

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

“O-RENT” Rental System Information Application

untuk:

Nurliah

Dipersiapkan oleh:

Abdullah Azzam (1301174360)

Alifian Diasanda (1301174330)

Muhammad Nouval Shidqi (1301174313)


Nur Muhammad Ihsan (1301174294)

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
	<i>SKPL-07</i>		25 halaman 25
	Revisi	<i>001</i>	<i>17 maret 2019</i>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	Pada bab 2.5 bagian (a) bahasa kalimatnya dirubah.
B	Pada bab 2.3 menghilangkan menghapus data pelanggan
C	Pada bab 3.3.2 class diagram diperbaiki
D	Pada bab 4.2 dilengkapi
E	Pada bab 1.1 kalimatnya diperbaiki
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
10	Pada bab 2.5 bagian (a) bahasa dari kalimatnya dirubah.		
9	Pada bab 2.3 menghapus data pelanggan dihilangkan.		
18	Pada bab 3.3.2 class diagram diperbaiki.		
19	Pada bab 4.2 antarmuka perangkat keras dilengkapi.		
6	Pada bab 1.1 kalimatnya diperbaiki		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	3
Daftar Isi	4
1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim	7
1.4 Referensi	7
2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	8
2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak	8
2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak	8
2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna	8
2.4 Lingkungan Operasi	9
2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem	10
2.6 Asumsi dan Dependensi	10
3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak	11
3.1 Use Case Diagram	11
3.2 Deskripsi Kebutuhan	11
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	11
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional	12
3.3 Pemodelan Analisis	13
3.3.1 Usecase Diagram	13
3.3.1.1 Usecase Scenario Daftar	13
3.3.1.2 Usecase Scenario Login	13
3.3.1.3 Usecase Scenario Input Kendaraan	14
3.3.1.4 Usecase Scenario Update Kendaraan	14
3.3.1.5 Usecase Scenario Delete Kendaraan	15
3.3.1.6 Usecase Scenario Sewa Kendaraan	16
3.3.1.7 Usecase Scenario Pembayaran	16
3.3.1.8 Usecase Scenario View Laporan	17
3.3.2 Class Diagram:	18
4. Requirements Antarmuka Eksternal	18

4.1	Antarmuka Pengguna	18
4.2	Antarmuka Perangkat Keras	19
4.3	Antarmuka Perangkat Lunak	19
4.4	Antarmuka Komunikasi	20
5.	Requirements Lain	20
5.1	Database	20
5.2	My SQL	20
5.3	Apache	21
5.4	Domain	21
5.5	Hosting	21

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk Sistem Informasi O-rent, aplikasi rental berbasis web. Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai sistem informasi O-rent yang akan dibangun. Dokumen ini sebagai acuan proses pembuatan dan pengembangan aplikasi ini. Kami mengharapkan selaku pembuat dokumen ini dapat membantu developer dalam membuat dan merancang aplikasi yang sudah kami deskripsikan dalam dokumen ini.

1.2 Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Spesifikasi dari penulisan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) sebagai berikut :

1. penulisan dokumen SKPL ini berdasarkan format SKPL yang dikasih oleh dosen APPL.
2. untuk isi dari setiap bab jenis font adalah Times New Roman dan ukuran font adalah 12
3. untuk judul dari setiap bab jenis font adalah Times New Roman, ukuran font adalah 14, dan jenis tulisan bercetak tebal atau bold.
4. untuk posisi dari isi dokumen rata kiri dan justify.
5. untuk cover dokumen Rata Tengah, jenis font adalah Times New Roman.
6. ukuran font dari judul cover adalah 16
7. ukuran font selain judul cover yang ada pada cover adalah 14.
8. isi dokumen terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, deskripsi rinci perangkat lunak 2 bab, requirements antarmuka eksternal, dan requirements lain.
9. penulisan dokumen SKPL ini berorientasi objek.

batasan perangkat lunak dari aplikasi sistem informasi O-rent adalah perangkat lunak berorientasi objek dan dibuat berbasis web. pemograman dari aplikasi ini menggunakan HTML, CSS, PHP, dan Javascript. dan database dari aplikasi ini menggunakan MySQL. server pembuatan aplikasi ini menggunakan apache.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Definisi dari O-rent yang singkatan dari O rental adalah aplikasi sistem informasi rental berbasis web dan tujuan dari kami membuat perangkat lunak adalah memfasilitasi orang-orang khususnya mahasiswa Telkom University untuk mempermudah bagi yang menyewa atau meminjam kendaraan baik kendaraan motor maupun mobil, menyediakan lapangan pekerjaan bagi orang yang ingin menjadi driver terkhusus driver mobil. Dengan layanan berbasis teknologi digital yaitu berupa website online dan juga untuk menyelesaikan tugas spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) yang ada dalam mata kuliah analisis perancangan perangkat lunak (APPL) pada semester ini. Manfaat adalah mahasiswa atau warga sekitar Telkom university mendapat layanan baru yang dapat mempermudah bagi yang mau menyewa kendaraan. Mendapat lapangan kerja baru bagi yang ingin menambah pendapatan dan kami juga akan mendapat pengalaman baru dalam merancang suatu perangkat lunak. Sasaran adalah untuk mahasiswa/i dan Telkom University dan seluruh warga sekitar Telkom University.

Singkatan-singkatan yang ada pada dokumen SKPL ini terlampir pada Bab 5. Lampiran A daftar kata-kata sukar.

1.4 Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) ini adalah sebagai berikut :

1. 20180428 SKPL MAKDI
2. Template SKPL Analisis Berorientasi Objek
3. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-http.html>
4. <http://developer.erabelajar.com/api-application-programming-interface/>
5. https://www.proweb.co.id/articles/web_application/rdbms.html
6. <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-system-administrator/15144>
7. <http://www.pindexain.com/membuat-online-website/>
8. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/amp/>

2. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

2.1 Statement of Objective Perangkat Lunak

O-Rent adalah aplikasi untuk sewa/rental kendaraan seperti mobil dan motor. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi orang yang ingin berpergian terutama berpergian jarak jauh tapi tidak memiliki kendaraan yang cukup. Walaupun saat ini ada angkutan online/konvensional, kami rasa jasa rental kendaraan juga sangat diperlukan karena jika memakai angkutan online/konvensional kita dibatasi oleh tujuan yang kita tuju saja. Tetapi, jika memakai kendaraan sewa, akan lebih fleksibel. Misalnya jika kita ingin pergi ke tujuan A, tiba-tiba kita berubah pikiran ingin pergi ke tujuan B, kita bisa merubah arah atau tujuan sesuka hati.

2.2 Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat *O-Rent*, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh admin aplikasi penyewaan kendaraan motor dan mobil daring, pelanggan dan supir. Perangkat lunak ini dapat memberikan informasi ketersediaan kendaraan, data kendaraan, bookingan pelanggan, data admin.

Adapun fungsi dari aplikasi ini sebagai berikut:

1. Dapat membantu admin dalam mengelola atau melihat data kendaraan sewa dan data pelanggan yang menyewa.
2. Pelanggan dapat melakukan penyewaan secara daring melalui perangkat masing-masing pelanggan.
3. Membantu admin dalam pemasaran penyewaan.
4. Terdapat formulir penyewaan untuk pelanggan yang ingin merental kendaraan.
5. Terdapat fitur input, edit, delete data kendaraan sewa dan data pelanggan yang menyewa yang hanya bisa dilakukan admin.

2.3 Profil dan Karakteristik Pengguna

Perangkat lunak O-Rent ini merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh penyedia jasa rental kendaraan daring. Sistem ini berkaitan dengan beberapa entitas luar yaitu admin dan pelanggan. Hal-hal yang dilakukan oleh entitas-entitas tersebut adalah:

Aktor	Aktivitas
Admin	Dapat mengetahui bookingan kendaraan dari pelanggan
	Dapat mengetahui data kendaraan sewa
	Dapat mengetahui data pelanggan yang menyewa
	Dapat mengedit bookingan
	Dapat mengedit ketersediaan kendaraan
	Dapat mengedit data pelanggan
	Dapat menginput data kendaraan
	Dapat menginput ketersediaan kendaraan
	Dapat menghapus data kendaraan
	Dapat menghapus data bookingan

2.4 Lingkungan Operasi

Aplikasi ini akan digunakan pada system penyewaan kendaraan melalui aplikasi berbasis web, sehingga ada banyak yang mengakses aplikasi ini, seperti owner/admin dan pelanggan. Maka aplikasi ini akan dapat diakses menggunakan perangkat seperti computer, laptop dengan sistem operasi mulai dari windows 7 sampai windows 10, dengan bantuan browser google chrome atau mozilla firefox. Selain itu O-Rent juga dapat diakses melalui gawai berbasis Android atau Ios, dengan bantuan browser yang terdapat di gawai seperti UC browser atau Chrome dan yang lainnya. Aplikasi O-Rent berjalan diatas perangkat keras, seperti:

1. Laptop atau Komputer :

- Intel Pentium 4 2,6 GHz, RAM 512MB.
- Harddisk 80 GB.

- Windows 2003 Server Professional, PHPTriad 2.21, Apache 1.3.23.

Server *database* dan server SMS :

- AMD Athlon XP 2600+ 1,92 GHz, RAM 512MB.
- Harddisk 120 GB.
- Windows XP Professional SP 2, Microsoft Visual Studio .NET 2003.
- DBMS Microsoft SQL Server 2000.

2.5 Batasan Perangkat Lunak / Sistem

Dalam mengimplementasikan perancangan system informasi O-Rent ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, diantaranya yaitu :

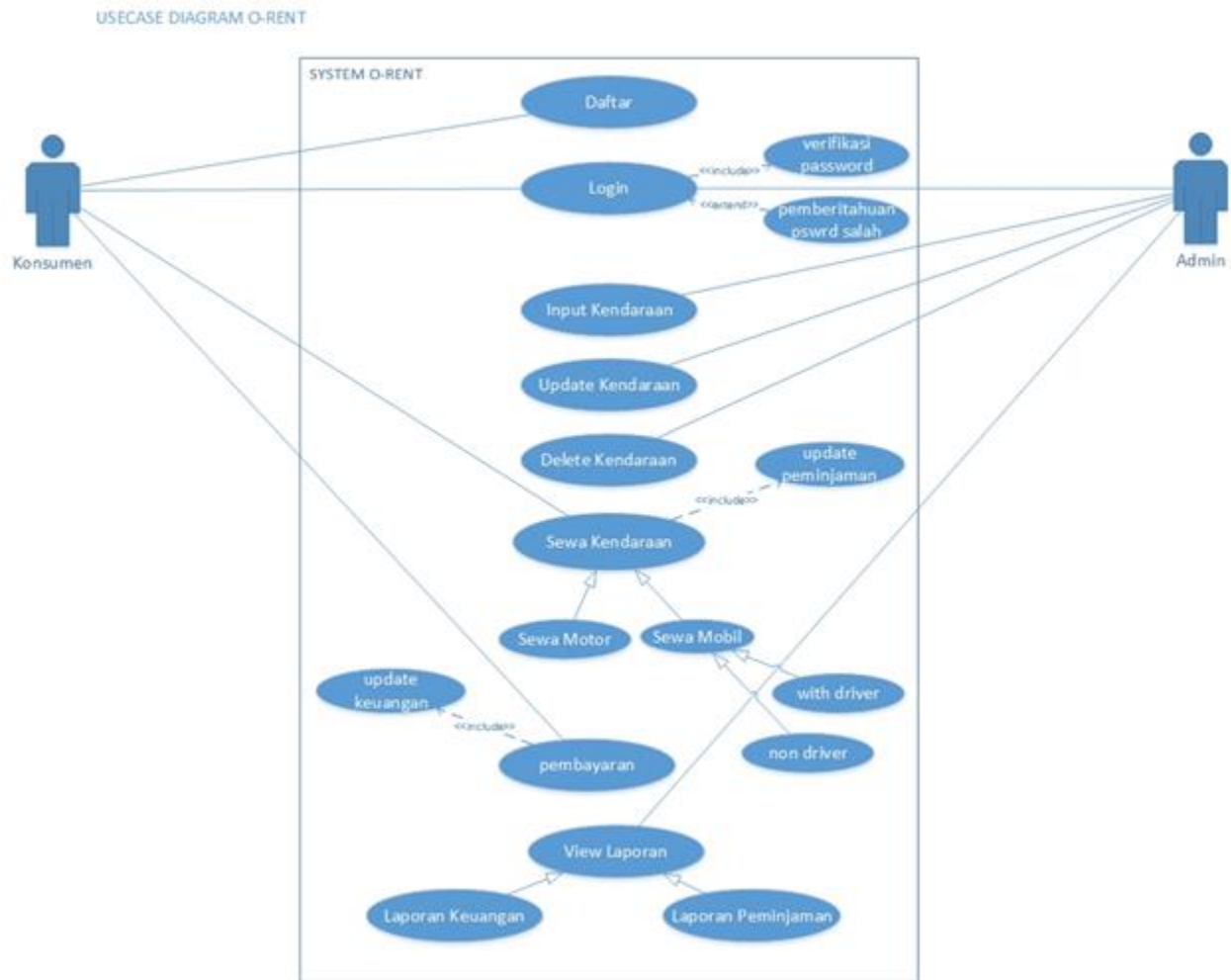
- a. Semua kebutuhan O-Rent terpenuhi, System yang dibuat meliputi pengolahan data kendaraan sewa, penganggan, dan data transaksi penyewaan.
- b. Aplikasi ini dilengkapki dengan penggunaan Bahasa Indonesia di hampir setiap bagian aplikasi, adapun beberapa istilah dalam Bahasa asing itu sudah dibakukan.
- c. Transaksi tidak melalui system. Hanya gambar bukti transfer saja yang masuk ke system.

2.6 Asumsi dan Dependensi

Ada beberapa asumsi dari aplikasi ini seperti, system O-Rent dapat diakses oleh orang yang telah memiliki akun, admin dapat mengakses dan mengelola data kendaraan sewa, data pelanggan dan data admin, pelanggan tidak diharuskan login untuk merental kendaraan, data informasi dapat diakses secara realtime. dan ada juga beberapa dependensi seperti, admin dan pelanggan harus login saat ingin menggunakan system, pelanggan harus terdaftar terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi, produk adalah kendaraan sewa, konsumen dapat memesan produk, data kendaraan sewa di pengaruhi oleh data penyewaan, setiap data penyewaan masuk akan menggantikan data kendaraan sewa, data produk dipengaruhi oleh data kendaraan sewa, apabila terdapat kendaraan sewa yang disewa, maka produk akan menunjukkan bahwa produk yang membutuhkan kendaraan sewa tersebut tidak bisa dipesan.

3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak

3.1 Use Case Diagram



3.2 Deskripsi Kebutuhan

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

No.	Kode Kebutuhan	Fungsi	Deskripsi
1.	FR-01	Daftar	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk menginputkan data dirinya ke sistem
2.	FR-02	Login	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen dan

			admin untuk memverifikasi data konsumen yang telah masuk ke sistem
3.	FR-03	Input Kendaraan	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menginputkan data kendaraan ke sistem
4.	FR-04	Update Kendaraan	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk memperbaharui data kendaraan ke sistem
5.	FR-05	Delete Kendaraan	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kendaraan dari sistem
6.	FR-06	Sewa Kendaraan	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk menyewa jenis kendaraan yang ada di dalam sistem
7.	FR-07	Pembayaran	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk membayar sewa kendaraan yang telah di pesan di dalam sistem
8.	FR-08	View Laporan	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan keuangan dan laporan peminjaman

3.2.2 *Kebutuhan Non-Fungsional*

No.	Quality	Kode Kebutuhan	Deskripsi
1.	Data Security	NFR-01	Fungsi ini digunakan untuk melindungi data dari user dan transaksinya
2.	Non Stop	NFR-02	Fungsi ini digunakan untuk menjalankan aplikasi selama 24 jam
3.	Reponsive	NFR-03	Fungsi ini digunakan untuk membuat aplikasi menjadi responsive

3.3 Pemodelan Analisis

3.3.1 *Usecase Diagram*

3.3.1.1 *Usecase Scenario Daftar*

Nama Use Case	Daftar	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk menginputkan data dirinya ke sistem	
Pre-Kondisi	User belum memiliki akun	
Post-Kondisi	User telah memiliki akun	
Skenario Utama		
	Aktor	
	1.Membuka aplikasi	
		2.Menampilkan menu login
	3.Memilih tombol daftar	
		4.Mennampilkanform pendaftaran
	5.Mengisiform pendaftaran	
		7.Menampilkan menu login
Skenario Eksepsional (Alternative flow)	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.2 *Usecase Scenario Login*

Nama Use Case	Login
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen dan admin untuk memverivikasi data konsumen yang telah masuk ke sistem
Pre-Kondisi	User belum masuk ke menu utama
Post-Kondisi	User telah masuk ke menu utama
Skenario Utama	

	Aktor	Sistem
	1.Membuka aplikasi	
		2.Menampilkan menu login
	3.Memasukkan username dan password	
		4.Menampilkan menu utama
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.3 Usecase Scenario Input Kendaraan

Nama Use Case	Input Kendaraan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk menginputkan data dirinya ke sistem	
Pre-Kondisi	Data kendaraan belum dimasukkan ke sistem	
Post-Kondisi	Data kendaraan telah dimasukkan ke sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu kendaraan	
		2.Menampilkan menu Kendaraan
	3. Klik input kendaraan	
		4. Menampilkan form input kendaraan
	5. Menginputkan data kendaraan	
		6.Menyimpan data kendaraan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.4 Usecase Scenario Update Kendaraan

Nama Use Case	Update Kendaraan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk memperbaharui data kendaraan ke sistem	
Pre-Kondisi	Data kendaraan belum diperbaharui ke sistem	

Post-Kondisi	Data kendaraan telah diperbaharui ke sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1.Membuka Menu Kendaraan	
		2.Menampilkan menu kendaraan
	3.Klik update kendaraan	
		4.Menampilkan form update kendaraan
	5.Mengisi form update kendaraan	
		6.update kendaraan disimpan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.5 Usecase Scenario Delete Kendaraan

Nama Use Case	Delete Kendaraan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menghapus data kendaraan dari sistem	
Pre-Kondisi	Data kendaraan belum dihapus ke sistem	
Post-Kondisi	Data kendaraan telah dihapus dari sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1.Membuka menu kendaraan	
		2.Menampilkan menu kendaraan
	3.Klik hapus kendaraan	
		4.menampilkan data kendaraan yang ingin dihapus
	5.memilih data kendaraan yang ingin di hapus berdasarkan id_kendaraan	
		6.data kendaraan telah dihapus dari sitem
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem

	1.	
		2.

3.3.1.6 Usecase Scenario Sewa Kendaraan

Nama Use Case	Sewa Kendaraan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk menyewa jenis kendaraan yang ada di dalam sistem	
Pre-Kondisi	Konsumen belum menyewa kendaraan	
Post-Kondisi	Konsumen telah menyewa kendaraan	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1.Membuka menu sewa kendaraan	
		2.Menampilkan menu sewa kendaraan
	3.Memilih jenis kendaraan	
		4.Menampilkan jenis kendaraan beserta stok yang tersedia
	5.Memilih kendaraan yang disewa dan lamanya	
		6.Menyimpan data kendaraan yang disewa dan lamanya dalam jangka waktu tertentu
		7.Menampilkan menu pembayaran
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.7 Usecase Scenario Pembayaran

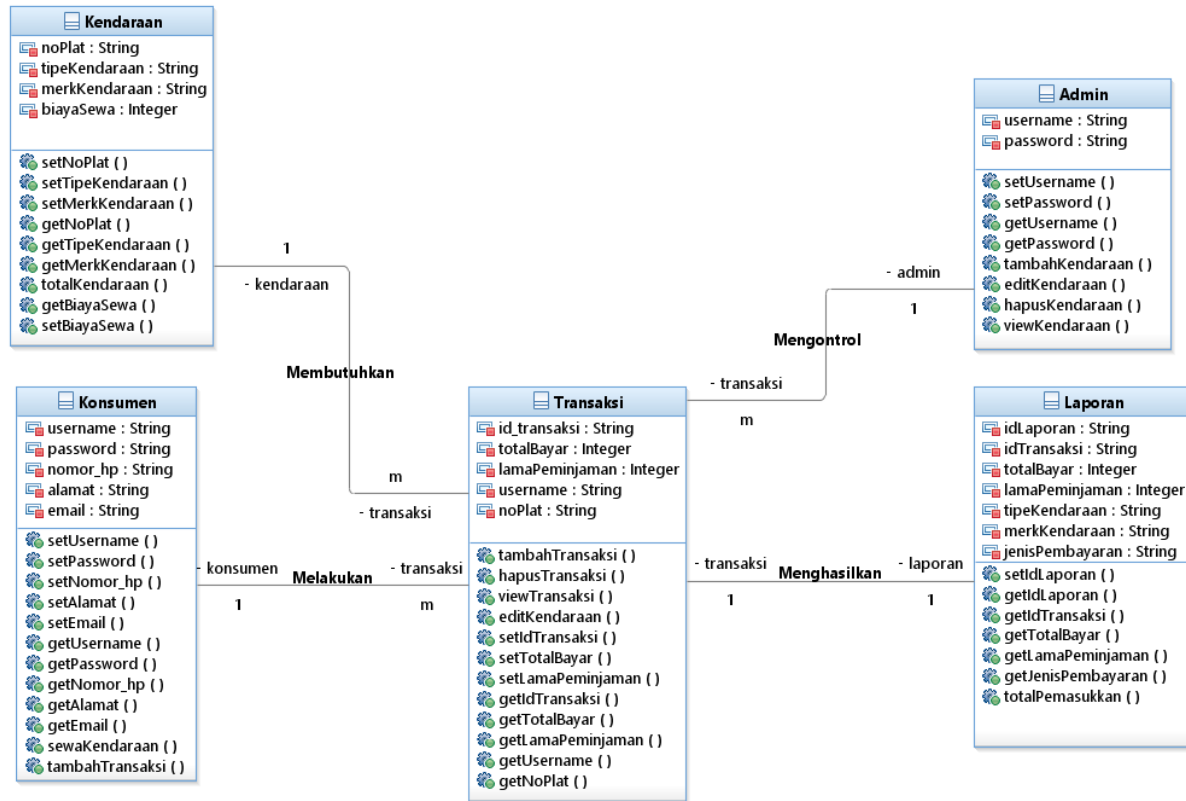
Nama Use Case	Pembayaran	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh Konsumen untuk membayar sewa kendaraan yang telah di pesan di dalam sistem	
Pre-Kondisi	Konsumen belum membayar kendaraan yang disewa	
Post-Kondisi	Konsumen telah membayar kendaraan yang disewa	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1.Menampilkan menu pembayaran

	2.Memilih cara pembayaran	
		3.Menampilkan cara pembayaran yang dipilih aktor
		4.Memberi jangka waktu pembayaran
	5.Membayar kendaraan yang disewa	
		6.Jika kendaraan telah dibayar maka aktor akan diberi bukti pembayaran melalui email dan nomor telepon
		7.Jika kendaraan belum dibayar dalam jangka waktu tertentu maka penyewaan kendaraan akan dibatalkan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.1.8 Usecase Scenario View Laporan

Nama Use Case	View Laporan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan keuangan dan laporan peminjaman	
Pre-Kondisi	Admin belum bisa melihat laporan keuangan dan laporan peminjaman	
Post-Kondisi	Admin bisa melihat laporan keuangan dan laporan peminjaman	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1.Memilih menu laporan	
		2.Menampilkan laporan keuangan dan peminjaman
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1.	
		2.

3.3.2 Class Diagram:



4. Requirements Antarmuka Eksternal

4.1 Antarmuka Pengguna

O-Rent adalah aplikasi rental mobil dan motor berbasis web yang dapat diakses melalui *personal computer* yang terhubung dengan internet. Aplikasi O-Rent ini sendiri memiliki beberapa kebutuhan eksternal diantaranya adalah Antarmuka Pengguna, Antarmuka Perangkat Keras, Antarmuka Perangkat Lunak, dan Antarmuka Komunikasi. Antarmuka dari aplikasi ini sendiri mencakup menu daftar, menu login, menu peminjaman motor, menu peminjaman mobil, dan menu *contact person*.

- Menu Daftar

Pengguna akan melakukan pendaftaran apabila pengguna belum memiliki akun O-Rent ini, untuk pendaftaran sendiri akan ada beberapa kolom yang akan diisi oleh pengguna yang akan menyewa motor ataupun mobil.

- Menu Login

Setelah memiliki, akun, pengguna akan melakukan *login* untuk lanjut ke halaman utama pada aplikasi O-Rent agar dapat masuk dan meminjam motor ataupun mobil dari aplikasi O-Rent.

- Menu Peminjaman Motor

Dalam menu peminjaman motor, motor yang tersedia untuk dipinjam akan di-*list* beserta foto, status ketersediaan, dan harga peminjaman.

- Menu Peminjaman Mobil

Dalam menu peminjaman mobil, tidak banyak yang berbeda dengan menu peminjaman motor, akan ada daftar dari mobil yang tersedia untuk dipinjam beserta foto, status ketersediaan, dan harga peminjaman.

- Menu *contact person*

Di dalam menu *contact person* akan tersedia nomor telepon dan alamat dari kantor O-Rent yang nantinya dapat dihubungi apabila ada kendala dengan kendaraan yang dipinjam.

4.2 Antarmuka Perangkat Keras

Untuk perangkat keras yang kami gunakan untuk menjalankan aplikasi ini, kami menggunakan *laptop* dengan spesifikasi seperti berikut

- Processor : Intel(R) Core(TM) i7-7500 CPU @ 2.70GHz 2.90GHz
- RAM : 8.00 GB (7.88 GB usable)
- OS : Windows 10 Pro 64 bit
- Graphic : NVIDIA GeForce 940MX 4GB

4.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Aplikasi O-Rent diciptakan untuk mempermudah orang-orang terutama pendatang ataupun wisatawan yang akan melakukan peminjaman motor ataupun mobil untuk bepergian, aplikasi ini nantinya akan dibangun dengan Bahasa pemrograman HTML dan CSS yang dapat berjalan di berbagai web *Browser*.

4.4 Antarmuka Komunikasi

Sistem pemanfaatan Teknologi O-Rent untuk peminjaman mobil ataupun motor bagi pelanggan ini merupakan sistem yang terhubung dengan lingkup jaringan internet ataupun intranet yang berbasis protocol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Pemesanan ini dapat dilakukan melalui halaman web dengan sarana computer yang terhubung dengan jaringan internet atau intranet. Aplikasi ini juga menggunakan Hypertext Transfer Protocol (HTTP) yang di gunakan untuk pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen Hypertext yang selanjutnya akan membentuk World Wide Web atau yang sering disebut dengan WWW.

5. Requirements Lain

5.1 Database

Database digunakan untuk menyimpan data konsumen, data kendaraan, data pinjaman, data keuangan, dan data driver. Database mempunyai peran penting dalam system O-rent ini karena admin perlu melihat data pinjaman untuk mempersiapkan kendaraan sesuai data pinjaman yang masuk dan konsumen input di aplikasi.

5.2 My SQL

Untuk mengatur database , kami menggunakan RDBMS MySQL karena MySQL merupakan perangkat lunak sumber terbuka(open source). Selain itu MySQL memiliki probabilitas yang cukup baik sehingga bisa digunakan diberbagai system operasi seperti Windows, Linux, MacOS, dan Android.

5.3 Apache

Kita menggunakan webserver apache karena apache mengikuti standar protokol HTTP dan memiliki beberapa fitur seperti kesalahan yang dapat diatur, autentifikasi berbasis data, dan didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik(GUI).

5.4 Domain

Memberikan nama unik untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di jaringan komputer ataupun internet. Kita membuat aplikasi website ini membutuhkan nama domain yang dikenal sebuah kesatuan dari sebuah situs web dan juga bisa disebut istilah URL, atau alamat website. Karena kita akan membuat perangkat lunak basis web app. Jadi kita membutuhkan alamat website yang dapat menjadi identitas nama situs kita yang akan diakses oleh orang lain.

5.5 Hosting

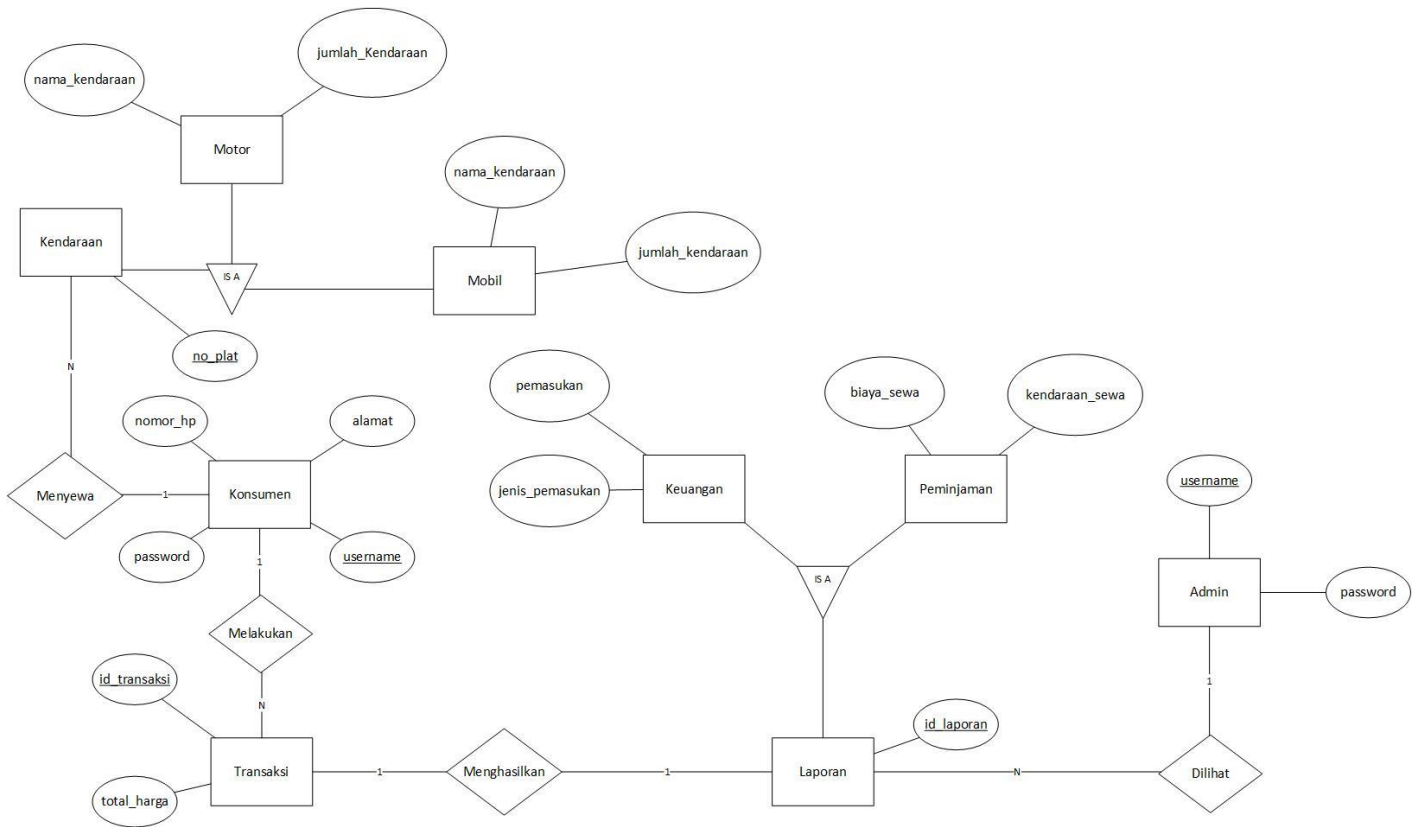
Suatu space atau tempat di internet yang kita gunakan untuk menyimpan data-data situs kita. Di SKPL ini dibutuhkan hosting karena kita membuat aplikasi yang berbasis website online yang banyak orang lain bisa mengakses website kita contohnya konsumen dan driver yang akan selalu mengakses web app kita. Jadi harus disimpan pada suatu host.

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Istilah, Akronim atau Singkatan	Keterangan
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan dokumen hasil analisis spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SRS	Software Requirements Specification sama seperti SKPL.
API	Application Programming Interface merupakan sekumpulan intruksi program dan protokol yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak.
HTTP	Hypertext Transfer Protocol adalah protokol aplikasi untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan hypermedia.
RDBMS	Relational Database Management System merupakan program yang melayani sistem basis data yang entitas utamanya terdiri dari tabel-tabel yang mempunyai relasi dari satu tabel ke tabel yang lain.
Website	Sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat oleh tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan menggunakan sebuah browser.
URL	Uniform Resource Locator merupakan rangkaian karakter menurut format standar tertentu, digunakan untuk menunjukkan alamat dari suatu sumber misalnya dokumen, file dan gambar yang terdapat di internet.

Admin	Merupakan orang yang memiliki tugas untuk melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan terhadap sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan operasional sebuah sistem.
Konsumen	Orang yang meminjam atau menyewa kendaraan melalui O-rent website dan menggunakan aplikasi tersebut.
Driver	Orang yang mengemudi kendaraan terkhusus hanya pengemudi mobil di O-rent.
Use case diagram	Diagram yang mendeskripsikan fungsionalitas sistem berdasarkan sudut pandang user sehingga user dapat memahami apa yang dapat dilakukan oleh sistem.
Use case skenario	Narasi untuk menjelaskan use case yang ada sehingga konsumen lebih mudah memahami fungsi dari use case yang ada.
Class diagram	Diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita akan buat.

Lampiran B: Analysis Models



Flowchart O-rent

