



SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM

BisaMasak!

untuk:

Dani Hamdani, S.Kom., MT.

Dipersiapkan oleh:

Deny Ahmad Sofyan (1301194274)

Mohamad Rizki Nugraha (1301194092)


Zahid Athallah Sabir (1301194074)

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		22
	Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

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
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	1
Daftar Halaman Perubahan	2
Daftar Isi	3
1. Pendahuluan	4
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	4
1.2 Konvensi Dokumen	4
1.3 Cakupan Produk	4
1.4 Referensi	4
2. Overall Description	4
2.1 Perspektif Produk	4
2.2 Fungsi Produk	5
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	5
2.4 Lingkungan Operasi	5
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	5
2.6 Dokumentasi Pengguna	5
2.7 Asumsi dan Dependensi	5
3. Requirements Antarmuka Eksternal	6
3.1 Antarmuka Pengguna	6
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	6
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	6
3.4 Antarmuka Komunikasi	6
4. Fitur Sistem	7
4.1 <Nama Fitur 1>	7
4.1.1 Deskripsi:	7
4.1.2 Trigger:	7
4.1.3 Input:	7
4.1.4 Output:	7
4.1.5 Skenario Utama:	7
4.1.6 Skenario eksepsional 1:	7
4.2 <Nama Fitur 2>	8
4.2.1 Deskripsi:	8
4.2.2 Trigger:	8
4.2.3 Input:	8
4.2.4 Output:	8
4.2.5 Skenario Utama:	8
4.2.6 Skenario eksepsional 1:	9
5. Requirements Nonfungsional	9
5.1 Atribut Kualitas	9

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Konvensi Dokumen

Font : times
 size text : 18(judul),14(subjudul),11(kalimat)
 garis miring : bahasa asing
 bold : judul & subjudul

1.3 Cakupan Produk

BisaMasak! adalah aplikasi mobile app yang kelompok kami rancang sebagai aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mencari resep makanan dan minuman.

1.4 Referensi

- acara MasterChef
- Channel youtube willgoz & tanboy kun
- buku resep *spicy padang cooking* by William Wongso (2005)
- buku *healthy happy family* by Farah Quinn (2013)

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Aplikasi BisaMasak! bertujuan untuk membantu masyarakat dalam mencari resep makanan dan minuman. Aplikasi ini dapat menampilkan macam-macam resep makanan dan minuman yang dicari oleh user. Chef dapat mengadakan live yang berisi QnA seputar kuliner. Selain itu chef juga dapat menambahkan resep pada aplikasi. User dapat mencari resep, dapat menyimpan resep, dapat menampilkan resep, dapat melihat video tutorial masak (bagi yang berlangganan), dapat join live chef dan dapat berlangganan. Admin dapat menambahkan resep dan maintenance aplikasi.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-xxx	Halaman 4 dari 22
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi kami dapat memudahkan pengguna untuk mencari resep, fokus utama dari aplikasi ini adalah resep (bahan makanan & cara memasaknya). resep bisa dicari berdasarkan judul resep atau bahan makanannya saja, selain resep aplikasi kami juga menyediakan fitur live chat bersama dengan chef yang sudah bersertifikat agar pengguna dapat menanyakan hal mengenai dunia kuliner langsung kepada ahlinya. untuk pengguna premium (berbayar) akan mendapatkan konten eksklusif tutorial (seperti masterclass / kelas memasak) dengan beberapa materi yang selalu di update.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

no	user class	hak akses
1	admin	<ul style="list-style-type: none">• Mengelola aplikasi pada bidang server• Mengelola konten (video tutorial, berita, dan resep)
2	pengguna	<ul style="list-style-type: none">• Mengatur dan mengedit profil• Mencari resep yang dibutuhkan• Memutar video tutorial masak• Mengganti password• Menyimpan resep yang telah dipilih• Mengkustomisasi tampilan aplikasi• Menambahkan resep
3	chef	<ul style="list-style-type: none">• Mengakses fitur yang ada di aplikasi (seperti pengguna) dan dapat memulai Live untuk sesi tanya jawab

2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi BisaMasak! ini dapat diakses melalui platform smartphone android versi 4.4 - versi 11.0 dan smartphone ios versi 6 - versi 14.3. Aplikasi yang berjalan bersamaan yaitu gmail dan google.

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

- Aplikasi baru berbentuk desain aplikasi saja belum bisa direalisasikan, desainnya kami buat menggunakan figma.
- aplikasi ini ada beberapa konten yang berbayar, maka tidak semua *user* dapat mengakses konten tersebut, hanya *user* yang sudah melakukan pembayaran saja yang dapat mengaksesnya

2.6 Dokumentasi Pengguna

hotline-082316129915

webservice- www.bisamasak.com/pengaduan

wa,line 082316129915

ig BisaMasak!

2.7 Asumsi dan Dependensi

- kekurangan ilmu dalam membuat aplikasi android/ios
perlu waktu lagi untuk mempelajari android studio
- modal untuk *hire* chef
bekerja sama dengan *chef* bersertifikat tidaklah murah, perlu suntikan biaya yang lumayan besar untuk memulai aplikasi ini
- kekurangan anggota
kami hanya beranggotakan 3 orang, 3 orang anggota ini belum berpengalaman membuat aplikasi berbasis android dan IOS

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

laman utama



laman utama berisi tombol pintasan untuk ke semua lama

laman *sign up*

A screenshot of a mobile application's 'Sign up' screen. The background is dark blue. At the top left is a white back arrow. The title 'Sign up' is in white. Below it are four input fields with white borders: 'name' (containing 'Juna James Tomat'), 'Email/gmail' (containing 'BukanJuna@amatirchef.com'), 'Password' (containing ten asterisks), and 'Confirm Password' (containing ten asterisks). At the bottom right is a white 'Next' button.

pada laman ini berisi tombol back untuk kembali ke laman masuk, ada tombol next untuk lanjut ke laman masuk dengan kondisi sudah terdaftar. pada laman ini *user* diminta untuk membuat masukan seerti nama, email, *password* dan *confirm password*.

Laman *log in*

A screenshot of a mobile application's 'Log in' screen. The background is dark blue. At the top left is a white back arrow. The title 'Log in' is in white. Below it are two input fields with white borders: 'name' (containing 'Juna James Tomat') and 'Password' (containing ten asterisks). Below the password field is a link 'Forgot password ? click here' in white. At the bottom right is a white 'Next' button.

laman ini memiliki tombol back untuk kembali ke laman utama, dan next untuk ke laman utama dengan kondisi akun sudah ter-*log in*.

3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Untuk menggunakan aplikasi BisaMasak! ini dibutuhkan perangkat keras berupa *smartphone* dengan OS minimal android versi 4.4 atau IOS versi 6, dengan RAM minimal 1GB. lalu, layar *smartphone* juga minimal HD

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini tidak memiliki antarmuka perangkat lunak

3.4 Antarmuka Komunikasi

Perangkat lunak ini tidak memiliki antarmuka komunikasi

4. Fitur Sistem

<Template ini menggambarkan cara mengatur requirements fungsional untuk produk berdasar fitur sistem, layanan utama yang disediakan oleh produk. **Anda dapat merubah struktur bagian ini sesuai dengan metode spesifikasi yang anda gunakan.** Metode yang dapat digunakan antara lain use-case model, data flow diagram, mind map, feature tree, bahasa natural, dan metode lainnya.>

4.1 Laman Utama

4.1.1 Deskripsi:

Fitur awal yang berfungsi untuk membuka aplikasi BisaMasak!

4.1.2 Trigger:

User men-klik/mengakses aplikasi BisaMasak!

4.1.3 Input:

<Jelaskan data yang menjadi masukan dalam fitur ini, dapat menggunakan pointer, tabel, ataupun deskriptif>

4.1.4 Output:

<Jelaskan data yang menjadi luaran dari fitur ini, dapat menggunakan pointer, tabel, ataupun deskriptif>

4.1.5 Skenario Utama:

<Jelaskan skenario ideal yang akan terjadi ketika fitur ini dieksekusi. Setiap langkah hendaknya hanya berisi satu aksi yang dilakukan oleh satu kelas pengguna>

4.1.5.1 Prakondisi:

- User membuka smartphone
- User harus memiliki data internet
- User membuka aplikasi BisaMasak!

4.1.5.2 Pascakondisi:

- User membuka laman utama

4.1.5.3 Langkah-langkah:

- o User membuka aplikasi BisaMasak!
- o User mengakses laman login
- o User mengakses laman utama

4.1.6 Skenario eksepsional 1:

<Jelaskan skenario yang akan terjadi ketika terjadi kesalahan/kondisi khusus ketika fitur ini dieksekusi. Setiap langkah hendaknya hanya berisi satu aksi yang dilakukan oleh satu kelas pengguna>

4.1.6.1 Prakondisi: *<Jelaskan kondisi sebelum skenario ini dieksekusi>*

4.1.6.2 Pascakondisi: *<Jelaskan kondisi setelah skenario ini dieksekusi>*

4.1.6.3 Langkah-langkah:

- o *<Jelaskan langkah pertama dari eksekusi fitur>*
- o *<Jelaskan langkah kedua dari eksekusi fitur>*
- o *<Jelaskan langkah ke-N dari eksekusi fitur>*

4.2 Laman Search

4.2.1 Deskripsi:

Fitur ini membantu user dalam mencari resep, fitur ini dapat diakses melalui laman utama.

4.2.2 Trigger:

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 9 dari 22</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

User mengakses laman search.

4.2.3 Input:

<Jelaskan data yang menjadi masukan dalam fitur ini, dapat menggunakan pointer, tabel, ataupun deskriptif>

4.2.4 Output:

<Jelaskan data yang menjadi luaran dari fitur ini, dapat menggunakan pointer, tabel, ataupun deskriptif>

4.2.5 Skenario Utama:

<Jelaskan skenario ideal yang akan terjadi ketika fitur ini dieksekusi. Setiap langkah hendaknya hanya berisi satu aksi yang dilakukan oleh satu kelas pengguna>

4.2.5.1 Prakondisi:

- User mengakses laman utama
- User menekan icon Search

4.2.5.2 Pascakondisi:

- User mengakses laman search

4.2.5.3 Langkah-langkah:

- mengklik kolom search
- mengetikkan resep atau bahan

4.3 Laman Login

4.3.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan laman login untuk user mengakses aplikasi BisaMasak! dengan akun yang sudah dibuat sebelumnya.

4.3.2 Trigger:

User mengakses laman login

4.3.3 Input:

User memasukkan email dan password

4.3.4 Output:

User di arahkan menuju halaman utama

4.3.5 Skenario Utama:

4.3.5.1 Prakondisi:

- User menekan icon login di laman utama

4.3.5.2 Pascakondisi:

- User mengakses laman login

4.3.5.3 Langkah-langkah:

- User memasukkan email dan password

4.3.6 Skenario Eksepsional 1:

4.3.6.1 Prakondisi:

User memasukan email dan password

4.3.6.2 Pascakondisi:

Laman menampilkan tulisan “maaf password atau email anda salah”

4.3.6.3 Langkah-langkah:

- User menekan icon LupaPassword
- User memasukan email dan password yang baru
- User diarahkan ke laman Verifikasi
- User melakukan Verifikasi

4.4 Laman Lupa Password

4.4.1 Deskripsi:

Fitur ini digunakan jika user yang sudah memiliki akun tetapi lupa dengan password akunnya. Fitur ini bisa diakses di laman login.

4.4.2 Trigger:

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 11 dari 22</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

User mengakses laman lupa password.

4.4.3 Input:

User memasukan email dan password baru

4.4.4 Output:

User di arahkan ke laman Verifikasi

4.4.5 Skenario Utama:

4.4.5.1 Prakondisi:

- User menekan icon lupa password di laman login

4.4.5.2 Pascakondisi:

- User mengakses laman lupa password

4.4.5.3 Langkah-langkah:

- User memasukan email dan password yang baru
- User diarahkan ke laman Verifikasi
- User melakukan Verifikasi

4.4.6 Skenario Eksepsional 1:

4.4.6.1 Prakondisi:

4.4.6.2 Pascakondisi:

4.4.6.3 Langkah-langkah:

4.5 Laman Sign Up

4.5.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan laman sign up yang bertujuan untuk user dapat mendaftarkan diri ke aplikasi BisaMasak!, fitur ini dapat diakses melalui laman setting.

4.5.2 Trigger:

<i>Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 12 dari 22</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

User mendaftarkan akun

4.5.3 Input:

User memasukan email dan password yang akan di daftarkan

4.5.4 Output:

User di arahkan ke laman Verifikasi

4.5.5 Skenario Utama:

4.5.5.1 Prakondisi:

User menekan icon Sign up

4.5.5.2 Pascakondisi:

- User mengakses laman sign up

4.5.5.3 Langkah-langkah:

User memasukan password dan email untuk di daftarkan

User di arahkan menuju laman Verifikasi

User melakukan Verifikasi

4.5.6 Skenario Eksepsional 1:

4.5.6.1 Prakondisi:

User memasukan email dan password untuk di daftarkan

4.5.6.2 Pascakondisi:

Laman menampilkan tulisan “maaf email atau password telah di daftarkan”

4.5.6.3 Langkah-langkah:

- User memasukan email atau password yang berbeda

4.6 Laman Verifikasi

4.6.1 Deskripsi:

Fitur ini menampilkan laman Verifikasi yang bertujuan untuk user dapat didaftarkan ke aplikasi BisaMasak!, fitur ini dapat diakses melalui laman Lupa Password dan Sign Up.

4.6.2 Trigger:

User memverifikasi email

4.6.3 Input:

User memasukan code unik

4.6.4 Output:

User di ditampilkan tulisan ”verifikasi berhasil” dan diarahkan ke laman Utama

4.6.5 Skenario Utama:

4.6.5.1 Prakondisi:

User mengakses laman Sign Up atau Lupa Password

4.6.5.2 Pascakondisi:

User di arahkan menuju laman Verifikasi

4.6.5.3 Langkah-langkah:

- User mengakses Laman Sign Up atau Lupa Password
- User di arahhkan menuju Laman Verifikasi
- User memasukan code unik yang telah dikirimkan melalui email yang di daftarkan

4.6.6 Skenario Eksepsional 1:

4.6.6.1 Prakondisi:

User memasukan code unik

4.6.6.2 Pascakondisi:

Laman menampilkan tulisan “maaf code yang anda masukan salah”

4.6.6.3 Langkah-langkah:

- User menekan icon Kirim ulang code
- User memasukkan memasukkan kode yang sudah di kirim melalui email

4.7 Laman Pengguna

4.7.1 Deskripsi:

Laman ini berfungsi untuk menampilkan info akun

4.7.2 Trigger:

- Menekan tombol laman pengguna pada laman utama
- User mengakses laman pengguna

4.7.3 **Input:** tidak ada

4.7.4 **Output:** tidak ada

4.7.5 Skenario Utama;

4.7.5.1 **Prakondisi:** kondisi sama saja

4.7.5.2 **Pascakondisi:** kondisi sama saja

4.7.5.3 Langkah-langkah:

4.7.6 Skenario Eksepsional 1:

4.7.6.1 Prakondisi:

4.7.6.2 Pascakondisi:

4.7.6.3 Langkah-langkah:

4.8 Laman Chef

4.8.1 Deskripsi:

4.8.2 Trigger:

User mengakses laman chef

4.8.3 Input:

4.8.4 Output:

4.8.5 Skenario Utama:

4.8.5.1 Prakondisi:

4.8.5.2 Pascakondisi:

4.8.5.3 Langkah-langkah:

4.9 Laman Live Chef

4.9.1 Deskripsi: chef melakukan live di aplikasi ini untuk menjawab pertanyaan dari *user*

4.9.2 Trigger:

User mengakses laman live chef

4.9.3 Input: video

4.9.4 Output: live video

4.9.5 Skenario Utama:

4.9.5.1 Prakondisi: live belum dimulai

4.9.5.2 Pascakondisi: live dimulai

4.9.5.3 Langkah-langkah:

- chef menekan start live pada laman chef
- chef melakukan live
- chef mengakhiri live

4.10 Laman Join Live Chef

4.10.1 **Deskripsi:** laman untuk melihat fitur live chef

4.10.2 **Trigger:**

User mengakses laman join live chef

4.10.3 **Input:** tidak ada

4.10.4 **Output:** live stream dari chef

4.10.5 **Skenario Utama:**

4.10.5.1 **Prakondisi:** aplikasi belum menampilkan fitur live chef

4.10.5.2 **Pascakondisi:** aplikasi menampilkan fitur live chef

4.10.5.3 **Langkah-langkah:**

- *user* menekan tombol join live pada laman utama

4.11 Laman Resep

4.11.1 **Deskripsi:** aplikasi menampilkan resep dan tutorial memasak

4.11.2 **Trigger:**

User mengakses laman resep

4.11.3 **Input:** tidak ada

4.11.4 **Output:** teks bahan dan cara memasak

4.11.5 **Skenario Utama:**

4.11.5.1 **Prakondisi:**

resep belum ditampilkan

4.11.5.2 *Pascakondisi:*

resep ditampilkan

4.12 Laman Setting

4.12.1 *Deskripsi:* kustomisasi aplikasi

4.12.2 *Trigger:*

User Mengakses laman setting

4.12.3 *Input:*

Pengaturan

4.12.4 *Output:* perubahan yang suda diatur *user*

4.12.5 *Skenario Utama:*

4.12.5.1 *Prakondisi:* belum terkustomisasi

4.12.5.2 *Pascakondisi:* sudah terkustomisasi

5. Requirements Nonfungsional

5.1 Atribut Kualitas

Hal yang menjadi fokus utama kami sebagai developer pada aplikasi BisaMasak! ini adalah fitur pencarian resep nyam kami memiliki fitur pencarian resep hanya menggunakan beberapa bahannya saja, lalu fokus kami yang kedua adalah fitur tutorial yang dibuat oleh chef yang bersertifikat.

5.2 Requirements Legal

- *SURAT EDARAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3 TAHUN 2016, TENTANG PENYEDIAAN LAYANAN APLIKASI DAN/ATAU KONTEN MELALUI INTERNET (OVER THE TOP)*
- *Pasal 1 angka 9 Pasal 1 angka 9 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (“PP PSTE”)*

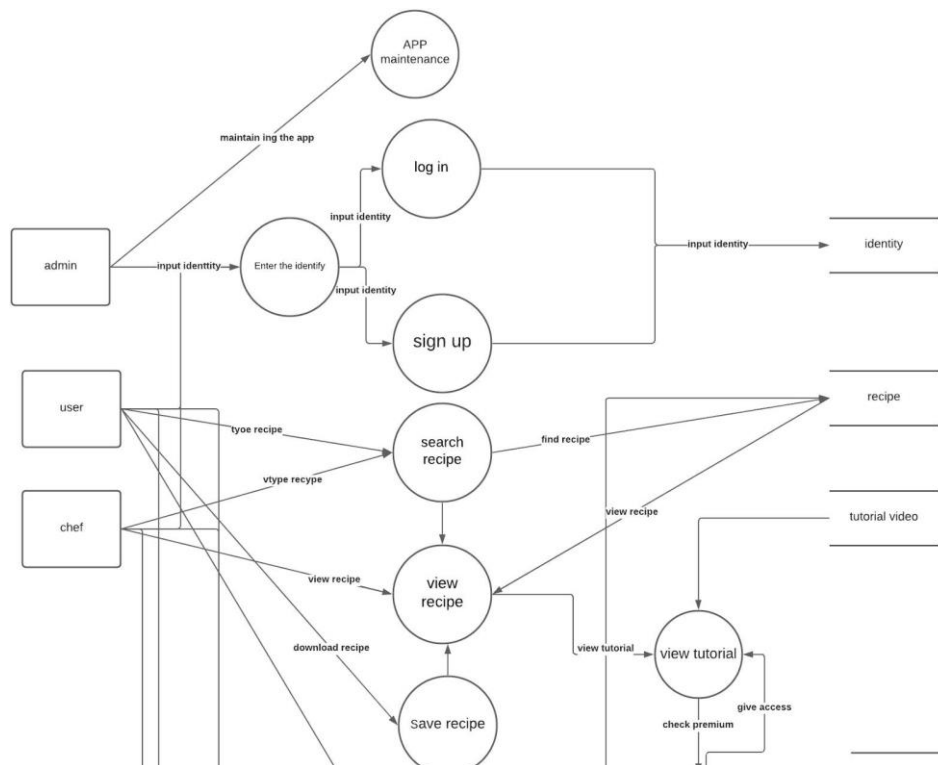
<i>Prodi SI Teknik Informatika - Universitas Telkom</i>	<i>SKPL-xxx</i>	<i>Halaman 18 dari 22</i>
<i>Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi SI Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi SI Teknik Informatika, Universitas Telkom</i>		

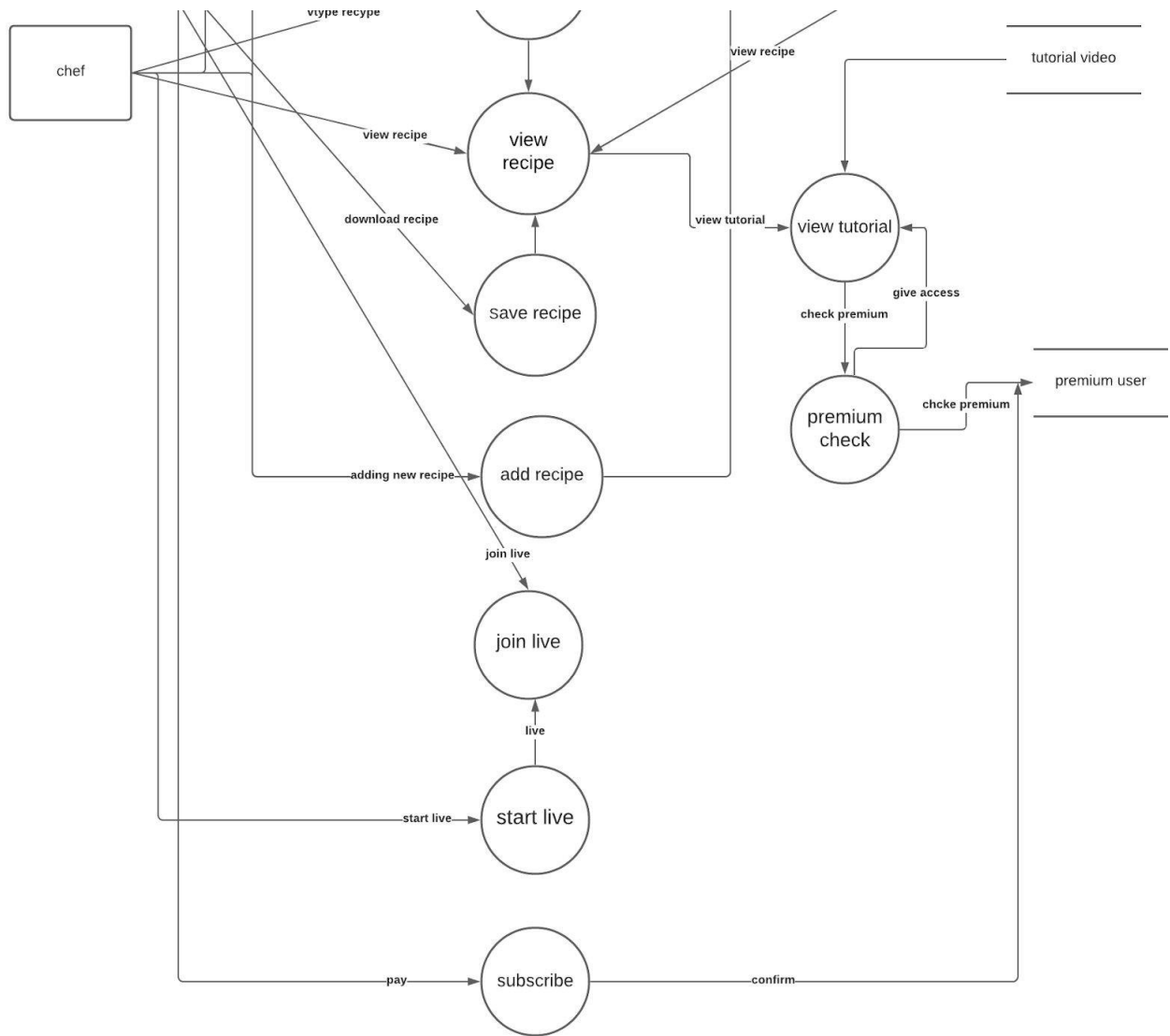
Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

- Join live chef maksudnya adalah masuk ke dalam live chef yang didalamnya terdapat QnA antara user dengan chef.

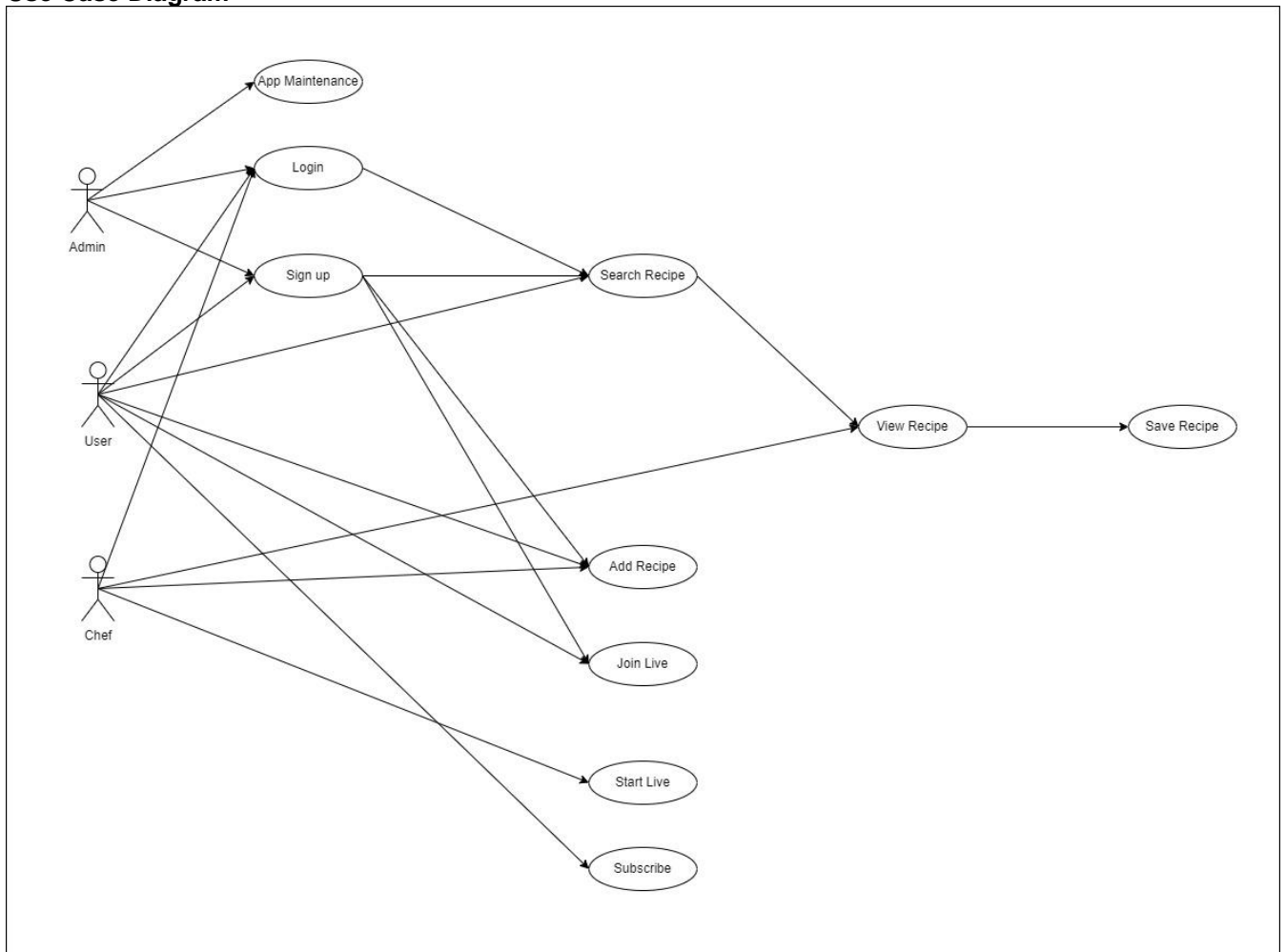
Lampiran B: Analysis Models

DFD





Use Case Diagram



Class Diagram

