Software Requirements Specification

for

Delivery Order Yeski Cafe

Prepared by

Product Owner Taufan Dardiry (5215100154)

Scrum Master Husain Panatas (5215100123)

Development Team Ahsanul Marom (5215100031)

Alfian Fakhruddin F (5215100082)

Fajar Febrianto (5215100083)

Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2016

Daftar Isi

1. Pendahuluan 1

1.1 Tujuan 1

1.2 Konvensi dan Format Dokumen 1

1.3 Saran Pembaca yang dituju 1

1.4 Cakupan Produk 2

1.5 References 2

2. Diskripsi Umum 2

2.1 Perspektif Produk 2

2.2 Fungsi Produk 3

2.3 Karakteristik Pengguna 3

2.4 Lingkungan Pengoperasian 3

2.5 Batasan Implementasi 3

2.6 Dokumentasi Pengguna 3

2.7 Asusmsi dan Ketergantungan 4

3. Kebutuhan Penjaringan (*Elicitation*) 4

4. Kebutuhan Analisis 4

5. Kebutuhan Validasi 5

6. Kebutuhan Antarmuka External 5

6.1 Antarmuka 5

6.2 Antarmuka Perangkat Keras 5

6.3 Antarmuka Perangkat Lunak 5

6.4 Antarmuka Komunikasi 5

7. Sistem Fitur 6

8. Kebutuhan Fungsional 6

9. Kebutuhan Nonfungsional 6

9.1 Kebutuhan Kemampuan 6

9.2 Kebutuhan Keamanan 7

9.3 Kebutuhan Ketersediaan 7

9.4 Kebutuhan Perawatan 7

9.5 Batasan Perancangan 7

10. Product Backlog 8

10.1 User Story 8

10.2 Product Backlog 9

# Pendahuluan

## Tujuan

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) / Software Requirement Specification (SRS) untuk Aplikasi Delivery makanan dan minuman Yeski Cafe. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan kepada pengguna dan pengembang mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak Delivery Order Yeski Cafe.

## Konvensi dan Format Dokumen

Dokumen ini terdiri dari lima bagian, yaitu bagian Pendahuluan, Deskripsi Umum, Kebutuhan Antarmuka Eksternal, Sistem Fitur, dan Kebutuhan NonFungsional Lain. Setiap bagian menjelaskan topik masing-masing. Adapun topik yang dibahas dijelaskan pada setiap bagian adalah,

1. Pendahuluan, menjelaskan mengapa, untuk apa dan siapa dokumen ini dibuat. Dengan kata lain adalah latarbelakang pembuatan dokumen SRS ini.
2. Diskripsi Umum, menjelaskan secara umum deskripsi dari produk yang akan dihasilkan.
3. Kebutuhan Antarmuka External, menjelaskan bagaimana antarmuka (User Interface) produk tersebut beserta bagaimana cara untuk menjalankannya (User Experience).
4. Sistem Fitur, menjelaskan sistem fitur dan persyaratan fungsional, layanan utama dari produk.
5. Kebutuhan NonFungsional Lain, menjelaskan mengenai kinerja produk, perawatan, sistem keamanaan, kebutuhan maintenence, dan lain-lain.

## Saran Pembaca yang dituju

Dokumen ini ditujuan untuk pengembang, pengguna, dan project manager.

Clients : Klien dari aplikasi ini akan mendapatkan penjelasan mengenai software aplikasi yang akan digunakan

Developers : Project developer akan dengan mudah mengetahui dan memahami metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi

User : Pengguna dari aplikasi ini akan mendapatkan penjelasan bagaimana cara mengoperasionalkan produk dan layanan aplikasi ini.

## Cakupan Produk

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Delivery yang digunakan untuk mempermudah proses pemesanan makanan / minuman pada Yeski Cafe secara cepat dan simpel. Aplikasi ini daat melakukan hal hal sebagai berikut :

1. Menampilkan daftar menu makanan dan minuman di Yeski Cafe
2. Menampilkan daftar harga makanan dan minuman di Yeski Cafe
3. Melayani pemesanan makanan dan minuman yang ada di Yeski Cafe secara online

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah proses pelayanan delivery service pada Yeski Cafe. Sehingga selain dapat meningkatkan penjualan Yeski Cafe, juga mempermudah pengguna atau pelanggan untuk memesan menu tanpa harus menuju ke lokasi Yeski Cafe.

## References

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL/SRS ini adalah sebagai berikut,

DOKUMEN 1 : menjelaskan user interface.

DOKUMEN 2 : mengenai sistem pemesanan online.

# Diskripsi Umum

## Perspektif Produk

Aplikasi Delivery Order Yeski Cafe adalah sebuah aplikasi penyampaian informasi dan pemesanan online Yeski Cafe. Aplikasi Delivery Order ini berkaitan langsung dan dapat digunakan sebagai jalur komunikasi dua arah antara Yeski Cafe sebagai penjual dan pengguna aplikasi yang bertindak sebagai pemesanan dan pembeli. Sistem aplikasi ini merupakan suatu mobile application yang berbasis Android, sehingga nantinya akan mudah digunakan oleh pengguna. Aplikasi dilengkapi dengan user interface dan user experience semudah mungkin digunakan oleh pengguna. Pengguna mendapatkan informasi mengenai informasi menu Yeski Cafe termasuk di dalamnya terdapat foto makanan dan harga makanan. Selain itu pula terdapat informasi promo yang ditawarkan oleh Yeski Cafe. Pengguna juga dapat langsung memesan menu yang ada melalui menu formulir pemesanan. Pemesanan langsung dikirim kepada Yeski Cafe untuk selanjutnya diproses. Sistem pembayaran dilakukan secara Cash on Delivery (COD) setelah pesanan sampai ke tangan pembeli. Sistem pemesanan ini adalah yang pertama untuk Yeski Cafe.

## Fungsi Produk

Perangkat lunak Delivery Order Yeski Cafe ini mempunyai beberapa fungsi utama, diantaranya,

1. Pengguna sekaligus calon pembeli dapat melihat menu yang tersedia di Yeski Cafe, lengkap dengan informasi mengenai foto dan harga setiap makanan dan minuman.
2. Memungkinkan pemesanan makanan dan minuman secara online tanpa harus repot menuju lokasi.
3. Pemilik usaha (Yeski Cafe) dapat langsung menerima order via SMS, sehingga akan langsung diterima tanpa harus terhubung dengan jaringan sistem.
4. Pengguna dapat memesan tanpa harus mempunyai akun, karena pemesanan dapat dilakukan melalui pengisian formulir, sehingga siapapun dapat dengan mudah memesan menu makanan.

## Karakteristik Pengguna

User atau pengguna bersifat terbuka untuk semua pengguna smartphone Android dan telah menginstall perangkat lunak aplikasi ini. Sehingga bahasa dan tampilan yang digunakan harus jelas, dan mudah dipahami oleh semua kalangan. Sistem penerima order hanya dikhususkan untuk administrator pemesanan dari Yeski Cafe.

## Lingkungan Pengoperasian

Perangkat lunak sistem Delivery Order Yeski Cafe akan diaplikasikan dan diterapkan oleh pengguna yang berdomisili di Surabaya. Keterbatasan sistem pengantaran pemesanan dari Yeski Cafe membuat aplikasi hanya dapat diterapkan pada sebagian wilayah Surabaya dengan percobaan pada wilayah Surabaya Timur. Jika sistem sudah cukup baik, perluasan menjadi seluruh Kota Surabaya akan diterapkan.

## Batasan Implementasi

Pengembangan perangkat lunak aplikasi Delivery Order ini, memiliki batasan-batasan sebagai berikut,

1. Aplikasi hanya mampu dijalankan pada sistem operasi Android.
2. Pengguna hanya mampu melihat daftar menu dan memesan secara online.
3. Pembayaran hanya dapat dilakukan melalui Cash on Delivery (COD).

## Dokumentasi Pengguna

Terdapat tutorial penggunan secara singkat di dalam sistem aplikasi Delivery Order ini.

## Asusmsi dan Ketergantungan

Asumsi-asumsi pada perangkat lunak aplikasi Delivery Order ini adalah,

1. Tidak ada kerusakan pada perangkat keras dan perangkat lunak pendukung.
2. Ketersediaan menu yang dipesan.
3. Ketersediaan pengantar pesanan.
4. Tidak terganggunya jaringan pemesanan, baik sistem koneksi internet maupun koneksi SMS.

# Kebutuhan Penjaringan (*Elicitation*)

Dalam memenuhi dan mendapatkan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi perangkat lunak ini, scrum team melakukan beberapa metode dan cara, diantaranya,

1. Interview

Interview dilakukan dengan cara mendatangi klien dan bertanya apa saja yang mereka butuhkan dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak ini. Interview dilakukan oleh product owner langsung terhadap klien.

1. Observation

Observation dilakukan dengan cara pengamatan dengan studi pembandingan. Team melakukan pembandingan beberapa aplikasi pemesanan online yang ada dan mengamati beberapa kekurangannya. Diantara kekurangan-kekurangan itu, antara lain jumlah makanan dan minuman yang dibatasi setiap satu cafe atau rumah makan. Selain itu harga makanan dan minuman juga dinaikkan setiap kali order.

1. User Story

User Story dilakukan dengan acara mengambil sampel beberapa orang acak yang menggunakan delivery order.

# Kebutuhan Analisis

Setelah mendapatkan data keperluan dan kebutuhan pada tahap penjaringan (*elicitation*), team melakukan analisa terhadap kebutuhan tersebut. Adapun metode yang dipakai adalah *Requirement Classification*, yakni dengan mengelompokkan dan mengklasifikasikan kebutuhan yang disampaikan oleh klien. Adapun kelompok dan klasifikasi kebutuhan tersebut adalah Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan NonFungsional, yang akan dijelaskan lebih lanjut pada dokumen ini.

# Kebutuhan Validasi

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan klien, team melakukan validasi terhadap kebutuhan yang telah dianalisis. Metode validasi yaitu *Prototype*, yakni dengan cara menunjukkan konsep kasar aplikasi perangkat lunak yang masih dalam tahap pengembangan. Proses validasi ini akan dilakukan saat *sprint review*.

# Kebutuhan Antarmuka External

## Antarmuka

User interface dalam pembuatan aplikasi delivery berbasis platform android ini adalah memiliki akses pengguna untuk memesan dan penjual mengkonfirmasi pesanan. User interface harus dibuat sesimpel dan semenarik agar pengguna/pemesan mampu menggunakan untuk mengorder pesanan makannya sendiri tanpa harus dibantu orang lain. Adapun desain dan layout dibuat semudah mungkin digunakan oleh pengguna dan penjual. Pengguna dapat langsung menggunakan aplikasi ini pada setiap smartphone yang mempunyai sistem operasi android.

## Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat Keras yang digunakan adalah smartphone yang mempunyai operasi sistem android dan harus memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca lokasi pengguna (GPS on)
2. Touch screen for convenience (Layar sentuh untuk kenyaman)
3. Kemampuan terhubung ke internet
4. Ability to validate username untuk memvalidasi user.

## Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi Delivery Order ini dibangun dan dikembangkan dengan bahasa java untuk android dan akan berjalan pada Sistem Operasi Android versi 4.4 (KitKat) keatas dan mendukung aktifitas pengiriman SMS verifikasi.

## Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang dibangun adalah melalui sambungan internet untuk melakukan pemilihan menu dan update promo lainnya, dan sambungan melalui SMS untuk melakukan pemesanan kepada penjual, sehingga diharapkan akan lebih cepat diterima dan lebih ceapt diproses.

# Sistem Fitur

Fitur untuk pesenan online (delivery order) dan menu daftar makanan maupun minuman yang disediakan beserta harga dari masing-masingnya

1. Deskripsi dan Prioritas

Fitur pemesanan online adalah fitur utama dari perangkat lunak yang akan kami buat dan adanya menu daftar makanan dan minuman ini diberikan agar customers dapat memilih pesanannya dengan jelas dan nyaman. Untuk menunjang hal tersebut nantinya akan disisipkan gambar dari setiap makanan dan minuman yang dicantumkan pada fitur ini.

1. Stimulus / Response Urutan

Response urutan dalam fitur ini yaitu dari customers memilih pesanan (mencentang makanan/minuman dalam daftar yang ada), kemudian data pesanan tersebut akan dirubah menjadi sebuah sms, lalu sms tersebut akan diteruskan ke server yang disediakan oleh pihak Yeski Cafe

# Kebutuhan Fungsional

1. Melakukan pemesanan secara online

Ini adalah kebutuhan fungsional yang utama dari Delivery Online Yeski Cafe. Pengguna dapat langsung memesan makanan atau minuman melalui menu pemesanan pada aplikasi perangkat lunak ini

1. Melihat gambar di setiap menu

Pengguna dapat melihat foto makanan dan minuman yang akan dipesan melalui menu makanan dan minuman.

1. Pengisian formulir pemesanan

Pengguna dapat melakukan pemesanan makanan dengan mengisi formulir pemesanan, dan tidak menggunakan akun, sehingga dapat mempercepat pemesanan tanpa harus daftar akun maupun login ke sistem.

1. Mengetahui harga

Pengguna dapat mengetahui harga setiap menu makanan atau minuman yang akan dipilih termasuk jumlah harga yang akan dibayarkan setelah melakukan pemesanan.

# Kebutuhan Nonfungsional

## Kebutuhan Performansi

Pada aplikasi Delivery Order ini, aplikasi hanya akan bekerja pada pukul 09.00 hingga pukul 20.00 WIB sesuai dengan permintaan pemilik, sehingga pemesanan hanya bisa dilakukan pada jam-jam tersebut. Meski demikian, pemesanan tetap dapat mengakses informasi kapanpun selama 24 jam, termasuk informasi terupdate mengenai diskon dan sebagainya.

## Kebutuhan Keamanan

Tidak terdapatnya fasilitas daftar dan login pada sistem, menjaga keamanan privasi dari pengguna. Namun, demi meningkatkan keamanan pemesanan dan mencegah adanya pemesanan fiktif dan penipuan, maka pada setiap pemesanan dilakukan, pengguna memasukkan nomor identitas atau bukti diri lainnya.

## Kebutuhan Ketersediaan

Perangkat lunak aplikasi Delivery Order ini akan berjalan dengan normal apabila kebutuhan ketersediaan terpenuhi. Adapun kebutuhan tersebut meliputi jaringan internet dan SMS yang memadai, sistem pengantaran pesanan yang cukup, dan sistem pemesanan yang lengkap.

## Kebutuhan Perawatan

Aplikasi ini dibuat secara dinamis, artinya dapat diupdate kapan saja. Proses update seperti penggantian menu, harga, dan promo dapat dilakukan oleh administrator dari pemilik cafe dengan masuk sebagai administrator.

## Batasan Perancangan

Sistem yang digunakan pada aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan user dalam memesan makanan dan minuman Yeski Cafe secara online. Keputusan teknis diputuskan oleh user sendiri.

# Product Backlog

## User Story

User :

* Sebagai pembeli, saya ingin bisa memesan makanan dan minuman
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa melihat tampilan makanan/minuman yang ditampilkan
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa memilih makanan dan minuman yang ada
* Sebagai pembeli, saya ingin menghapus pemesenan yang telah di pilih
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa menghapus beberapa makanan/minuman dalam pemesanan sekaligus
* Sebagai pembeli, saya ingin mengisi form pemesanan
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa membatalkan pesanan jika belum menyelesaikan order hingga tahap terakhir
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa memilih multiple items(makanan/minuman) dalam sekali pemesanan
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa mengetahui harga makanan/minuman secara akurat
* Sebagai pembeli, saya ingin mendapat interface yang mudah dipahami dan menarik
* Sebagai pembeli, saya ingin bisa melihat total pembayaran dari pemesanan

## Product Backlog

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Sebagai | Saya Ingin.... | Untuk.... | Definition of “Done” | Priority | Status | Estimation (day) |
| A | User | Mendapat interface yang mudah dipahami dan menarik | Mempermudah penggunaan aplikasi baik pengoperasian maupun pemesanan | Terdapat tampilan aplikasi yang menarik dan mudah dipahami (UI dan UX) | Medium | Done | 5 |
| B | User | Melihat tampilan makanan/minuman yang ditampilkan | Mengetahui detail makanan yang akan dipesan | Terdapat tampilan makanan dan minuman di seluruh daftar menu | Low | Done | 3 |
| C | User | Ingin bisa mengetahui harga makanan/minuman secara akurat | Mengetahui perkiraan harga yang akan dibayarkan | Terdapat harga pada setiap makanan dan minuman | Medium | Done | 3 |
| D | User | Bisa memilih makanan dan minuman yang ada | Melakukan pemesanan pada aplikasi secara langsung | Terdapat checkbox pada tampilan makanan dan minuman | High | Done | 5 |
| E | User | Bisa memilih multiple items(makanan/minuman) dalam sekali pemesanan | Melakukan pemesanan beberapa makanan sekaligus | Terdapat multi checkbox pada tampilan makanan dan minuman | Medium | Done | 5 |
| F | User | Mengisi form pemesanan | Melakukan pemesanan dengan cara pendataan melalui form yang tersedia | Terdapat formulir pengsisian | High | Done | 5 |
| G | User | Menghapus beberapa makanan/minuman dalam pemesanan sekaligus | Membatalkan makanan atau minuman yang masuk *cart* apabila tidak sengaja tertekan | Terdapat menu remove makanan/minuman pada daftar pesanan | Medium | Done | 5 |
| H | User | Menghapus pemesenan yang telah di pilih | Membatalkan pemesanan secara total | Terdapat menu remove all form | Low | Done | 3 |
| I | User | Bisa memesan makanan dan minuman | Melakukan order dan pemesanan | Terdapat tombol order pada formulir | High | Done | 5 |
| J | User | Melihat total pembayaran dari pemesanan | Mengetahui jumlah yang harus dibayarkan | Terdapat total jumlah harga pembayaran tiap pesanan | High | Done | 3 |
| K | User | Membatalkan pesanan jika belum menyelesaikan order | Melakukan pembatalan total apabila berubah pikiran | Terdapat tombol cancel order | Low | Done | 3 |
| L | Owner | Bisa melihat pemesanan dari user | Mengetahui pemesanan dari user | Owner menerima pemesanan dari user | High | Done | 5 |
| M | Owner | Membuat user mengetahui lokasi Yeski cafe | Lokasi Yeski Cafe diketahui user | Terdapat peta Yeski Cafe | Low | Done | 3 |
| N | Owner | Melakukan promo | Menyebarluaskan promo | Terdapat menu promo | Medium | Done | 3 |