantungan dalam pengembangan aplikasi berbasis website Alu-Alu of Sitoluama adalah sebagai berikut.

Asumsi :

1. Setiap tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek adalah sesuai dan tepat dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Segala data-data yang dikumpulkan, baik dari *client* dan dosen pembimbing adalah benar adanya.

Kebergantungan :

1. Data yang nantinya ada dalam sistem merupakan data yang benar dan tepat.
2. *User* harus mengetahui fitur dalam sistem serta fungsi dan tata cara penggunaan

2 Kebutuan Rinci

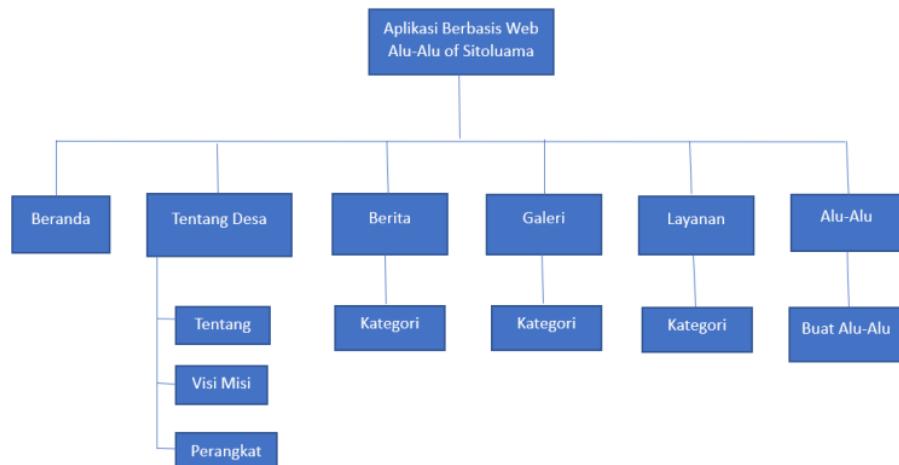
Bab ini berisi penjelasan secara keseluruhan mengenai sistem secara spesifik, yang mencakup antarmuka, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan nonfungsional dari sistem yang akan dibangun.

2.1 Kebutuhan Antarmuka

Subbab ini menjelaskan tentang kebutuhan antarmuka yang terdapat dalam sistem.¹⁰ Kebutuhan antarmuka dalam sistem terdiri dari antarmuka sistem, antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka komunikasi. Secara detail, antarmuka sistem akan dijelaskan dalam sub-subbab berikut.

2.1.1 Antarmuka Sistem

Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama dikembangkan dalam bentuk *website*. Antarmuka pengguna diperlukan dalam pengoperasian sistem yang dibangun. Berikut adalah sitemap dari Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama.



Gambar 50. Sitemap Website Alu-Alu of Sitoluama

7

2.1.2 Antarmuka Pengguna

Antarmuka pengguna yang diperlukan dalam pengoperasian Aplikasi Berbasis Web Alu-Alu of Sitoluama adalah GUI (*Graphical User Interface*). Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pengguna. Interaksi antara pengguna dengan sistem membutuhkan suatu alat untuk dapat mentransformasikan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari dan untuk pengguna. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Monitor

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

2. Keyboard

21

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).

Tampilan layar atau *user interface* sistem terlampir pada gambar di bawah sebagai berikut.

2.1.2.1 Tampilan Halaman Registrasi

Di halaman register terdapat form isian nama lengkap, email, *password*, dan konfirmasi *password*. User terlebih dahulu harus melakukan registrasi akun, agar mempunyai akun dan dapat login. Tampilan halaman registrasi terlampir pada gambar 25.

A Web Page

Sign Up

* Name:

* Email:

* Password: ?

* Re-type password:

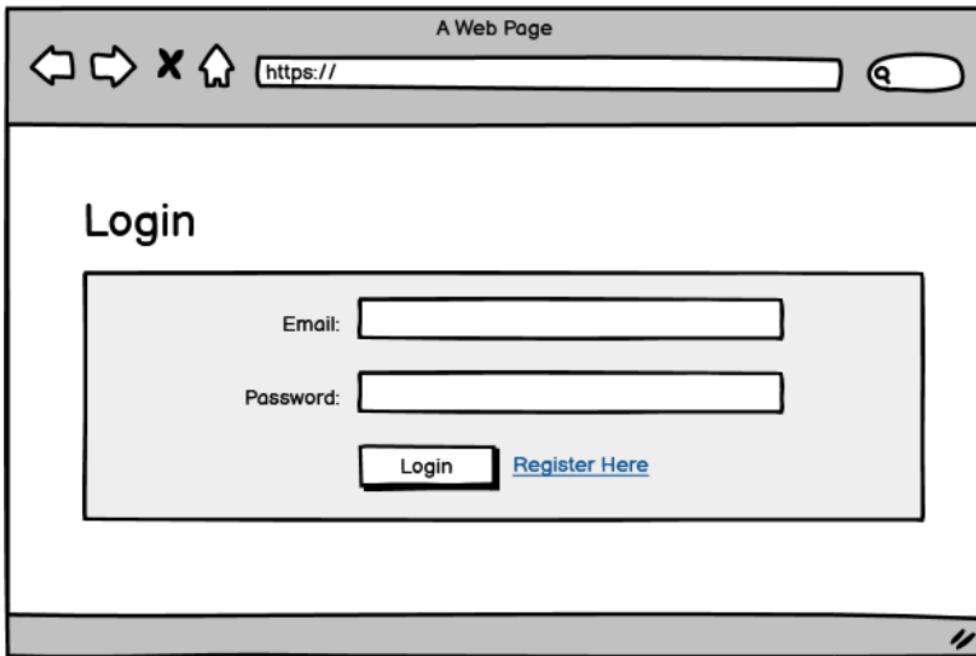
I agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

Sign up [Learn more](#)

Gambar x. Halaman Registrasi

2.1.2.2 Tampilan Halaman Login

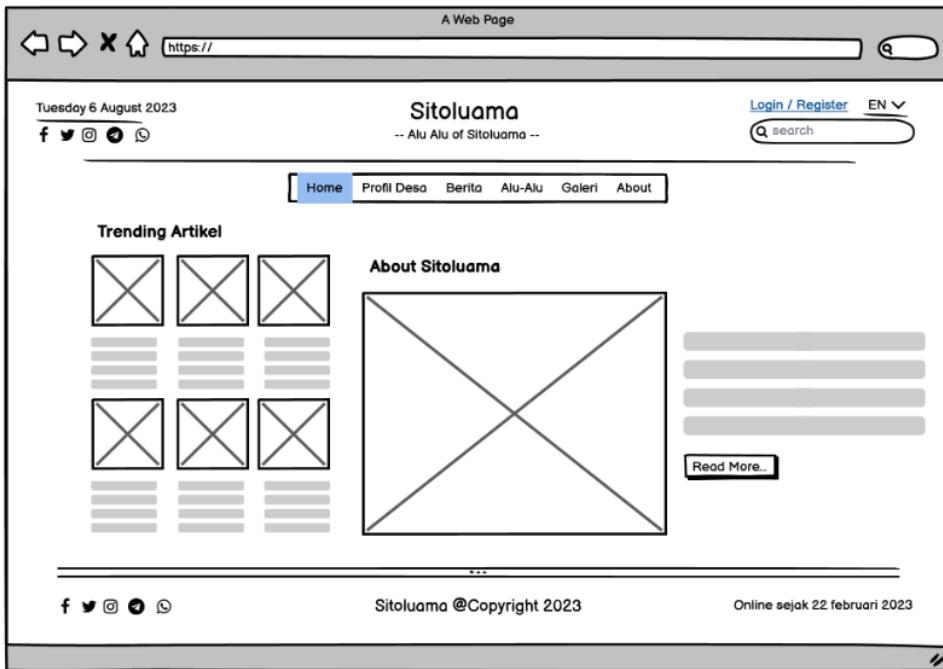
Pada halaman *login* terdapat *form* isian *email* dan *password*. User harus memasukkan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya. Tampilan halaman *login* terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman *Login*

2.1.2.3 ¹¹ Tampilan Halaman Beranda Sebelum Login

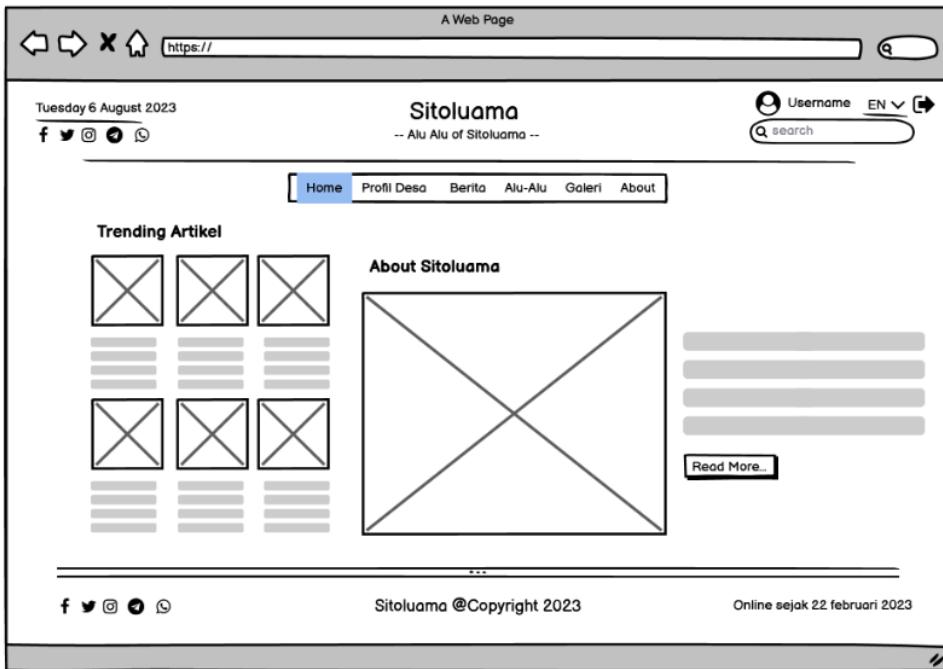
Pada tampilan halaman beranda sebelum login terdapat menu dari website kemudian akan ada juga menu untuk login dan register. ¹¹ Tampilan halaman beranda sebelum login terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Beranda Sebelum Login

2.1.2.4 Tampilan Halaman Beranda Sesudah Login

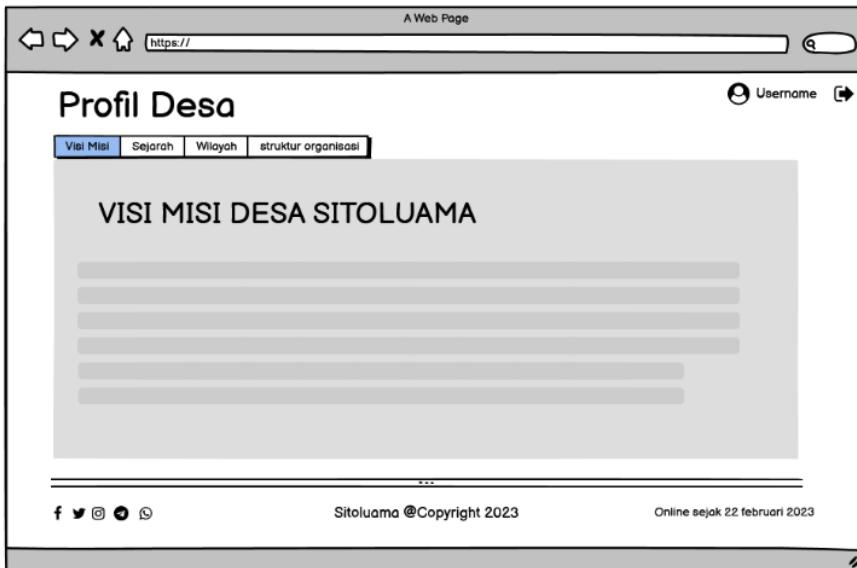
Pada tampilan halaman ini akan menampilkan menu website dan akan menampilkan username dari *user*. Tampilan halaman Beranda sesudah login terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Beranda Sesudah Login

2.1.2.5 Tampilan Halaman Profil Desa Visi Misi

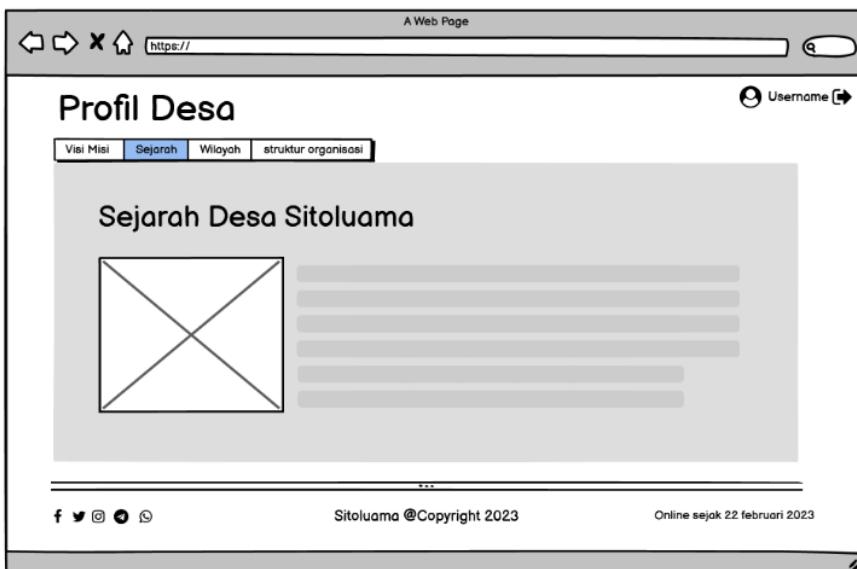
Di halaman Profil Desa Visi Menampilkan visi dan misi dari desa. Tampilan halaman pemesanan meja terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Profil Visi Misi Desa

2.1.2.6 Tampilan Halaman Profil Sejarah Desa

Pada tampilan halaman ini akan menampilkan sejarah dari desa. Gambar tampilan halaman profil sejarah desa adalah sebagai berikut.



Gambar x. Halaman Profil Sejarah Desa

2.1.2.7 Tampilan Halaman Profil wilayah desa

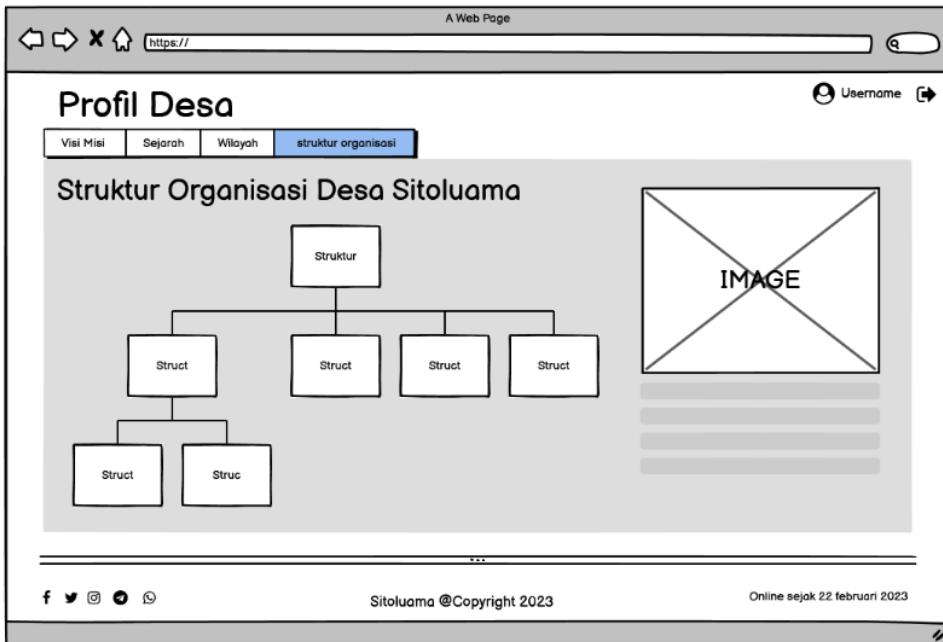
Pada tampilan halaman ini akan menampilkan setiap wilayah yang ada di Desa. Halaman profil wilayah desa pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Profil Wilayah Desa

2.1.2.8 Tampilan Halaman Struktur Organisasi Desa

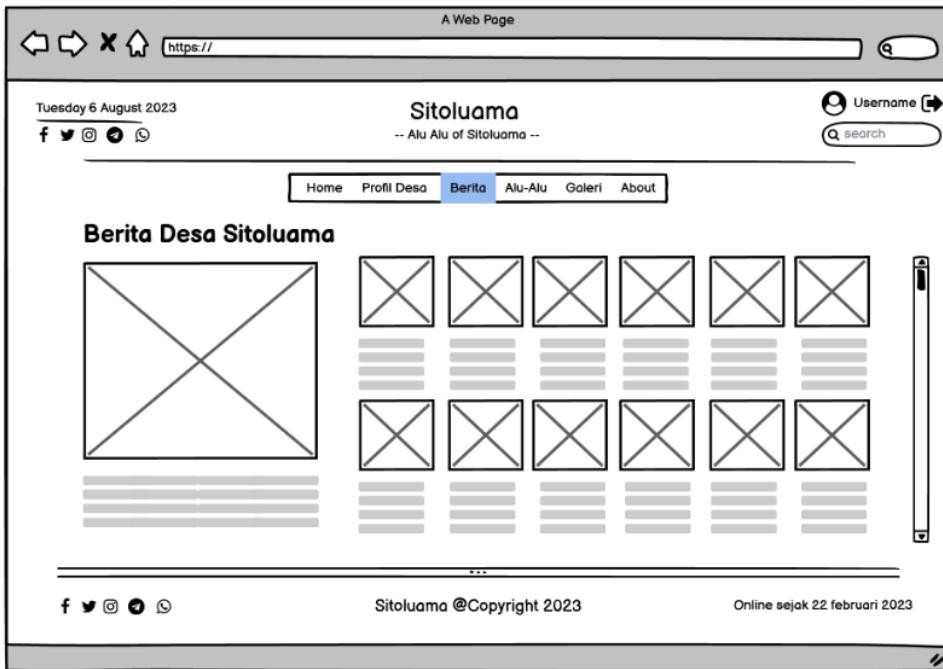
Pada tampilan halaman ini akan menampilkan struktur organisasi yang ada di Desa. Halaman Struktur Organisasi Desa terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Struktur Organisasi Desa

2.1.2.9 Tampilan Halaman Berita

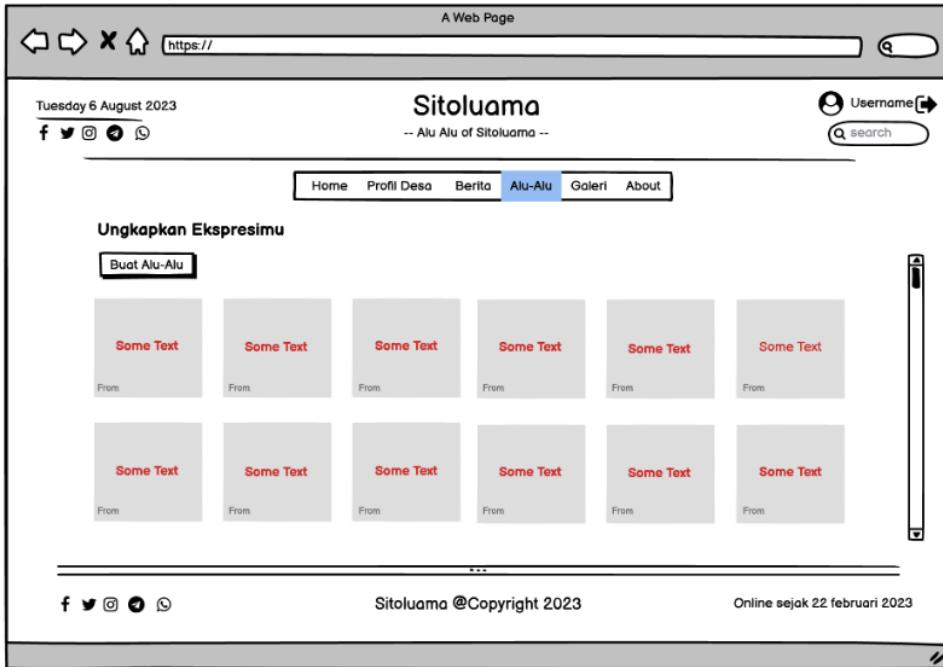
Pada halaman berita akan ditampilkan setiap berita dan informasi yang ada di desa. Tampilan halaman berita terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Berita

2.1.2.10 Tampilan Halaman Alu alu desa

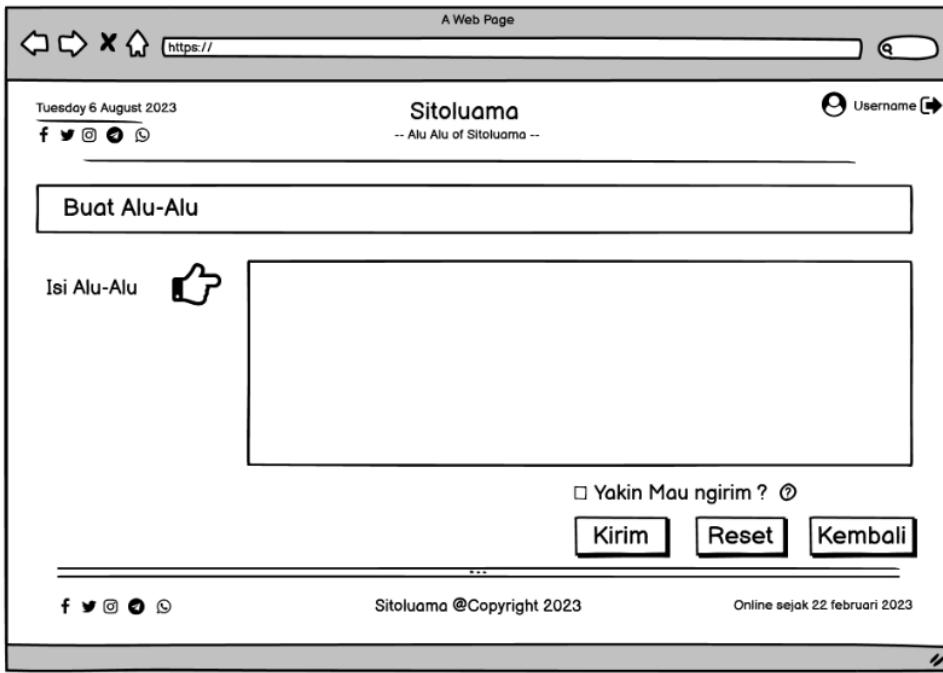
Pada halaman alu alu desa akan menampilkan alu alu dari *user*, untuk melihat tampilan alu alu maka *user* harus melakukan login lebih dulu. Tampilan halaman alu alu desa terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Alu alu

2.1.2.11 Tampilan Halaman Tambah Alu-Alu

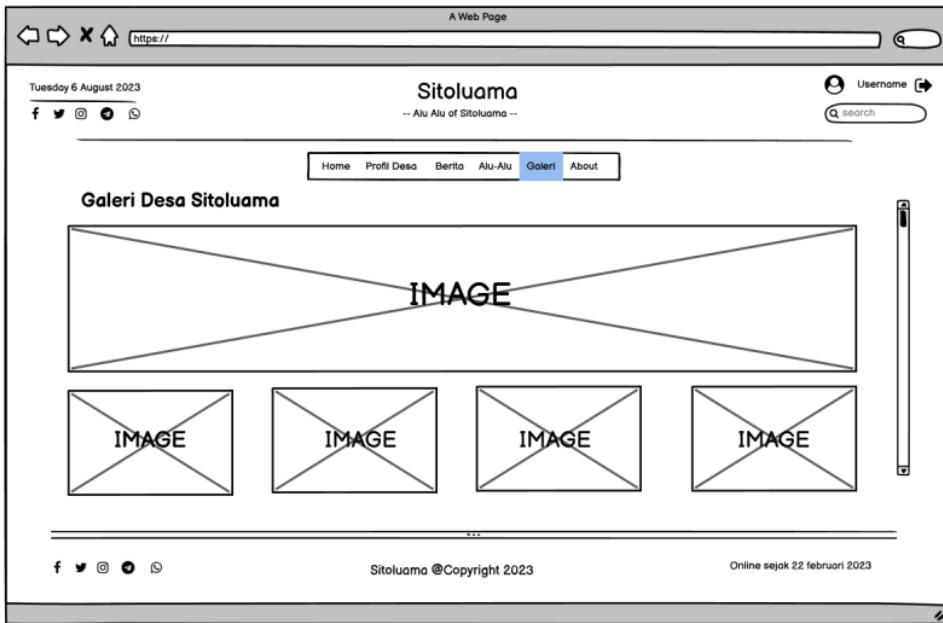
Pada halaman tambah alu-alu akan ditampilkan tambah alu-alu dan menu kirim jika akan mengirim alu-alu ada juga menu reset jika akan mengedit alu-alu dan menu kembali jika akan keluar dari halaman alu-alu. Tampilan halaman tambah alu alu terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Tambah Alu alu

2.1.2.12 Tampilan Halaman Galeri Desa

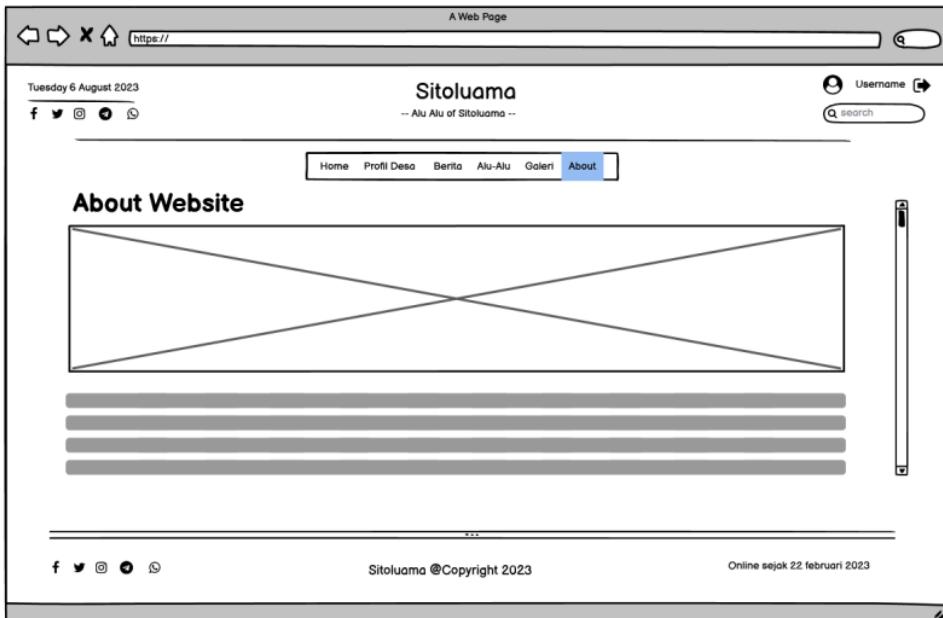
Pada halaman Galeri desa akan menampilkan galeri seperti foto. Tampilan halaman galeri desa terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Galeri Desa

2.1.2.13 Tampilan Halaman *Tentang Desa*

Pada halaman ini akan ditampilkan tentang dari website ataupun spesifikasinya. Tampilan halaman *Tentang Desa* terlampir pada gambar berikut.



Gambar x. Halaman Tentang Desa

15 2.1.3 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras (*hardware interface*) memiliki fungsi untuk menjalankan sekumpulan perintah atau instruksi yang diberikan lalu menghasilkan keluaran dalam bentuk informasi. Jadi, fungsi utama dari *hardware interface* adalah menjalankan sistem atau perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat berinteraksi dengan sistem adalah *keyboard*, laptop/PC, dan *mouse*.

10 2.1.4 Antarmuka Komunikasi

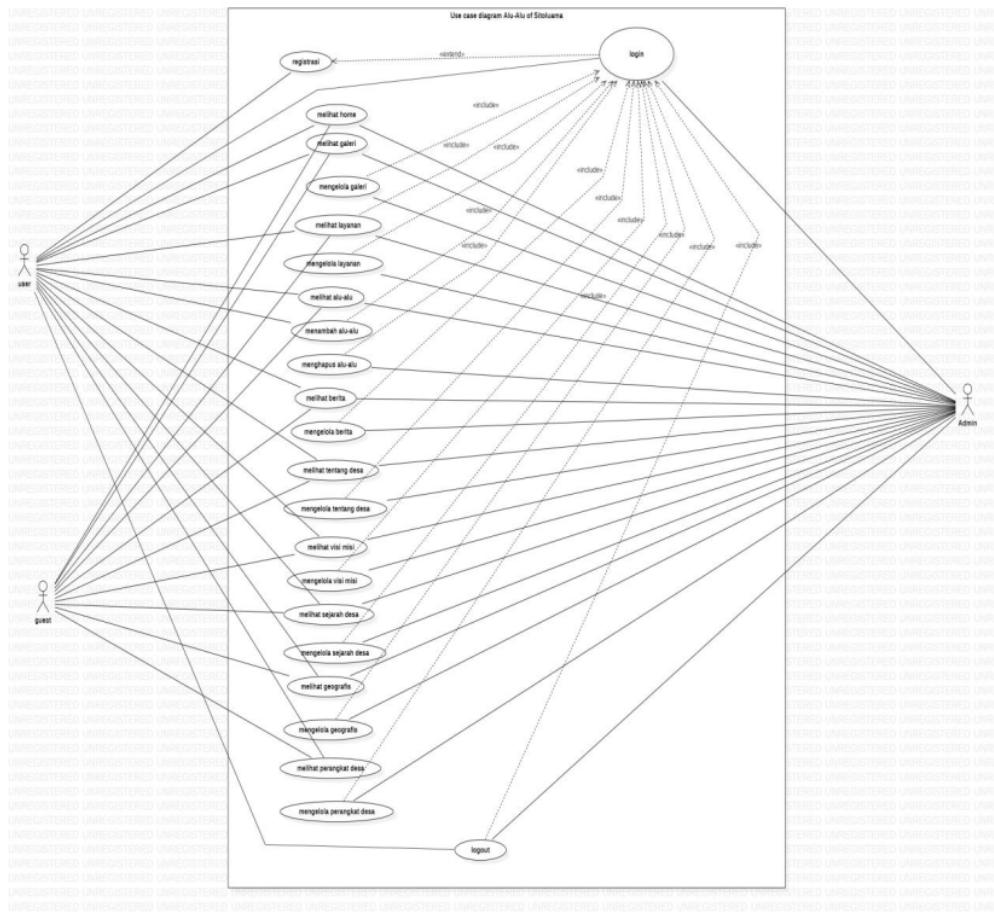
Antarmuka perangkat lunak merupakan serangkaian perangkat lunak yang digunakan untuk dapat berinteraksi pada sistem yang dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama adalah sebagai berikut.

1. DBMS : MySQL
2. Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox
3. Text Editor : Sublime Text dan Visual Studio Code
4. Sistem Operasi : Windows 10 dan Windows 11
5. Bahasa pemrograman : PHP

6. Aplikasi database : *SQLyog, MySQL, dan Apache*
7. Perangkat tambahan : *StarUML, Bizagi Process Modeler*

2.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Pada bab ini dijelaskan mengenai spesifikasi kebutuhan fungsional pada Aplikasi Berbasis website Alu-Alu of Sitoluama. Pada bab ini akan diperlihatkan *use case diagram* yang memberi gambaran tentang keseluruhan Aplikasi Berbasis website Alu-Alu of Sitoluama. *Use case diagram* Aplikasi Berbasis website Alu-Alu of Sitoluama terlampir pada gambar berikut.



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

2.2.1 Fungsi/Fitur Registrasi

Fungsi dibawah ini adalah fungsi registrasi.

2.2.1.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2

2.2.1.2 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 terlebih dahulu. *User* akan mengisi *form* registrasi yang sudah disediakan oleh sistem.

2.2.1.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel 9 merupakan *use case scenario* dari fungsi registrasi.

Tabel 9. *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 Event</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>
		5. Sistem menyimpan data registrasi <i>user</i>
		6. Sistem mengarahkan ke halaman home

	<p>3a. Jika <i>user</i> mengosongkan atau ² tidak mengisi salah satu kolom pada <i>form</i> registrasi yang disediakan, maka sistem akan menampilkan alert “Semua form wajib diisi”. ²</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>		

2.2.2 Fungsi Fitur Login

Fungsi di bawah ini adalah fungsi *login*.

2.2.2.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.2.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *Admin* dan *User* melakukan login, maka *admin* dan *user* harus 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.

2.2.2.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 10 merupakan *use case scenario* dari fungsi *login*

Tabel 10. 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>
Alternative flow of events	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 password dan username tidak terdaftar maka tidak akan bisa melakukan login	
Extension points	-	

2.2.3 Fungsi/Fitur Melihat tampilan Tentang Desa (*User*)

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

2.2.3.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.3.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.3.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Melihat Tampilan Tentang Desa

Use Case ID Number	UC-05
Use Case Name	Melihat tampilan Tentang Desa
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> dapat melihat tampilan Tentang Desa
Primary Actor	<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>	-	

2.2.4 Fungsi/Fitur Melihat tampilan Tentang Desa (*Admin*)

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

2.2.4.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.4.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.4.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. 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>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>	-	

2.2.5 Fungsi/Fitur Melihat tampilan Tentang Desa(Guest)

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

2.2.5.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.5.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.5.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Melihat Tampilan Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-06	
<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>	<i>Actor's Action</i> 1. <i>Guest</i> memilih menu Tentang Desa	<i>System's Response</i>

		1. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.6 Fungsi/Fitur Menambah Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Tentang Desa.

2.2.6.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.6.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan Tentang Desa yang akan ditambahkan.

2.2.6.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Menambah Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-07	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Tentang Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan informasi Tentang Desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Tentang Desa berhasil ditambahkan	
<i>Basic Flow of Event</i>	<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	-	

2.2.7 Fungsi/Fitur Mengedit Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit Tentang Desa.

2.2.7.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.7.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Tentang Desa untuk dapat melakukan pengeditan.

2.2.7.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Mengedit menu Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-08	
<i>Use Case Name</i>	Mengedit menu Tentang Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit menu Tentang Desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	Tentang Desa berhasil diedit	
<i>Basic Flow of Event</i>	<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 memilih Tentang Desa	
	4. Admin mengedit Tentang Desa	
		5. Sistem memproses perubahan Tentang Desa web
		6. Sistem memvalidasi data perbarui Tentang Desa web
		7. Sistem menyimpan data Tentang Desa web yang telah diedit
		8. Sistem menampilkan perubahan ke halaman Tentang Desa
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.8 Fungsi/Fitur Menghapus Tentang Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Tentang Desa.

2.2.8.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.8.2 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.

2.2.8.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel 18. Use Case Scenario Menghapus Tentang Desa

<i>Use Case ID Number</i>	UC-09	
<i>Use Case Name</i>	Menghapus Tentang Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> yang ingin melakukan penghapusan Tentang Desa	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> 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. <i>Admin</i> memilih menu Tentang Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Tentang Desa
	3. <i>Admin</i> memilih Tentang Desa	
	4. <i>Admin</i> 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>	-	

2.2.9 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

2.2.9.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh *guest*.

2.2.9.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.9.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. 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>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. <i>Guest</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman Galeri
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.10 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

2.2.10.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.10.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.10.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. 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>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>	-	

2.2.11 Fungsi/Fitur Menambah Melihat Galeri (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat tampilan Galeri.

2.2.11.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat tampilan Galeri ini digunakan oleh *admin*.

2.2.11.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.11.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. 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 admin	
<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>	-	

2.2.12 Fungsi/Fitur Menambah Galeri Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Galeri desa.

2.2.12.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.12.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan galeri yang akan ditambahkan.

2.2.12.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. 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>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	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
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.13 Fungsi/Fitur Mengedit Galeri

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit galeri.

2.2.13.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.13.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Galeri untuk dapat melakukan pengeditan galeri.

2.2.13.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Mengedit Galeri

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

	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
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.14 Fungsi/Fitur Menghapus Galeri

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Galeri.

2.2.14.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.14.2 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.

2.2.14.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 18 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus galeri.

Tabel 18. 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>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Galeri	
		2. Sistem menampilkan halaman galeri
	3. <i>Admin</i> memilih galeri	
	4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus	
		5. Sistem memproses penghapusan galeri
		6. Sistem memvalidasi data hapus galeri
<i>Alternative flow of events</i>		
<i>Extension points</i>	-	

2.2.15 Fungsi/Fitur Melihat Berita (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

2.2.15.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.15.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.15.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel x. 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. <i>Guest</i> memilih menu Berita	
		2. Sistem menampilkan halaman Berita
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.16 Fungsi/Fitur Melihat Berita (*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

2.2.16.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.16.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.16.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Berita

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

2.2.17 Fungsi/Fitur Melihat Berita (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat berita.

2.2.17.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.17.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.17.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-16	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Berita	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> 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>	-	

2.2.18 Fungsi/Fitur Menambah Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Berita.

2.2.18.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.18.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan berita yang akan ditambahkan.

2.2.18.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Menambah Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-17	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Berita	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan	

	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 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>	-	

2.2.19 Fungsi/Fitur Mengedit Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit berita.

2.2.19.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.19.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Berita untuk dapat melakukan pengeditan berita.

2.2.19.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Mengedit Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-18
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Berita

<i>Brief Description</i>	Use Case ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit 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 diedit	
<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
	3. <i>Admin</i> memilih berita	
		4. Sistem menampilkan berita yang akan diedit
	5. <i>Admin</i> mengedit berita	
	6. Admin menekan button “Update Berita”	
		7. Sistem menampilkan pembaharuan berita ke halaman berita
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	
	-	

2.2.20 Fungsi/Fitur Menghapus Berita

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Berita.

2.2.20.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.20.2 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.

2.2.20.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 18 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus berita.

Tabel 18. Use Case Scenario Menghapus Berita

<i>Use Case ID Number</i>	UC-19	
<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>	<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!"	
		6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa berita berhasil dihapus.
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.21 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

2.2.21.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.21.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.21.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat layanan dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Layanan

Use Case ID Number	UC-20	
Use Case Name	Melihat Layanan	
Brief Description	<i>Use Case</i> 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
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.22 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

2.2.22.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.22.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.22.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat layanan dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Layanan

<i>Use Case ID Number</i>	UC-21	
<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>	<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>	-	

2.2.23 Fungsi/Fitur Melihat Layanan(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat layanan.

2.2.23.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.23.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.23.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat layanan dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Layanan

<i>Use Case ID Number</i>	UC-21	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Layanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat tampilan Layanan	
<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 tampilan menu Layanan	
<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
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.24 Fungsi/Fitur Menambah Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menambah Layanan.

2.2.24.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.24.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan menambahkan layanan yang akan ditambahkan.

2.2.24.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Menambah Layanan

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-22	
<i>Use Case Name</i>	Menambah Layanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang ingin menambahkan Layanan	
1 <i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
1 <i>Post Condition</i>	Layanan berhasil 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>	-	

2.2.25 Fungsi/Fitur Mengedit Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengedit layanan.

2.2.25.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.25.2 Kebutuhan Fungsional

Admin akan memilih menu Layanan untuk dapat melakukan pengeditan layanan.

2.2.25.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Mengedit Layanan

<i>Use Case ID Number</i>	UC-23	
<i>Use Case Name</i>	Mengedit Layanan	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>admin</i> yang akan mengedit layanan	
<i>Primary Actor</i>	<i>Admin</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> 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. <i>Admin</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
	3. <i>Admin</i> memilih layanan	
	4. <i>Admin</i> mengedit layanan	
		5. Sistem memproses perubahan layanan
		6. Sistem memvalidasi data
		perbarui layanan
		7. Sistem menyimpan data layanan yang telah diedit
		8. Sistem menampilkan pembaharuan layanan ke halaman Layanan
<i>Alternative flow of events</i>	-	

Extension points	-
------------------	---

2.2.26 Fungsi/Fitur Menghapus Layanan

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Layanan.

2.2.26.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.26.2 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.

2.2.26.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel 18 merupakan *use case scenario* dari fungsi menghapus layanan.

1 Tabel 18. Use Case Scenario Menghapus Layanan

Use Case ID Number	UC-24	
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>	
Pre-condition	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
Post Condition	Layanan tertentu berhasil dihapus	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>Admin</i> memilih menu Layanan	
		2. Sistem menampilkan halaman Layanan
	3. <i>Admin</i> memilih layanan	
	4. <i>Admin</i> menekan ikon hapus	

		5. Sistem memproses penghapusan layanan
		6. Sistem memvalidasi data hapus layanan
Alternative flow of events		
Extension points	-	

2.2.27 Fungsi/Fitur Menambahkan Alu-Alu

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

2.2.27.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.27.2 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.

2.2.27.3 Urutan Stimulasi/Respon

Tabel x merupakan *use case scenario* dari fungsi menambah Alu-Alu

Tabel x. Use Case Scenario Menambah Alu-Alu

1	Use Case ID Number	UC-25				
	Use Case Name	Menambah Alu-Alu				
	Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan <i>user</i> yang ingin menambahkan Alu-Alu				
4	Primary Actor	<i>User</i>				
	Pre-condition	<i>User</i> telah login ke sistem				
1	Post Condition	Alu-Alu berhasil ditambahkan				
	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. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Actor's Action	System's Response	1. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu	
Actor's Action	System's Response					
1. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu						

		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu
	3. User memilih ikon Buat Alu-Alu	
	4. User mengisi Alu-Alu	
	5. User mengirim alu-alu	
		6. Sistem memvalidasi data Alu-Alu
		7. Sistem menampilkan alert “berhasil”
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.28 Fungsi/Fitur Melihat Alu-Alu (Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

2.2.28.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.28.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.28.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

Use Case ID Number	UC-26
Use Case Name	Melihat Alu-Alu
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana guest 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>	<i>Guest</i> berhasil melihat tampilan Alu-Alu							
<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 Alu-Alu</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu- alu</td></tr> </tbody> </table>	<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>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>	-							

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

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

2.2.29.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.29.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.29.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27
<i>Use Case Name</i>	Melihat Alu-Alu
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> melihat

	tampilan Alu-Alu	
<i>Primary Actor</i> 4	User	
<i>Pre-condition</i>	<i>User telah login ke sistem</i>	
<i>Post Condition</i> 1	<i>User berhasil melihat tampilan Alu-Alu</i>	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>User memilih menu Alu-Alu</i>	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

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

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Alu-Alu.

2.2.30.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.30.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.30.3 Urutan Stimulus/Respon

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

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Alu-Alu

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27
<i>Use Case Name</i>	Melihat Alu-Alu
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat

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

2.2.31 Fungsi/Fitur Menghapus Alu-Alu

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menghapus Alu-Alu.

2.2.31.1 Deskripsi dan Prioritas.

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

2.2.31.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.31.3 Urutan Stimulasi/Respon

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

Tabel X. Use Case Scenario Menghapus Alu-Alu

Use Case ID Number	UC-28
Use Case Name	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>	<i>Admin</i> telah <i>login</i> ke sistem	
<i>Post Condition</i>	<i>Admin</i> berhasil menghapus Alu-Alu	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu
	3. <i>Admin</i> memilih Alu-Alu	
	4. <i>Admin</i> menghapus Alu-Alu	
		5. Sistem menampilkan alert “Berhasil di hapus”
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.32 Fungsi/Fitur Melihat Sejarah Desa (*Guest*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Sejarah Desa.

2.2.32.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat sejarah desa digunakan oleh guest. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat sejarah desa yang dibuat oleh *admin*.

2.2.32.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat apa saja sejarah desa yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.32.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Sejarah Desa dapat dilihat pada tabel x.

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Sejarah Desa(Guest)

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat Sejarah Desa	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana guest melihat sejarah desa.	
Primary Actor	Guest	
Pre-condition	Guest telah mengakses website	
Post Condition	Guest berhasil melihat tampilan sejarah desa	
Basic Flow of Event 1	Actor's Action	System's Response
	1. Guest memilih menu Alu-Alu	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.33 Fungsi/Fitur Melihat Sejarah Desa (*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Sejarah Desa.

2.2.33.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat sejarah desa digunakan oleh user. Pada fungsi ini *user* dapat melihat sejarah desa yang dibuat oleh *admin*.

2.2.33.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat apa saja sejarah desa yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.33.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Sejarah Desa dapat dilihat pada tabel x.

1 **2**
Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Sejarah Desa(User)

Use Case ID Number	UC-27							
Use Case Name	Melihat Sejarah Desa							
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user melihat sejarah desa.							
Primary Actor	User							
Pre-condition	User telah login ke halaman user							
Post Condition	<i>User</i> berhasil melihat tampilan sejarah desa							
Basic Flow of Event	<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> memilih menu Alu-Alu</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu			2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
1. <i>User</i> memilih menu Alu-Alu								
	2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu yang menampilkan alu-alu							
Alternative flow of events	-							
Extension points	-							

2.2.34 Fungsi/Fitur Melihat Sejarah Desa (Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat Sejarah Desa.

2.2.34.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.34.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat apa saja sejarah desa yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.34.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Sejarah Desa dapat dilihat pada tabel x.

2
Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Sejarah Desa(Admin)

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

2.2.35 Fungsi/Fitur Mengelola Sejarah Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengelola Sejarah Desa.

2.2.35.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengelola sejarah desa digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat mengelola menu sejarah desa.

2.2.35.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.35.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi mengelola Sejarah Desa dapat dilihat pada tabel x.

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Mengelola Sejarah Desa

Use Case ID Number	UC-27	

<i>Use Case Name</i>	Mengeolola Sejarah Desa											
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> mengelola sejarah desa.											
<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 sejarah 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>Admin</i> memilih menu Sejarah Desa</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Sejarah Desa</td></tr> <tr> <td>3. <i>Admin</i> mengelola sejarah desa</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan bahwa sejarah desa berhasil di kelola.</td></tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu Sejarah Desa			2. Sistem menampilkan halaman Sejarah Desa	3. <i>Admin</i> mengelola sejarah desa			4. Sistem menampilkan bahwa sejarah desa berhasil di kelola.	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. <i>Admin</i> memilih menu Sejarah Desa												
	2. Sistem menampilkan halaman Sejarah Desa											
3. <i>Admin</i> mengelola sejarah desa												
	4. Sistem menampilkan bahwa sejarah desa berhasil di kelola.											
<i>Alternative flow of events</i>	-											
<i>Extension points</i>	-											

2.2.36 Fungsi/Fitur Melihat Visi Misi(*Guest*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat visi misi.

2.2.36.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat visi misi digunakan oleh guest. Pada fungsi ini *guest* dapat melihat visi misi desa sitoluama yang dibuat oleh *admin*.

2.2.36.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *guest* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat apa saja visi misi yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.36.3 Urutan Stimulus/Respon

1

Use Case Scenario dari fungsi melihat visi misi dapat dilihat pada tabel x.

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat visi misi(Guest)

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat Visi Misi	
Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana guest melihat visi misi.	
Primary Actor	Guest	
Pre-condition	Guest telah mengakses website	
Post Condition	Guest berhasil melihat tampilan visi misi	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Guest memilih menu Visi Misi	2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.37 Fungsi/Fitur Melihat Visi Misi(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat visi misi.

2.2.37.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi melihat visi misi digunakan oleh user. Pada fungsi ini *user* dapat melihat visi misi desa sitoluama yang dibuat oleh *admin*.

2.2.37.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat apa saja visi misi yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.37.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat visi misi dapat dilihat pada tabel x.

1 2 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat visi misi(User)

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

2.2.38 Fungsi/Fitur Melihat Visi Misi(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat visi misi.

2.2.38.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.38.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *admin* dapat melihat apa saja visi misi yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.38.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat visi misi dapat dilihat pada tabel x.

1 3 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat visi misi(Admin)

Use Case ID Number	UC-27	

<i>Use Case Name</i>	Melihat Visi Misi							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat visi misi.							
<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 tampilan visi misi							
<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 Visi Misi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi</td> </tr> </tbody> </table>		<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu Visi Misi			2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
1. <i>Admin</i> memilih menu Visi Misi								
	2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi							
<i>Alternative flow of events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

2.2.39 Fungsi/Fitur Mengelola Visi Misi

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengelola Visi Misi.

2.2.39.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengelola visi misi digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat mengelola menu visi misi.

2.2.39.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.39.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi mengelola Visi Misi dapat dilihat pada tabel x.

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Mengelola Visi Misi	
<i>Use Case ID Number</i>	UC-27
<i>Use Case Name</i>	Mengeolola Visi Misi

Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana admin mengelola visi misi.											
Primary Actor	Admin											
Pre-condition	Admin telah login ke sistem											
Post Condition	Admin berhasil mengelola visi misi											
Basic Flow of Event	<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 memilih menu Visi Misi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi</td> </tr> <tr> <td>3. Admin mengelola visi misi</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan bahwa visi misi berhasil di kelola.</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. Admin memilih menu Visi Misi			2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi	3. Admin mengelola visi misi			4. Sistem menampilkan bahwa visi misi berhasil di kelola.	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>											
1. Admin memilih menu Visi Misi												
	2. Sistem menampilkan halaman Visi Misi											
3. Admin mengelola visi misi												
	4. Sistem menampilkan bahwa visi misi berhasil di kelola.											
Alternative flow of events	-											
Extension points	-											

2.2.40 Fungsi/Fitur Melihat Geografis Desa(**Admin**)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat geografis desa.

2.2.40.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.40.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *guest* dapat melihat geografis desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.40.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Use Case Scenario dari fungsi melihat Geografis Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Geografis Desa(Guest)

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat Geografis Desa	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana guest yang melihat geografis desa	
Primary Actor	Guest	
Pre-condition	Guest telah mngakses website	
Post Condition	Guest berhasil melihat tampilan geografis desa	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. Guest memilih menu Geografis Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Geografis Desa
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.41 Fungsi/Fitur Melihat Geografis Desa(User)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat geografis desa.

2.2.41.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.41.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat geografis desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.41.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Geografis Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Geografis Desa(User)

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Melihat Geografis Desa	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user yang melihat geografis desa	
Primary Actor	User	
Pre-condition	User telah login ke halaman user	
Post Condition	User berhasil melihat tampilan geografis desa	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	3. User memilih menu Geografis Desa	
		4. Sistem menampilkan halaman Geografis Desa
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.42 Fungsi/Fitur Melihat Geografis Desa(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat geografis desa.

2.2.42.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.42.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.42.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario dari fungsi melihat Geografis Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Geografis Desa(Admin)

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

2.2.43 Fungsi/Fitur Mengelola Geografis Desa

Fungsi di bawah ini adalah fungsi mengelola Geografis Desa.

2.2.43.1 Deskripsi dan Prioritas

Fungsi mengelola visi misi digunakan oleh admin. Pada fungsi ini *admin* dapat mengelola menu geografis desa.

2.2.43.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.43.3 Urutan Stimulus/Respon

1

Use Case Scenario dari fungsi mengelola Geografis Desa dapat dilihat pada tabel x.

1 Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Mengelola Geografis

Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Mengeolola Geografis Desa	
Brief Description	<p>Use Case ini menggambarkan bagaimana admin mengelola geografis desa.</p>	
Primary Actor	Admin	
Pre-condition	Admin telah login ke sistem	
Post Condition	Admin berhasil mengelola geografis desa	
Basic Flow of Event	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	5. Admin memilih menu Geografis Desa	
		6. Sistem menampilkan halaman Geografis Desa
	7. Admin mengelola geografis desa	
		8. Sistem menampilkan bahwa geografis desa berhasil di kelola.
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.44 Fungsi/Fitur Melihat Perangkat Desa(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat perangkat desa.

2.2.44.1 Desripsi dan Prioritas

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

2.2.44.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.44.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Use Case Scenario dari fungsi melihat Perangkat Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Perangkat Desa(Guest)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Perangkat Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> melihat perangkat desa	
<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 perangkat desa	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> memilih menu Perangkat Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Perangkat Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.45 Fungsi/Fitur Melihat Perangkat Desa(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat perangkat desa.

2.2.45.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.45.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *user* mengakses sistem ini, *user* dapat melihat perangka desa sitoluama yang telah dibuat di website tersebut.

2.2.45.3 Urutan Stimulus/Respon

¹
Use Case Scenario dari fungsi melihat Perangkat Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Perangka Desa(User)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27							
<i>Use Case Name</i>	Melihat Perangkat Desa							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user melihat perangkat 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 perangkat 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>User</i> memilih menu Perangkat Desa</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>2. Sistem menampilkan halaman Perangkat Desa</td></tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>User</i> memilih menu Perangkat Desa			2. Sistem menampilkan halaman Perangkat Desa	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
1. <i>User</i> memilih menu Perangkat Desa								
	2. Sistem menampilkan halaman Perangkat Desa							
<i>Alternative flow of events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

2.2.46 Fungsi/Fitur Melihat Perangkat Desa(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat perangkat desa.

2.2.46.1 Desripsi dan Prioritas

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

2.2.46.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.46.3 Urutan Stimulus/Respon

¹
Use Case Scenario dari fungsi melihat Perangkat Desa dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Perangkat Desa(Admin)

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Perangkat Desa	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> melihat perangkat desa	
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 melihat tampilan perangkat desa	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Admin</i> memilih menu Perangkat Desa	
		2. Sistem menampilkan halaman Perangkat Desa
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.47 Fungsi/Fitur melihat Map(Guest)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

2.2.47.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.47.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.47.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Use Case Scenario dari fungsi melihat map dapat dilihat pada tabel x.

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

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use Case Name</i>	Melihat Map	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana guest melihat map desa	
<i>Primary Actor</i>	Guest	
<i>Pre-condition</i>	Guest telah mengakses website	
<i>Post Condition</i> 1	Guest berhasil melihat map	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. Guest mengakses map	
		2. Sistem menampilkan map desa sitoluama
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.48 Fungsi/Fitur melihat Map(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

2.2.48.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.48.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.48.3 Urutan Stimulus/Respon

¹
Use Case Scenario dari fungsi melihat map dapat dilihat pada tabel x.

¹ **Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Map(User)**

<i>Use Case ID Number</i>	UC-27							
<i>Use Case Name</i>	Melihat Map							
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana user melihat map 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 map							
<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>3. <i>User</i> mengakses map</td> <td></td></tr> <tr> <td></td> <td>4. Sistem menampilkan map desa sitoluama</td></tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	3. <i>User</i> mengakses map			4. Sistem menampilkan map desa sitoluama	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>							
3. <i>User</i> mengakses map								
	4. Sistem menampilkan map desa sitoluama							
<i>Alternative flow of events</i>	-							
<i>Extension points</i>	-							

2.2.49 Fungsi/Fitur melihat Map(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi melihat map.

2.2.49.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.49.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.49.3 Urutan Stimulus/Respon

1
Use Case Scenario dari fungsi melihat map dapat dilihat pada tabel x.

1 **Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Melihat Map(Admin)**

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

2.2.50 Fungsi/Fitur menggunakan Search(*Guest*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

2.2.50.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.50.2 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.

2.2.50.3 Urutan Stimulus/Respon

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

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

1 Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Menggunakan fungsi Search	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>guest</i> menggunakan fungsi search.	
Primary Actor	<i>Guest</i>	
Pre-condition	<i>Guest</i> telah mengakses website	
Post Condition	<i>Guest</i> berhasil menggunakan fungsi search	
1 Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	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
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.51 Fungsi/Fitur menggunakan Search(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

2.2.51.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.51.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.51.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Search(*User*)

1 Use Case ID Number	UC-27	
Use Case Name	Menggunakan fungsi Search	
Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> menggunakan fungsi search.	
Primary Actor 4	<i>User</i>	
Pre-condition	<i>User</i> telah login ke halaman user	
Post Condition 1	<i>User</i> berhasil menggunakan fungsi search	
Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	1. <i>User</i> 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
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.52 Fungsi/Fitur menggunakan Search(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

2.2.52.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.52.2 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.

2.2.52.3 Urutan Stimulus/Respon

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

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Search(Admin)

1	Use Case ID Number	UC-27
	Use Case Name	Menggunakan fungsi Search
1	Brief Description	Use Case ini menggambarkan bagaimana admin menggunakan fungsi search.
1	Primary Actor	Admin
	Pre-condition	Admin telah login ke halaman admin
	Post Condition	Admin berhasil menggunakan fungsi search

Basic Flow of Event	Actor's Action	System's Response
	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
Alternative flow of events	-	
Extension points	-	

2.2.53 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(*Guest*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

2.2.53.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.53.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.53.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(Guest)

1		
<i>Use Case ID Number</i>	UC-27	
<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>	<i>Guest</i>	
<i>Pre-condition</i>	<i>Guest</i> telah mengakses website	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> berhasil menggunakan fungsi filter	
<i>Basic Flow of Event</i>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>
	1. <i>Guest</i> mengakses menu Alu-Alu	
		2. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu
	3. <i>Guest</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>	-	

2.2.54 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(*User*)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan search.

2.2.54.1 Desripsi dan Prioritas

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

2.2.54.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.54.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(User)

1 <i>Use Case ID Number</i>	UC-27	
<i>Use Case Name</i>	Menggunakan fungsi Filter	
<i>Brief Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>user</i> menggunakan fungsi filter di halaman Alu-Alu	
<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 menggunakan fungsi search	
1 <i>Basic Flow of Event</i>	<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>	-	

2.2.55 Fungsi/Fitur menggunakan Filter(Admin)

Fungsi di bawah ini adalah fungsi menggunakan filter.

2.2.55.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.55.2 Kebutuhan Fungsional

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

2.2.55.3 Urutan Stimulus/Respon

Use Case Scenario menggunakan fungsi filter dapat dilihat pada tabel x.

Tabel x. Use Case Scenario Use Case Scenario Menggunakan fungsi Filter(Admin)

1	Use Case ID Number	UC-27								
	Use Case Name	Menggunakan fungsi Filter								
	Brief Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan bagaimana <i>admin</i> menggunakan fungsi filter di halaman Alu-Alu								
1	Primary Actor	<i>Admin</i>								
	Pre-condition	<i>Admin</i> telah login ke halaman <i>admin</i>								
1	Post Condition	<i>Admin</i> berhasil menggunakan fungsi filter								
	Basic Flow of Event	<table border="1"><thead><tr><th><i>Actor's Action</i></th><th><i>System's Response</i></th></tr></thead><tbody><tr><td>5. <i>Admin</i> mengakses menu Alu-Alu</td><td></td></tr><tr><td></td><td>6. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu</td></tr><tr><td>7. <i>Admin</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu</td><td></td></tr></tbody></table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	5. <i>Admin</i> mengakses menu Alu-Alu			6. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu	7. <i>Admin</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu	
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>									
5. <i>Admin</i> mengakses menu Alu-Alu										
	6. Sistem menampilkan halaman Alu-Alu									
7. <i>Admin</i> menggunakan filter untuk mencari alu-alu dalam waktu tertentu										

		8. Sistem menampilkan Alu-Alu yang difilter
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

2.2.56 Fungsi Fitur Logout

Fungsi di bawah ini adalah fungsi Logout.

2.2.56.1 Deskripsi dan Prioritas

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

2.2.56.2 Kebutuhan Fungsional

Pada saat *admin* dan *user* mengakses sistem ini, *admin* dan *user* dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem. 5

2.2.56.3 Urutan Stimulus/Respon

Tabel x merupakan *Use Case Scenario* dari fungsi Logout

Tabel x. Use Case Scenario Logout

<i>Use Case ID Number</i>	UC-29					
<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>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><i>Actor's Action</i></th> <th style="text-align: center;"><i>System's Response</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memilih ikon Logout</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>	1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memilih ikon Logout		
<i>Actor's Action</i>	<i>System's Response</i>					
1. <i>Admin</i> dan <i>User</i> memilih ikon Logout						

		2. Sistem menampilkan halam Home sebagai guest
<i>Alternative flow of events</i>	-	
<i>Extension points</i>	-	

18

2.3 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional akan dijelaskan pada tabel X.

2
Tabel X. Kebutuhan Non Fungsional

SRS-id	Parameter	Requirement
NF-01	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses dan digunakan oleh <i>user</i> 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 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
NF-05	<i>Security</i>	Aspek keamanan yang digunakan adalah <i>username</i> dan <i>password</i> masing-masing akun yang dijaga kerahasiaannya 10
NF-06	Bahasa Komunikasi	Semua informasi akan disajikan dengan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dimengerti

2.3.1 Kebutuhan akan Performansi

Performansi Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama yang diharapkan dapat berjalan pada *platform* apapun yang mendukung aplikasi berbasis web serta waktu pengaksesan yang tidak membutuhkan waktu yang lama.

2.3.2 Kebutuhan akan Keselamatan

Kebutuhan yang digunakan pada bagian keselamatan adalah sebagai berikut.

1. Sistem akan menampilkan notifikasi keberhasilan suatu proses atau tidak.
2. Sistem akan menyajikan informasi serta petunjuk yang dapat dengan mudah dipahami *user* dalam menggunakan sistem.

2.3.3 Kebutuhan akan Keamanan

Untuk keamanan dan *privasi* dari sistem, perangkat harus menggunakan aplikasi *antivirus* untuk mencegah virus yang dapat merusak semua data dalam sistem.

2.3.4 Atribut Kualitas Perangkat Lunak Lainnya

Kebutuhan kualitas lain yang terdapat dalam sistem adalah adanya kemudahan dan kenyamanan untuk menggunakan sistem berbasis web.

2.3.5 Aturan Kebutuhan Operasional

Kebutuhan *non-fungsional* pada bagian operasional yang diperlukan dalam sistem adalah sebagai berikut.²

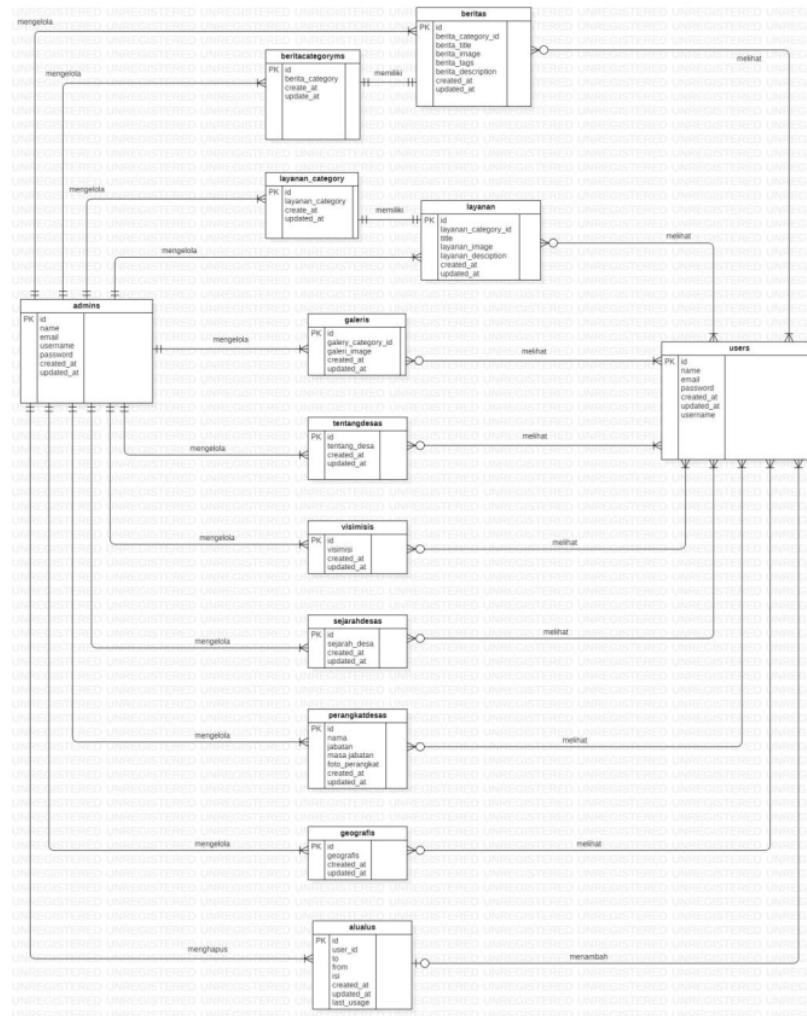
1. Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama dapat diakses melalui komputer, laptop, ataupun *handphone*.
2. Sistem dapat diakses dengan *browser* dan aplikasi bantuan penyambung server, seperti XAMPP.
3. *User* harus memiliki akun agar dapat mengakses ke sebuah menu yaitu menu alu alu
4. *Email* dan *password* yang dimasukkan ketika *login* ke dalam menu alu alu adalah harus tepat dan benar.
5. *Pemerintah*, yaitu orang yang dapat melakukan pengelolaan terhadap sistem dan pelanggan *user* dapat melihat informasi dalam sistem.

3 Kebutuhan Lain

Adapun kebutuhan lain yang diperlukan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi berbasis web Alu-Alu of Sitoluama adalah sebagai berikut.

3.1 Entity Relationship Diagram

Gambar X merupakan ER-Diagram yang dirancang untuk membangun Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama.



Gambar X. ER-Diagram Aplikasi Berbasis Website Alu-Alu of Sitoluama

4 Lampiran A: Glossary

Bab lampiran ini menjelaskan *glossary* atau kata-kata sulit yang ada dalam dokumen.

Current system : Sistem yang berlaku saat ini yang digunakan oleh *user*

Developer : Orang yang bertugas merancang dan membangun struktur dan tampilan sistem

User : Orang yang dapat mengakses dan menggunakan sistem yang akan dibangun

Software : Perangkat lunak berisi data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan fungsi tertentu

Client : Orang yang akan menggunakan layanan sistem saat telah dikembangkan.

Requirement : Kondisi yang harus dipenuhi oleh sistem terhadap hasil pengumpulan kebutuhan dari client

Admin : Orang yang bertugas untuk melakukan pengontrolan terhadap sistem agar dapat berjalan dengan baik

Fitur : Menu yang terdapat dalam sistem



PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com	Internet Source	10%
2	repository.ub.ac.id	Internet Source	1%
3	upi-yptk.ac.id	Internet Source	1%
4	repository.bsi.ac.id	Internet Source	1%
5	www.slideshare.net	Internet Source	<1%
6	doku.pub	Internet Source	<1%
7	123dok.com	Internet Source	<1%
8	doaj.org	Internet Source	<1%
9	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

10	id.123dok.com	<1 %
11	repository.dinamika.ac.id	<1 %
12	sajayayuna.blogspot.com	<1 %
13	media.neliti.com	<1 %
14	repository.its.ac.id	<1 %
15	text-id.123dok.com	<1 %
16	www.inewsstars.com	<1 %
17	kc.umn.ac.id	<1 %
18	eprints.ums.ac.id	<1 %
19	www.pendaftaranpmb.web.id	<1 %

20

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

21

www.wealthbisnis.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On