

SKPL-SPAO

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Donasi Online

untuk:

Memenuhi Tugas Besar Mata Kuliah Analisis dan Perancangan
Perangkat Lunak

Dipersiapkan oleh:

Perwira Hanif Zakaria	1301190006
Arya Safa Maulana	1301190065
Martin Hutapea	1301190380
Ignasius Teguh Raharjo Rubiyo	1301194111
Yehezkiel Kacik Micha Simbuang	1301194463

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika Universitas
Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung Indonesia



**Program Studi
S1 Teknik
Informatika
-
Fakultas
Informatika**

Nomor Dokumen

Halaman

SKPL-xxx

Revisi

<nomor revisi>

Tgl: <isi tanggal>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui								

oleh								
------	--	--	--	--	--	--	--	--

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	4
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	4
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	4
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	4
1.4 Referensi	4
2. Deskripsi Global Perangkat Lunak	5
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	5
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak	5
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	5
2.4 Lingkungan Operasi	5
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	5
2.6 Asumsi dan Dependensi	6
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	7
3.1 Deskripsi Kebutuhan	
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	7
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	7
3.2 Pemodelan Analisis	7
3.2.1 Use Case Diagram	7
3.2.2 Class Diagram:	8
4. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	9
4.1 Antarmuka Pengguna	9
4.2 Antarmuka Perangkat Keras	9
4.3 Antarmuka Perangkat Lunak	9
4.4 Antarmuka Komunikasi	9
5. Requirements Lain	10

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Specification (SRS)* sebagai dokumen yang digunakan untuk menuliskan kebutuhan sebagai hasil proses analisis objek dari pengembangan aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”. Tujuan penulisan dokumen ini yaitu sebagai dokumentasi dari segala aktivitas yang dilakukan selama pengembangan proyek aplikasi “Yuk Bagi-Bagi” yang merupakan aplikasi donasi *online*, dimulai dari tahap user requirement, analisis dan desain, implementasi, hingga testing. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mempermudah masyarakat yang ingin berdonasi dan masyarakat yang sedang membutuhkan terutama pada masa pandemi ini. Proyek ini dikatakan berhasil apabila aplikasi “Yuk Bagi-Bagi” ini dapat terselesaikan dan bisa menangani seluruh kebutuhan pengguna yang menggunakan aplikasi ini.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem pemesanan album online dan pengguna (user) atau anggota yang terlibat dalam sistem ini. Bagi pihak pengembang, dokumen ini dapat digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan tentang perangkat lunak yang diinginkan *user*.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Untuk halaman depan, digunakan font type Arial dengan ukuran 16 untuk judul dan untuk selebihnya dengan ukuran 14. Untuk isi dan lampiran menggunakan font type Times dengan ukuran 14 untuk judul per topik dan untuk selebihnya menggunakan font type Times New Roman dengan ukuran 12.

1.3 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Perangkat lunak yang dikerjakan ini berbentuk aplikasi yang dapat diunduh di smartphone android. Perangkat lunak ini bertujuan untuk memberikan tempat bagi masyarakat umum yang ingin berdonasi (donatur) dan yayasan yang nantinya akan memberikan hasil donasi dari donatur kepada mereka yang membutuhkan terutama pada masa-masa pandemi ini secara online. Adapun fitur utama yang terdapat dalam aplikasi donasi *online* ini yaitu:

- a. Fasilitas Login
- b. Fasilitas Regiser

- c. Donasi Barang
- d. Input Data Barang
- e. Info Barang Donasi
- f. Edit Profile
- g. Terima Donasi
- h. Bayar Biaya Pengiriman

1.4 Definisi, Singkatan, dan Akronim

- SKPL** : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
- SRS** : *Software Requirements Specification*.
- User** : Donatur dan Yayasan
- Admin** : Petugas yang mengurus server.
- UseCase** : Rangkaian sekelompok yang sangat terkait yang membentuk system secara teratur.
- UseCase Skenario** : Sebuah narasi untuk menjelaskan usecase yang ada sehingga *user* lebih mudah memahami fungsi dari Usecase.
- UseCase Diagram** : Suatu diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian class-class yang akan dibuat untuk membangun aplikasi.
- Database** : Satu set data terstruktur yang disimpan di komputer, terutama yang dapat diakses dengan berbagai cara.
- Server** : Komputer atau program komputer yang mengelola akses ke sumber daya atau layanan terpusat dalam suatu jaringan.

1.5 Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada pengguna tentang kebutuhan yang diperlukannya, dan penulisan dokumen berdasarkan pada :

1. <https://edugamemppl.wordpress.com/2010/05/26/spesifikasi-kebutuhan-perangkat-lunak-skpl/#:~:text=1.1%20Tujuan%20Penulisan%20Dokumen,desain%2C%20implementasi%2C%20hingga%20testing>
2. https://lms.ipb.ac.id/pluginfile.php/22494/mod_resource/content/0/1213_Genap/03._Contoh_SKPL_VMS.pdf
3. <https://repository.unikom.ac.id/51473/1/Software%20Requirement%20Spesification%5Bterstruktur%5D.pdf>
4. Penyusunan sesuai dengan standar IEEE

2. Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak “Yuk Bagi-Bagi” ini dikembangkan karena banyaknya masyarakat terdampak efek pandemi yang kesulitan dan masih belum bisa stabil, baik itu dalam bentuk uang atau materi. Selain itu, banyaknya kebutuhan primer yang menjadi langka atau sulit ditemukan dan apabila ada mahal harganya seperti minyak sayur. Selain kebutuhan-kebutuhan primer yang langka, kebutuhan sekunder yang tak kalah pentingnya juga susah didapatkan dikarenakan harga yang cukup mahal. Jadi, aplikasi “Yuk Bagi-Bagi” ini dibangun untuk memecahkan masalah-masalah yang tercipta di masa pandemi ini dan diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah sejenis di masa depan.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Fungsi utama dari aplikasi ini adalah untuk membantu masyarakat memberikan dan menerima bantuan berupa uang atau materi. Fasilitas yang diberikan tertuju kepada masyarakat yang hendak berdonasi dan yayasan yang akan menyalurkan hasil donasi pada masyarakat yang membutuhkan. Di masa pandemi ini, masyarakat selalu merasakan kesulitan untuk beraktivitas diluar rumah karena banyaknya kasus COVID-19 yang varian-varian nya terus berkembang. Oleh karena itu, fasilitas yang disediakan oleh aplikasi ini akan membantu keinginan masyarakat untuk berdonasi dan yayasan yang akan menerima donasi tanpa harus bertatap secara langsung dengan orang yang bersangkutan. Perangkat lunak ini juga memiliki beberapa fitur utama yaitu:

1. Daftar
Fitur ini berfungsi untuk pengguna yang hendak mendaftar kan akun nya di aplikasi ini. Terdapat dua jenis pendaftaran, yakni pendaftaran sebagai donatur dan pendaftaran sebagai yayasan.
2. Login
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke akun yang sudah didaftar sebelumnya dan masuk ke halaman dashboard. Tujuan dari pembuatan fitur ini adalah untuk memisahkan data pengguna satu sama lain. Fitur ini terbagi 3, yaitu login sebagai admin, login sebagai donatur dan login sebagai yayasan atau penerima donatur.
3. Input data barang

Fitur ini memungkinkan pengguna donatur untuk melakukan input terhadap barang yang ingin di donasikan. Diantara hal yang harus diinputkan adalah nama barang dan jenis barang. Ada dua jenis barang yang dapat didonasikan yakni barang kebutuhan primer dan sekunder

4. Donasi barang

Fitur ini adalah fitur khusus dari akun donatur yang memastikan donatur untuk memasukkan data barang donasi mereka sesuai arahan dari aplikasi.

5. Info barang donasi

Fitur ini adalah fitur khusus dari akun donatur dimana donatur bisa melihat info barang donasi mereka. info yang tertulis di fitur ini adalah nama barang, nama penerima, status barang, dan tanggal penerimaan barang.

6. Edit profile

Fitur ini adalah fitur yang ada di kedua akun pengguna yakni akun donatur dan yayasan, yang mana pada fitur ini pengguna dapat melakukan perubahan terhadap profil data mereka sesuai dengan keadaan dan keinginan mereka.

7. Pendataan penerima donasi dan donatur

Fitur ini berfungsi untuk pendataan transaksi antara penerima donasi dan donatur yang terdapat di database. Fitur ini hanya akan dioperasikan oleh admin.

8. Bayar biaya pengiriman

Fitur ini adalah fitur khusus dari akun donatur dimana donatur bisa melihat info barang donasi mereka. info yang tertulis di fitur ini adalah nama barang, nama penerima, status barang, dan tanggal penerimaan barang.

9. Terima donasi

Fitur ini adalah fitur khusus dari akun penerima donasi yang memastikan penerima donasi dapat menerima donasi.

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak akses
Admin	Melakukan validasi transaksi pesanan yang telah dibuat dan mencatat data transaksi	Insert, Update, Delete data

Donatur	Sebagai pihak yang memberikan barang donasi	Insert Data
Yayasan	Sebagai pihak yang menerima barang donasi	Insert Data

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat lunak pada sisi server yang kami gunakan untuk Donasi *online* adalah:

1. Sistem Operasi: Microsoft Windows 10
2. Text Editor: Android Studio
3. Scripting Language: Kotlin, XML
4. DBMS: Firebase

Perangkat keras pada sisi server yang kami gunakan untuk Donasi *online* adalah:

- Processor: AMD Ryzen™ 3 2200U Processor 2.5 GHz (1 M Cache, up to 3.4 GHz)
- Display: 15.6" (16:9) LED-backlit HD (1366x768) Anti-Glare 60Hz Panel with 45% NTSC.
- RAM: 4 GB DDR4 2400MHz SDRAM.
- Storage: 1TB 5400 rpm SATA HDD.
- OS: Windows 10 Home - **ASUS** recommends Windows 10 Pro.
- Connectivity: Integrated 802.11ac (2x2)

Perangkat lunak pada sisi user yang dibutuhkan adalah aplikasi dan perangkat keras pada sisi user yang dibutuhkan adalah *smartphone*.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Aplikasi ini menggunakan database Firebase. Bahasa yang disediakan untuk web ini adalah bahasa indonesia, karena aplikasi ini dibuat untuk menyelesaikan masalah-masalah akibat dampak yang terjadi akibat pandemi COVID-19 di Indonesia. Adapun beberapa batasan sistem seperti dibawah ini:

1. Database yang harus membutuhkan ruang penyimpanan yang besar karena akan menampung semua data yang masuk dan disimpan ke dalam database.
2. Keamanan yang harus ketat karena ada beberapa kemungkinan yang akan terjadi seperti adanya user yang terdaftar sebagai yayasan, malah terdaftar menjadi donatur.
3. Koneksi internet yang kuat karena bersifat online.
4. Kebijakan atau Peraturan Perusahaan.

2.6 Asumsi dan Dependensi

Asumsi

1. Admin memiliki otoritas secara penuh dalam pengolahan data.

Dependensi

1. Aplikasi hanya dapat diakses secara realtime jika terdapat koneksi internet.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

<Template ini menggambarkan cara mengatur requirements fungsional untuk produk berdasar fitur sistem, layanan utama yang disediakan oleh produk. Anda dapat memilih untuk mengatur bagian ini dengan use case, mode operasi, kelas pengguna, kelas objek, hirarki fungsional, atau kombinasi dari itu semua, yang dapat membuat artian yang paling logis untuk produk Anda. Anda harus menggunakan use-case diagram>

3.1 Deskripsi Kebutuhan

3.1.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Daftar	Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk menginput data sehingga bisa menikmati fitur-fitur yang lain.
2.	FR-02	Login	Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam halaman utama dan melakukan aktivitas.
3.	FR-03	Donasi barang	Fungsi ini digunakan oleh

			pengguna khususnya donatur untuk memasukkan data barang donasi yang ingin didonasikan
4.	FR-04	Input data barang	Fungsi ini digunakan untuk memasukkan data barang yang akan didonasikan
5.	FR-05	Info barang donasi	Fungsi ini digunakan oleh pengguna khususnya donatur untuk melihat info barang donasi yang telah mereka inputkan. info yang dapat dilihat adalah nama barang, penerima donasi, status donasi dan tanggal donasi diterima.
6.	FR-06	Edit profile	Fungsi ini digunakan oleh pengguna untuk mengubah data pribadi mereka.
7.	FR-07	Terima donasi	Fungsi ini digunakan oleh pengguna khususnya penerima donasi atau yayasan untuk menerima donasi dari donatur.
8.	FR-08	Bayar Pengiriman Donasi	Fungsi ini untuk melakukan pembayaran pengiriman donasi.
9.	FR-09	Mengelola Data Barang	Fungsi ini untuk melakukan pemeliharaan dan pengelolaan data barang donasi, donatur, dan yayasan

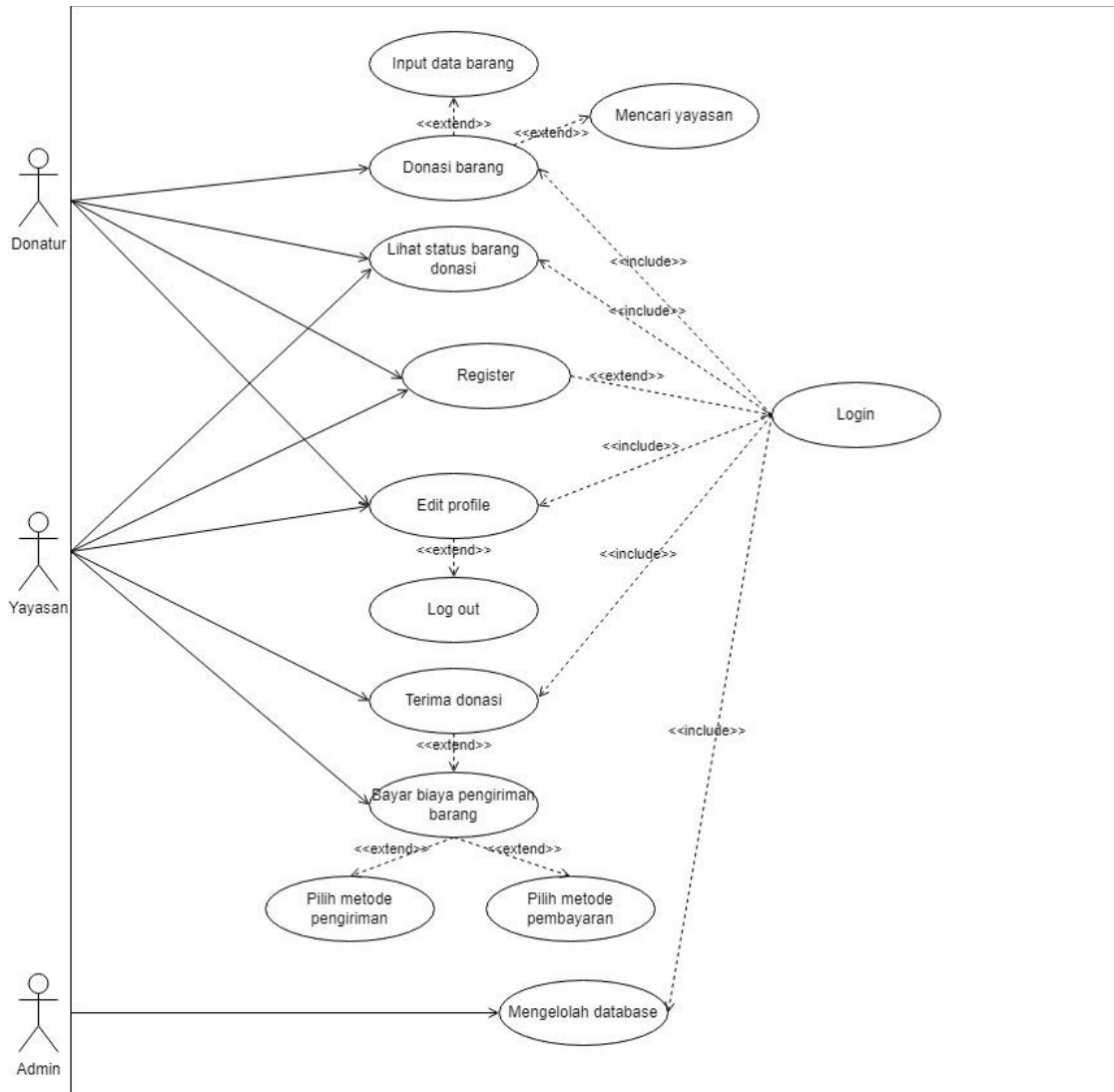
			nya
--	--	--	-----

3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Security Safety	NFR-01	Sistem “Yuk Bagi-Bagi” akan melindungi data-data user dari pihak luar yang tidak diinginkan sehingga data yang tersimpan ke dalam database atau sistem dijaga keamanannya.

3.2 Pemodelan Analisis

3.2.1 Use Case Diagram



3.2.1.1 Use Case Scenario #1

Nama Use Case	Register	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pembeli yang baru	
Pre-Kondisi	Pengguna belum memiliki akun sehingga belum dapat melakukan <i>login</i> aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”	
Post-Kondisi	Pengguna sudah memiliki akun sehingga dapat melakukan <i>login</i> aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”	
	2. Pilih menu <i>Sign up</i>	
		3. Menampilkan menu daftar
	4. Input data diri pengguna	
	5. Pilih button “ <i>Register</i> ”	
		6. Sistem menyimpan data pengguna ke <i>database</i>
		7. Mengarahkan pengguna ke halaman <i>login</i>
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”	
	2. Pilih menu <i>Sign up</i>	
		3. Menampilkan menu daftar
	4. Input data diri pengguna	
	5. Pilih tombol daftar	
		6. Jika data sesuai dengan yang diinginkan, sistem

		menyimpan data pembeli di <i>database</i>
		7. Jika data tidak sesuai yang diinginkan maka field yang datanya tidak sesuai akan dikosongkan dan pengguna dipersilahkan menginput kembali data yang salah.

3.2.1.2 Use Case Scenario #2

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Untuk pengguna masuk ke dalam halaman utama.	
Pre-Kondisi	Telah melakukan registrasi dan data akun telah tersimpan di <i>database</i>	
Post-Kondisi	Pengguna dapat mengakses ke halaman utama.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”	
		2. Menampilkan halaman login
	3. Memasukkan email dan <i>password</i>	
	4. Tekan tombol login	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa <i>database</i> .
		6. Data input sama dengan data yang ada di <i>database</i> .
		7. Pengguna masuk ke halaman utama
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		

	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
		2. Membuka tampilan menu login
	3. Memasukkan email dan password	
		4. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa <i>database</i>
		5. Data input tidak sama dengan data yang ada di <i>database</i>
		6. Field dikosongkan dan tetap di menu <i>login</i>
	7. Pengguna dipersilahkan memasukkan email dan <i>password</i> yang benar	

3.2.1.3 Use Case Scenario #3

Nama Use Case	Donasi barang	
Deskripsi	Untuk melakukan donasi barang oleh donatur	
Pre-Kondisi	Donatur hendak melakukan donasi barang, namun belum memilih yayasan yang ingin dijadikan target donasi	
Post-Kondisi	Donatur telah memilih yayasan dan siap memasukkan barang donasi	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik ikon “Box” atau donasi barang pada aplikasi	
		2. Mengarahkan ke halaman donasi barang
	3. Donatur memilih yayasan secara manual atau auto	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		

	Aktor (Donatur)	Sistem
	1. Klik ikon “Box” atau donasi barang pada aplikasi	
		2. Mengarahkan ke halaman donasi barang
	3. Jika donatur memilih yayasan secara manual	
		4. Mengarahkan ke halaman rincian yayasan
	5. Jika donatur memilih yayasan secara auto	
		6. Mencari yayasan yang berada di wilayah yang sama dengan donatur
		7. Mengarahkan ke halaman rincian yayasan

3.2.1.4 Use Case Scenario #4

Nama Use Case	Input data barang	
Deskripsi	Untuk memasukkan data barang yang akan didonasikan	
Pre-Kondisi	Donatur telah memilih yayasan yang akan dijadikan tujuan donasi	
Post-Kondisi	Barang yang ingin didonasikan oleh donatur telah disimpan oleh sistem.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik button “Donate”	
		2. Mengarahkan ke halaman input data barang
	3. Donatur mengisi data barang sesuai perintah aplikasi.	
		4. Sistem akan memeriksa data tersebut
		5. Jika data benar sistem akan menyimpan data tersebut.

		6. Sistem akan mengeluarkan pesan output berisikan donasi telah didaftarkan.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik button “Donate”	
		2. Mengarahkan ke halaman input data barang
	3. Donatur mengisi data barang sesuai perintah aplikasi.	
		4. Sistem akan memeriksa data tersebut
		5. Sistem memeriksa adanya kesalahan dalam penginputan data
		6. Sistem mengosongkan field data barang dan memerintahkan donatur untuk mengisi data yang benar.
	7. Donatur mengisi data kembali	
		8. Sistem memeriksa data tersebut
		9. Jika data benar sistem akan menyimpan data tersebut.
		10. Sistem akan mengeluarkan pesan output berisikan donasi telah didaftarkan.

3.2.1.5 Use Case Scenario #5

Nama Use Case	Info Barang Donasi	
Deskripsi	Untuk memonitoring status barang donasi, apakah barang sudah sampai atau belum	
Pre-Kondisi	Donatur telah masuk ke dalam menu info donasi	
Post-Kondisi	Barang yang didonasikan sudah sampai/dalam perjalanan.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu info donasi atau menekan ikon “Truck” pada aplikasi	
		2. Mengarahkan ke halaman info donasi
		3. Sistem akan memeriksa apakah barang sudah sampai atau masih dalam perjalanan.
		4. Jika barang belum sampai, maka status barang “Dalam perjalanan.”
		5. Jika barang sudah sampai, maka status barang “Barang telah sampai di tujuan.”
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu info donasi atau menekan ikon “Truck” pada aplikasi	
		2. Mengarahkan ke halaman info donasi
		3. Sistem akan memeriksa apakah barang sudah

		sampai atau masih dalam perjalanan.
		4. Sistem memeriksa terdapat kesalahan dalam input donasi.
	5. Pengguna merefresh halaman input donasi.	
		6. Sistem akan memeriksa apakah barang sudah sampai atau masih dalam perjalanan.
		7. Jika barang belum sampai, maka status barang “Dalam perjalanan.”
		8. Jika barang sudah sampai, maka status barang “Barang telah sampai di tujuan.”

3.2.1.6 Use Case Scenario #6

Nama Use Case	Edit profile	
Deskripsi	Untuk melakukan update pada data pribadi pengguna	
Pre-Kondisi	Data pribadi pengguna yang lama masih tersimpan di database	
Post-Kondisi	Data pribadi pengguna yang baru tersimpan di database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu edit profile atau menekan ikon “Person” pada aplikasi	
		2. Menampilkan menu edit profile
	3. Pengguna mengisi data baru yang ingin diperbaharui	

		4. Sistem memeriksa data tersebut
		5. Jika benar sistem akan menyimpan data input dan mengganti data yang lama.
		6. Sistem mengeluarkan pesan bertuliskan data telah diperbaharui.
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu edit profile atau menekan ikon “ <i>Person</i> ” pada aplikasi	
		2. Menampilkan menu edit profile
	3. Pengguna mengisi data baru yang ingin diperbaharui	
		4. Sistem memeriksa data tersebut
		5. Jika salah sistem akan mengosongkan field yang telah diubah dan memerintahkan pengguna untuk mengisi ulang field tersebut dengan data yang benar.
	6. Pengguna mengisi data baru yang ingin diperbaharui.	

		7. Sistem memeriksa data tersebut
		8. Jika benar sistem akan menyimpan data input dan mengganti data yang lama.
		9. Sistem mengeluarkan pesan bertuliskan data telah diperbaharui.

3.2.1.7 Use Case Scenario #7

Nama Use Case	Terima donasi	
Deskripsi	Untuk menerima donasi dari donatur	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan terima donasi, donatur harus sudah melakukan donasi barang terhadap yayasan yang akan menerima donasi terlebih dahulu.	
Post-Kondisi	Yayasan menerima donasi barang dari donatur dan siap melakukan pemilihan pengiriman.	
Skenario Utama		
	Aktor (Yayasan)	Sistem
	1. Klik ikon “Box” atau terima donasi pada aplikasi	
		2. Menampilkan halaman terima donasi
	3. Menekan ikon donatur yang hendak memberi donasi	
		4. Menampilkan rincian barang yang hendak di donasikan
	5. Melihat rincian barang donasi dari donatur	
	6. Menekan button “Payment”	
Skenario Eksepsional		

(Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik ikon “Box” atau terima donasi pada aplikasi	
		2. Menampilkan macam-macam donatur yang hendak berdonasi
	3. Melakukan pemilihan donatur	
	4. Menekan ikon donatur yang hendak memberi donasi	
		5. Menampilkan rincian barang yang hendak di donasikan
	6. Melihat rincian barang donasi dari donatur	
	7. Jika tidak menekan button “Payment”	
		8. Menampilkan halaman awal terima donasi
	9. Jika yayasan menekan button “Payment”	
		10. Menampilkan halaman pengiriman

3.2.1.8 Use Case Scenario #8

Nama Use Case	Bayar pengiriman donasi	
Deskripsi	Untuk melakukan pembayaran pengiriman donasi	
Pre-Kondisi	Pengguna telah masuk ke dalam menu terima donasi.	
Post-Kondisi	Pengguna telah membayar pengiriman donasi.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem

	1. Menekan button “Payment” pada halaman terima donasi	
		2. Menampilkan halaman metode pengiriman
	3. Melakukan pemilihan jenis pengiriman	
		4. Menampilkan halaman metode pembayaran
	5. Melakukan pemilihan jenis pembayaran	
	6. Menekan button “Pay Now”	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Menekan button “Payment” pada halaman terima donasi	
		2. Menampilkan halaman metode pembayaran
	3. Melakukan pemilihan jenis pengiriman	
		4. Menampilkan halaman metode pembayaran
	5. Melakukan pemilihan jenis pembayaran	
	6. Jika tidak menekan button “Pay Now”	
		7. Kembali menampilkan alamat donatur yang hendak memberikan donasi

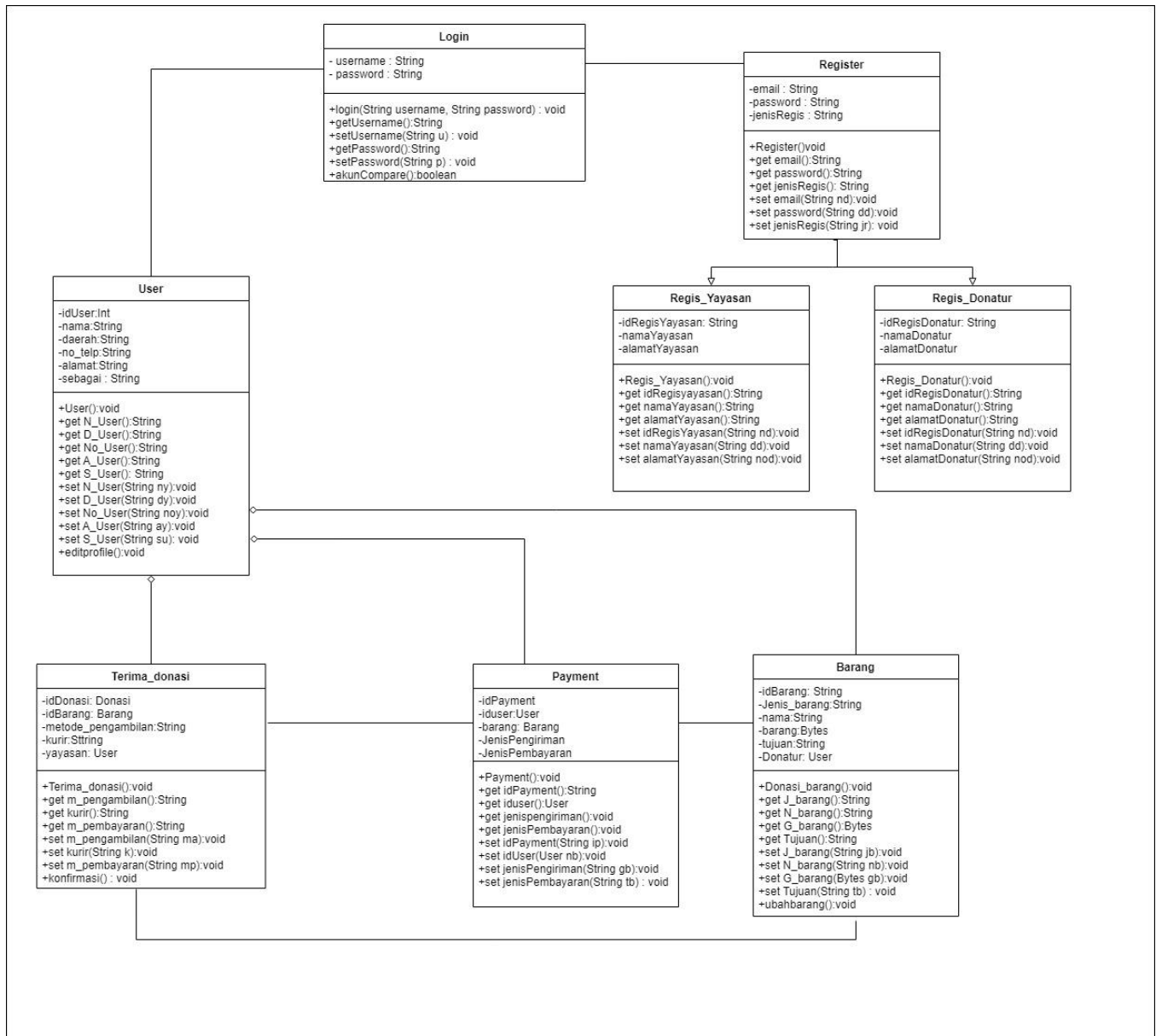
3.2.1.9 Use Case Scenario #9

Nama Use Case	Mengelola data barang	
Deskripsi	Untuk melakukan pemeliharaan dan pengelolaan data barang donasi, donatur, dan yayasan nya	
Pre-Kondisi	Telah terdapat barang yang telah didonasikan, donatur, dan yayasan	
Post-Kondisi	Database sesuai dengan kondisi realtime	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka database “Yuk Bagi-Bagi”	
		2. Menampilkan seluruh data pada database
	3. Melihat dan melakukan pemeliharaan data pada database sesuai dengan kondisi real time	
		4. Melakukan penyesuaian sesuai dengan keinginan admin
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka database “Yuk Bagi-Bagi”	
		2. Menampilkan seluruh data pada database
	3. Melihat dan melakukan pengubahan database sesuai dengan kondisi real time	

		4. Melakukan penyesuaian sesuai dengan keinginan admin
--	--	--

3.2.1 Class Diagram:

<Kelas diagram yang dibangun pada perangkat lunak>



4 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

4.2 Antarmuka Pengguna

Perangkat Lunak untuk aplikasi “Yuk Bagi-Bagi” ini yaitu dengan melakukan klik tombol atau gambar icon yang tersedia pada aplikasi dengan menggunakan tangan kosong dikarenakan aplikasi ini berbasis android yang membutuhkan input layar sentuh pada handphone untuk menginputkan data-data yang dibutuhkan (daftar, login, masukkan donasi, lihat info barang donasi, edit profile, bayar biaya pengiriman barang, pendataan penerima donasi dan donatur, dan terima donasi). Halaman-halaman yang ditampilkan meliputi : halaman registrasi untuk user donatur dan yayasan, halaman login untuk pengguna (donatur dan yayasan), halaman masukkan donasi untuk donatur, halaman lihat info barang untuk donatur dan yayasan, edit profile untuk donatur dan yayasan, bayar biaya pengiriman untuk yayasan, pendataan untuk admin, dan terima donasi untuk yayasan.

4.3 Antarmuka Perangkat Keras

Rekomendasi untuk mengakses Smartphone minimalnya adalah smartphone dengan 1GHz single core processor atau lebih. Dan perangkat tersebut harus terhubung dengan internet 3G atau 4G/LTE. Untuk mengakses aplikasi ini, dibutuhkan smartphone dengan OS android sendiri dengan menggunakan WIFI atau paket internet.

4.4 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi ini dibangun dengan bahasa xml dan kotlin. Yuk Bagi-Bagi merupakan aplikasi yang dikhususkan buat smartphone android. Oleh sebab itu, OS yang digunakan adalah android yang mana aplikasinya dapat diunduh pada smartphone android.

4.5 Antarmuka Komunikasi

- Proses komunikasi yang diterapkan pada aplikasi ini dengan menggunakan komputer server sebagai pusat yang akan mengolah seluruh data-data pada aplikasi ini. Sehingga metode yang digunakan untuk aplikasi ini adalah metode client-server, dimana semua client atau user akan mengakses pada satu server yang sama.
- Email, digunakan untuk mendaftar akun agar dapat mendaftar dan masuk kedalam aplikasi “Yuk Bagi-Bagi”

5 Requirements Lain

<Definisikan requirements lain yang tidak tercakup di SKPL ini. Hal-hal yang mungkin termasuk requirements database, requirements internasionalisasi, requirements hukum, tujuan penggunaan kembali untuk proyek, dan sebagainya. Menambahkan bagian baru yang berkaitan dengan proyek.>

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

<Tentukan semua requirements yang diperlukan untuk menafsirkan SKPL ini dengan benar, termasuk akronim dan singkatan. Anda mungkin ingin membuat daftar yang terpisah yang mencakup beberapa proyek atau seluruh organisasi, dan hanya mencakup istilah khusus untuk satu proyek di setiap SKPL.>

Lampiran B: Analysis Models

<Opsional. Masukkan model analisis yang berhubungan, seperti, state-transition diagrams, flow- map, atau entity-relationship diagrams (ERD).>

Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-001	Halaman 34 dari 33
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi Teknik Informatika Tel-U.		