**Challenge 2 – Use Case**

Rimdani Alya Annisa – BFLP IT 21

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Use Case | Register |
| Aktor Utama | Pengguna aplikasi, admin, manager |
| Deskripsi | Pengguna, admin, dan manager ingin mendaftarkan akun agar dapat masuk ke dalam aplikasi dengan role dan akses yang sesuai |
| Alur Utama | 1. Pengguna memasukkan nama lengkap, email, kata sandi, nomor hp 2. Aplikasi melakukan verifikasi data yang telah dimasukkan oleh pengguna 3. Aplikasi meminta kode yang telah dikirimkan ke email atau nomor hp pengguna 4. Setelah memasukkan kode verifikasi, aplikasi meminta pengguna untuk melakukan login user menggunakan data yang sesuai dengan data yang dimasukkan pada saat melakukan registrasi 5. Setelah berhasil login, aplikasi meminta role yang sesuai dengan pengguna 6. Aplikasi mengizinkan pengguna untuk mengakses fitur yang sesuai dengan role mereka |
| Alur Alternative | * Jika informasi registrasi tidak valid, aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan dan meminta pengguna untuk memasukkan informasi yang benar * Jika pengguna sudah pernah terdaftar (menggunakan email atau nomor hp yang telah terdaftar sebelumnya), aplikasi menampilkan pesan bahwa email/nomor hp tersebut sudah terdaftar sebelumnya * Jika pengguna ingat email/nomor hp namun lupa password, pengguna dapat memilih button ‘Lupa kata sandi’ yang tersedia pada aplikasi * Jika pengguna adalah Admin, aplikasi memberikan akses ke semua fitur aplikasi * Jika pengguna adalah Manajer, aplikasi memberikan akses terbatas ke beberapa fitur aplikasi * Jika pengguna adalah Pengguna biasa, aplikasi mengarahkan ke fitur aplikasi untuk pengguna biasa |
| Pra-Syarat | Pengguna, admin, manajer menginput email dan nomor hp yang belum pernah digunakan/terdaftar sebelumnya |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan registrasi dan dapat melakukan login |

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Use Case | Cari barang |
| Aktor Utama | Pengguna aplikasi |
| Deskripsi | Pengguna ingin mencari barang sesuai dengan keinginannya |
| Alur Utama | 1. Pengguna masuk ke aplikasi 2. Pengguna menekan search bar pada bagian atas aplikasi 3. Pengguna mengetikkan barang yang ingin dicari 4. Pengguna menekan enter atau tombol cari 5. Aplikasi menampilkan barang sesuai dengan keyword yang dimasukkan oleh pengguna |
| Alur Alternative | * Jika keyword yang dimasukkan oleh pengguna tidak match/tidak terdapat barang yang dicari oleh pengguna, maka aplikasi akan menampilkan pesan bahwa barang tidak tersedia * Aplikasi akan menampilkan atau merekomendasikan barang yang sekiranya memiliki hubungan dengan keyword yang dimasukkan oleh pengguna sebelumnya |
| Pra-Syarat | * Pengguna telah memiliki akun dan dapat melakukan login ke aplikasi * Pengguna dapat memasukkan keyword yang sesuai dengan barang yang diinginkan oleh pengguna |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil menemukan barang yang dicari sesuai dengan keyword yang dimasukkan oleh pengguna |

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Use Case | Pilih barang/checkout |
| Aktor Utama | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna ingin memilih barang dan kemudian melakukan checkout/membeli barang tersebut |
| Alur Utama | 1. Pengguna mencari barang yang diinginkan menggunakan keyword yang sesuai 2. Aplikasi menampilkan barang-barang yang sesuai dengan keyword yang dimasukkan oleh pengguna 3. Pengguna memilih barang yang diinginkan 4. Pengguna menekan tombol ‘tambahkan ke keranjang’ 5. Aplikasi menampilkan tambahan informasi mengenai berapa banyak barang yang akan dibeli oleh pengguna 6. Pengguna memasukkan informasi mengenai berapa banyak barang tersebut akan dibeli oleh pengguna 7. Aplikasi mengarahkan ke halaman yang menampilkan Alamat, detail barang, pemilihan jenis pengiriman, voucher, rincian pembayaran |
| Alur Alternative | * Jika barang yang dipilih oleh pengguna habis, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa stok barang yang dipilih pengguna sedang kosong * Jika stok barang yang tersedia kurang dari keinginan user, maka aplikasi akan menampilkan pesan mengenai sisa stok yang tersedia |
| Pra-Syarat | Pengguna telah mencari barang yang ingin dibeli |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan checkout barang yang diinginkan |

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Use Case | Transaksi |
| Aktor Utama | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna ingin melakukan pembayaran terhadap barang yang diinginkan |
| Alur Utama | 1. Pengguna menekan tombol ‘lanjutkan pembayaran’ 2. Aplikasi menampilkan pilihan metode pembayaran dan pilihan voucher yang tersedia 3. Pengguna memilih metode pembayaran yang diinginkan 4. Pengguna memilih voucher yang tersedia 5. Pengguna menekan tombol ‘bayar’ 6. Aplikasi menampilkan informasi terkait kode bayar serta menampilkan beberapa informasi terkait cara pembayaran melalui metode yang berbeda-beda 7. Jika pengguna sudah melakukan pembayaran, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa pembayaran telah berhasil 8. Aplikasi akan menampilkan rincian pembayaran termasuk status pembayaran |
| Alur Alternative | * Jika voucher tidak tersedia, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa saat ini belum ada voucher yang tersedia * Jika salah satu metode pembayaran yang dipilih oleh pengguna sedang tidak tersedia/maintenance, aplikasi akan menampilkan pesan bahwa metode pembayaran yang dipilih sedang tidak tersedia |
| Pra-Syarat | Pengguna telah memilih barang yang ingin dibeli |
| Pasca-Syarat | Pengguna berhasil melakukan pembayaran |