

# SOFTWARE DESIGN DOCUMENT (SDD)

FOR SISTEM PERPUSTAKAAN  
BERBASIS WEB

## Table Of Contents

Table Of Contents .....	1
Bab I Introduction .....	3
1.1 Purpose .....	3
1.2 Scope .....	4
1.3 Overview .....	4
1.4 Reference.....	4
1.5 Definitions and Acronyms .....	5
Bab II System Overview .....	2
2.1. Perspektif Produk .....	2
2. 2. Manfaat.....	2
2.3. Karakteristik User .....	2
2.4 Batasan-batasan.....	2
2.5 Asumsi dan Ketergantungan .....	2
Bab III Application Design.....	3
3.2 Use Case Diagram.....	3
3.3 Use Case Scenario.....	3
3.4 Class Diagram .....	12
3.5 Sequence Diagram.....	13
3.6 Activity Diagram.....	18
1. Diagram Pendaftaran by online.....	18
2. Diagram Pendaftaran Manual.....	19
3. Diagram Pemberhentian Manual.....	19
4. Diagram Pengembalian Buku.....	20
5. Diagram Kelola Anggota .....	21
6. Diagram Peminjaman Buku .....	22
7. Diagram Koleksi Buku.....	23
8. Cetak transaksi .....	24
9. Diagram Edit Transaksi.....	25
10. Diagram Lihat Transaksi .....	26
11. Diagram Input Transaksi .....	27
12. Diagram Memesan Buku .....	28
13. Diagram Memilih Buku.....	29

14. Diagram Perpanjang Peminjaman .....	30
3.7 State Diagram.....	31
1) Pendaftaran Anggota .....	31
2) Peminjaman Buku .....	32
3) Pengembalian Buku & Pencetakan Transaksi.....	33
3.8 Deployment Diagram .....	34
Bab IV Data Design .....	35
4.1 Logical Design .....	35
a. Normalisasi Data .....	35
b. Entity Relationship Diagram Perpustakaan.....	38
4.2 Physical Design .....	38
Bab V User Interface Design .....	1
a. Form Register.....	1
b. Form log-in.....	1
c. Tampilan Halaman Utama .....	2
d. Tampilan Kategori buku.....	2
e. Tampilan Katalog.....	3
f. Tampilan Terakhir.....	4
Bab VI Interface Requirements .....	5
4.1 User Interface .....	5
4.2 Hardware Interface.....	5
4.3 Software Interface .....	5
4.4 Communication Interface.....	5

## BAB I INTRODUCTION

### 1.1 Purpose

Keberadaan perpustakaan umum diperlukan untuk mendukung kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Perpustakaan adalah sistem informasi di mana ada pengumpulan, pemrosesan, pelestarian, pelestarian dan aktivitas presentasi dan penyebaran informasi. Perpustakaan seperti yang ada dan dikembangkan sekarang telah digunakan sebagai salah satu pusat informasi, sumber sains, penelitian, rekreasi, pelestarian harta budaya bangsa, serta menyediakan berbagai layanan lainnya. Perpustakaan diharapkan menjadi pusat pengembangan minat dalam membaca dan membaca kebiasaan. Salah satu upaya untuk mengembangkan minat dan hobi membaca adalah distribusi buku. Perpustakaan itu sendiri bertujuan untuk menyediakan bahan perpustakaan atau buku yang dibutuhkan oleh pengguna. Buku adalah salah satu persyaratan absolut yang diperlukan untuk pengembangan program pengembangan untuk membaca dan membaca minat, terutama untuk anak-anak yang tentu saja belum banyak mengetahui teknologi informasi. Artinya, bahwa fungsi buku ini menyediakan tempat terpisah untuk perkembangan anak-anak. Ini kemudian memiliki implikasi untuk industri pemesanan/penerbit yang semakin meluas di Indonesia secara khusus dan dunia pembukuan secara global.

Di era informasi abad ini, teknologi informasi dan komunikasi atau TIK (informasi dan komunikasi technology) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan global. Oleh karena itu, setiap lembaga, termasuk perpustakaan, bersaing untuk mengintegrasikan TIK untuk membangun dan memberdayakan sumber daya manusia berbasis pengetahuan untuk bersaing di era global. Pengembangan TIK ini akhirnya melahirkan perpustakaan berbasis komputer. Ada otomatisasi perpustakaan, ada juga perpustakaan digital. Seringkali orang menyamakan otomatisasi perpustakaan dengan perpustakaan digital. Namun, keduanya adalah hal yang berbeda. Banyak perpustakaan mendambakan penerapan perpustakaan digital dalam manajemen mereka. Namun, itu tidak semudah yang dibayangkan. Dana terbatas dan sumber daya manusia yang rendah diduga sebagai faktor dominan dari ketidakberdayaan untuk mewujudkan perpustakaan digital. Perpustakaan digital secara ekonomi lebih menguntungkan daripada perpustakaan tradisional. Chapman dan Kenney (dalam Sismanto 2008), mengemukakan empat alasan, yaitu: lembaga dapat berbagi koleksi digital, koleksi digital dapat mengurangi kebutuhan bahan cetak di tingkat lokal, penggunaannya akan meningkatkan akses elektronik, dan nilai jangka panjang digital Koleksi akan mengurangi biaya yang terkait dengan pemeliharaan dan pengiriman.

Dengan demikian, keberadaan perpustakaan digital diharapkan untuk memfasilitasi pencarian informasi dalam kumpulan objek informasi seperti dokumen, gambar, dan basis data dalam format digital dengan cepat, tepat, dan akurat. Perpustakaan digital juga dapat digunakan sebagai pengembangan alternatif sumber belajar di sekolah untuk menangani kemajuan perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Dalam makalah ini, penulis akan membahas lebih dalam tentang perpustakaan digital sebagai sumber belajar.

## 1.2 Scope

1. Mengetahui arti perpustakaan digital
2. Mengetahui peran perpustakaan digital sebagai tempat pusat sumber Belajar
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan perpustakaan digital

## 1.3 Overview

Penulisan dokumen ini dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

1. Bab 1 : Menjelaskan tujuan membuat sistem perpustakaan umum, ruang lingkup, daftar definisi, istilah, dan singkatan, referensi dan deskripsi umum dokumen.
2. Bab 2: Berisi deskripsi umum tentang perspektif, manfaat produk, karakteristik pengguna, batasan, asumsi, dan ketergantungan yang digunakan.
3. Bab 3 : Berisi kebutuhan antarmuka, data desain, antarmuka pengguna, antarmuka komunikasi
4. Bab 4 : Berisi tentang Data Design seperti Normalisasi dan bentuk ERD.
5. Bab 5: Menampilkan hasil User Interface.
6. Bab 6: Menjelaskan mengenai Kebutuhan Antarmuka.

## 1.4 Reference

[1] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 3, 2022.

[2] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 4, 2022.

[3] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 5, 2022.

[4] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 6, 2022.

[5] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 7, 2022.

[6] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 8, 2022.

[7] Kelompok 2, Laporan Praktikum Analisis Perancangan Perangkat Lunak Modul 9, 2022.

### 1.5 Definitions and Acronyms

1. SRS : Software Requirement Specifications (Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak) .
2. IEEE : Institute of Electrical and Electronics Engineers.

## BAB II SYSTEM OVERVIEW

### 2.1. Perspektif Produk

Produk ini akan dijalankan oleh pemilik dan oleh pengguna database lokasi item. Produk ini dalam bentuk sistem web dan memiliki koneksi ke Internet. Dua Penggunaan sistem dibagi menjadi dua, yaitu antarmuka untuk admin dan antarmuka untuk pengguna basis data. Produk ini hanya dapat digunakan melalui browser web.

### 2. 2. Manfaat

Manfaat dari menggunakan sistem ini antara lain:

- a. Memudahkan dalam peminjaman dan pengembalian.
- b. Menyediakan informasi mengenai jumlah peminjaman, pengembalian, dan transaksi.
- c. Menyediakan informasi mengenai harga sewa.

### 2.3. Karakteristik User

Dalam sistem informasi ini, user yang terlibat adalah sebagai berikut:

#### 2.3.1. Owner

Owner/Admin bisa memiliki fungsi yaitu sebagai pengelola user dan pengelola sistem.

#### 2.3.2. Sistem Berbasis Web

Sistem Berbasis Web hanya bisa melihat data barang tanpa bisa mengelola.

### 2.4 Batasan-batasan

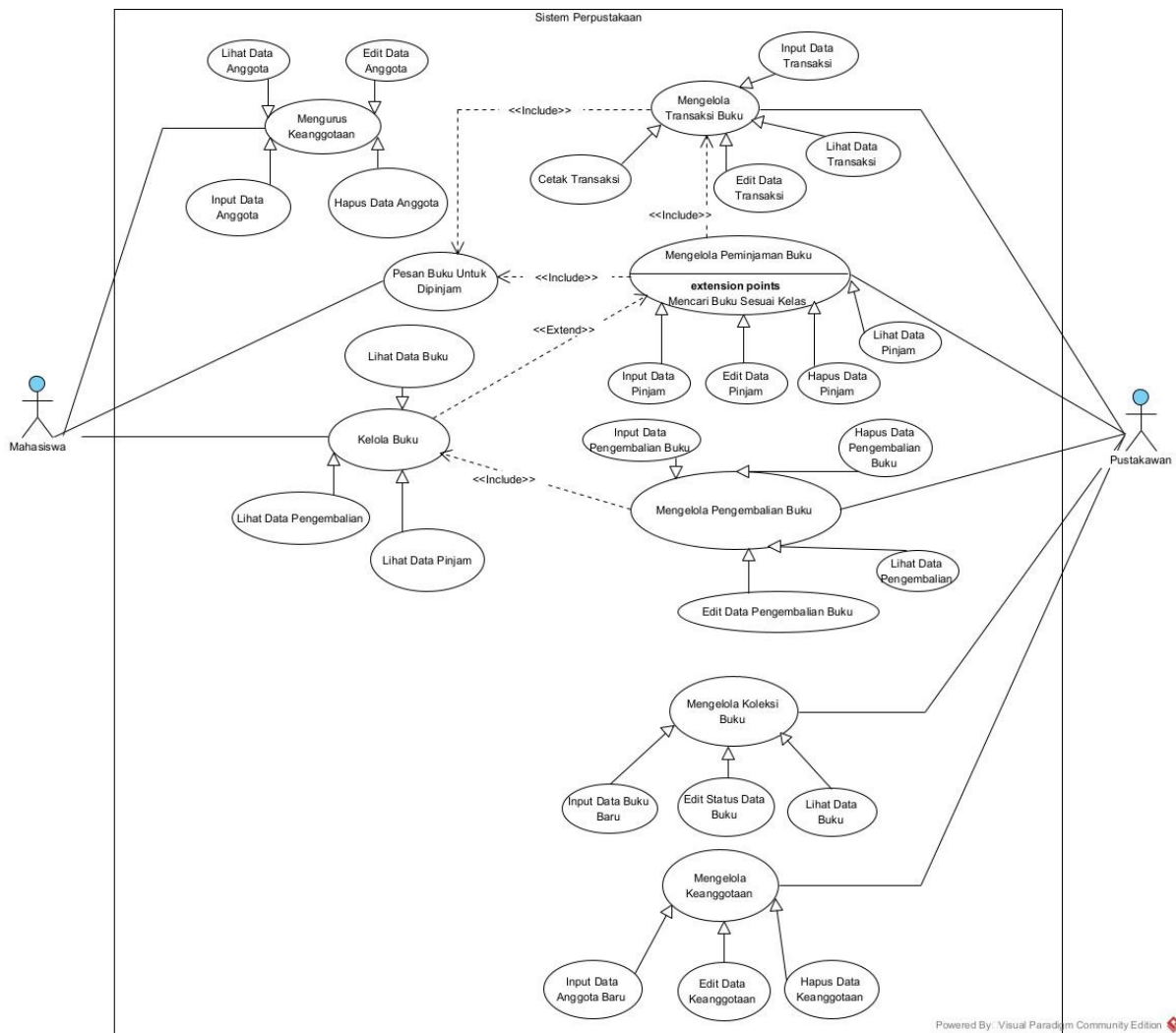
1. Untuk masalah pengelolaan sistem ditangani oleh pihak pertama yaitu Admin.
2. User yang berhak untuk mengakses sistem ini antara lain adalah Admin dan anggota.

### 2.5 Asumsi dan Ketergantungan

1. User pengguna sistem informasi ini minimal tahu dan dapat mengoperasikan computer.
2. Tersedia sarana web server dan internet untuk mengakses aplikasi ini.

## BAB III APPLICATION DESIGN

### 3.2 Use Case Diagram



### 3.3 Use Case Scenario

#### 1. Use Case Pertama – Menjadi Anggota Perpustakaan

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Calon anggota akan melakukan proses pendaftaran.

Pre-kondisi : Calon anggota telah mengakses web aplikasi perpustakaan

Post-kondisi : Calon anggota dapat login ke dalam web perpustakaan dengan username dan password yang telah diterima melalui email yang dikirimkan aplikasi.



	User Action	System Response
Primary Flow of events	1.	
		2. Aplikasi menampilkan form
	3. Mahasiswa memilih menu Daftar Sebagai Anggota pada halaman login	
		4. Aplikasi menampilkan form registrasi/pendaftaran sebagai Anggota Perpustakaan
	5. Anggota mengisi formulir yang telah disediakan, termasuk data diri mahasiswa seperti NIM, jurusan, dan fakultas mahasiswa yang bersangkutan.	
	6. Calon anggota memilih tombol Simpan	
	7. Pegawai/Petugas Perpustakaan menyetujui form request mahasiswa untuk mendaftar sebagai anggota perpustakaan	
		8. Aplikasi menyimpan data anggota perpustakaan baru.

		9. Aplikasi mengirimkan username dan password ke email mahasiswa, yaitu email universitas.
Error Flow of Events	5a. Pengguna bukan merupakan mahasiswa di perpustakaan	
		5b. Aplikasi tidak akan menyimpan data diri pengguna dan muncul alert bahwa pendaftar harus merupakan mahasiswa di Kampus Perbanas Bekasi.

## 2. Use Case Kedua – Mencari Buku\*

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Pengguna melakukan pencarian buku di web Perpustakaan.

Pre-kondisi : Anggota telah mengakses web aplikasi perpustakaan

Post-kondisi : Aplikasi menampilkan hasil pencarian buku yang paling sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan dan Anggota dapat memilih buku yang paling sesuai/diinginkan.

Primary Flow of Events	User Action	System Response
------------------------	-------------	-----------------

	1. Mahasiswa memilih menu Daftar Buku.	
		2. Aplikasi menampilkan halaman daftar buku.
	3. Anggota memasukkan kata kunci pencarian pada mesin pencari yang ada di halaman daftar buku.	
		4. Aplikasi menampilkan hasil pencarian yang paling sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna.
Error Flow of Events	4a. Mahasiswa mencari buku yang tidak terdaftar/tidak ada di aplikasi web Aplikasi Pinjam Buku Perpustakaan Perbanas Bekasi.	
		4b. Aplikasi menampilkan pesan bahwa pencarian tidak ditemukan.

### 3. Use Case Ketiga – Peminjaman Buku

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Proses Anggota membuat permohonan peminjaman buku..

Pre-kondisi : Anggota telah melakukan pencarian buku dan menemukan buku yang akan dipinjam.

Post-kondisi : Aplikasi mengirimkan notifikasi kepada pengguna bahwa buku tersedia dan dapat dipinjam serta diambil dari perpustakaan.

Primary Flow of Events	User Action	System Response
	1. Pengguna memilih menu Pinjam Buku pada halaman buku hasil pencarian.	
		2. Aplikasi mengecek ketersediaan buku.
		3. Jika buku yang ingin dipinjam tersedia, aplikasi menampilkan
	4. Pengguna mengisi formulir peminjaman buku.	
	5. Pengguna mengirimkan formulir peminjaman dengan menekan tombol kirim.	
	6. Petugas Perpustakaan menyetujui peminjaman Buku.	
		6. Petugas Perpustakaan menyetujui peminjaman Buku.

Error Flow of Events		2a. Buku tidak tersedia.
		3b. Aplikasi menampilkan alert bahwa buku tidak tersedia sehingga tidak dapat dipinjam.

## 5. Use Case Ketiga – Memperpanjang Peminjaman

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Anggota akan melakukan perpanjangan peminjaman.

Pre-kondisi : Anggota telah memilih buku

Post-kondisi : Aplikasi akan konfirmasi permintaan anggota jangka panjang peminjaman dan perpanjangan.

	User Action	System Response
Primary Flow of Events	1. Pengguna memperpanjang Waktu peminjaman pada menu memperpanjang waktu peminjaman	
		2. Aplikasi Mengecheck apakah buku Sudha di pinjam 3 kali

		3. Jika tidak maka perpanjangan waktu tidak dilaksanakan
	Waktu pengguna telah di perpanjang	
Error Flow of Events		2a. Buku sudah tercatat 3 kali pemnambahan waktu
		3b. admin tidak menerima laporan sebelum 3hari akan menambahkan waktu

## 6. Use Case Keempat – Membayar Denda

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Anggota akan melakukan pembayaran denda

Pre-kondisi : Anggota telah meminjam buku

Post-kondisi : Aplikasi akan mengirimkan notifikasi bahwa pengembalian buku terlambat, dan anggota harus membayar denda ketika buku dikembalikan.

Primary Flow of Events	User Action	System Response
	1. Pengguna melakukan pembayaran denda sesuai dengan sanksi yang tertulis	
		2. Aplikasi Mengecheck sanksi yang telah di lakukan pengguna
		3. Aplikasi memproses pembayaran denda

		4 . aplikasi Mencetak tanda pembayaran denda.
	6 . Pengguna tidak Membayar Denda	
		7 . Aplikasi menghubungi pihak berwajib untuk melakukan Tindakan lebih lanjut
Error Flow of Events		2a . Aplikasi salah melakukan penindakan denda
		7a . aplikasi tidak menghubungi pihak berwajib

## 7. Use Case Kelima – Berhenti Jadi Anggota

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Anggota akan berhenti menjadi anggota

Pre-kondisi : Anggota telah menjadi anggota

Post-kondisi : Aplikasi akan memberikan konfirmasi permintaan anggota untuk berhenti menjadi anggota

Primary Flow of Events	User Action	System Response
	1. Pengguna Mengisi Formulir berhenti Menjadi Anggota	

		2. Aplikasi Memproses Data pemberhentian
		3. Aplikasi Menghapus dokumen pengguna dari sistem
	4 .Pengguna keluar dari keanggotaan	
Error Flow of Events		2a. Tidak bisa mengubah Status anggota
		3b. Tidak bisa memproses data

## 8. Use Case Keenam – Menyumbang Buku

Aktor Utama : Anggota

Aktor Pendukung : Pustakawan

Deskripsi : Anggota akan menyumbang buku

Pre-kondisi :

1. Calon anggota telah menjadi anggota
2. Anggota telah melakukan peminjaman
3. Anggota telah berhenti menjadi anggota

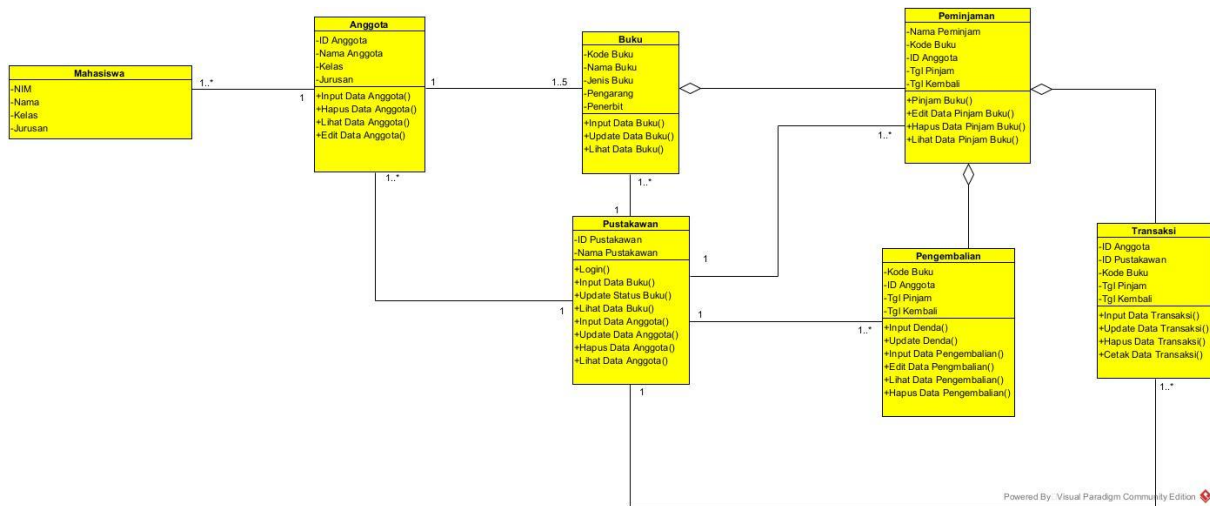
Post-kondisi : Aplikasi akan menerima konfirmasi dari anggota yang akan menyumbangkan bukunya dan akan memasukan buku sumbangan tadi kedalam koleksi buku yang baru

Primary Flow of Events	User Action	System Response
	1. Pengguna Menyumbangkan Buku	



	dan mengisi Formulir diperpustakaan	
		2. Admin memproses formular pada sistem
		3. Aplikasi Menyimpan data penyumbang
	4 .Pengguna Mendapatkan bukti penyumbangan	
Error Flow of Events	Penyumbang tidak dapat mengisi formulir	
		3b. formular tidak bisa diproses

### 3.4 Class Diagram



Keterangan :

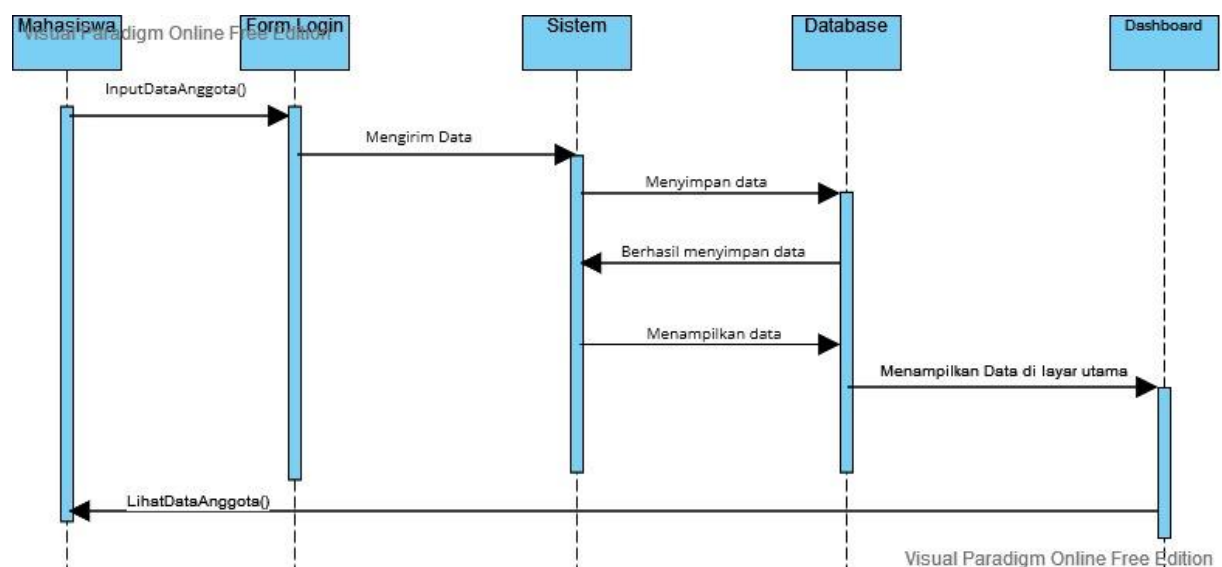
- Table Anggota bisa membuat sebuah account. Serta bisa mengubah dan hapus data yang ia miliki. Anggota juga bisa mengakses buku.

- Table Buku memiliki data buku yang bisa dilihat oleh anggota pustakwan, Dan pustakawan bisa update dan input data buku.
- Table Transaksi tidak bisa di lakukan jika tidak adanya table pengembalian dan peminjaman buku. Pustakwan bisa mengupdate transaksi yang dilakukan oleh anggota pustakawan.

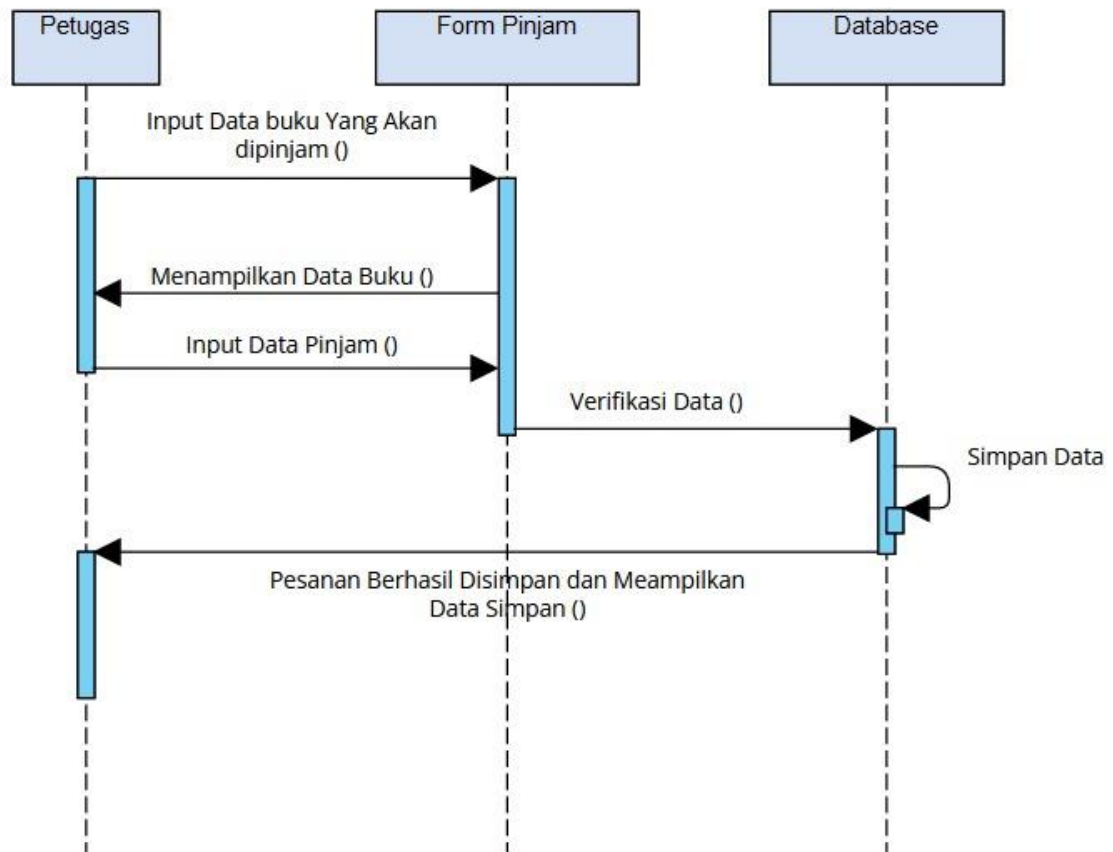
Table Pinjam dan pengembalian Buku. Bisa dilakukan update juga oleh pustakwan dan bisa diakses oleh anggota yang akan meminjam buku. Dengan melakukan transaksi terlebih dahulu.

### 3.5 Sequence Diagram

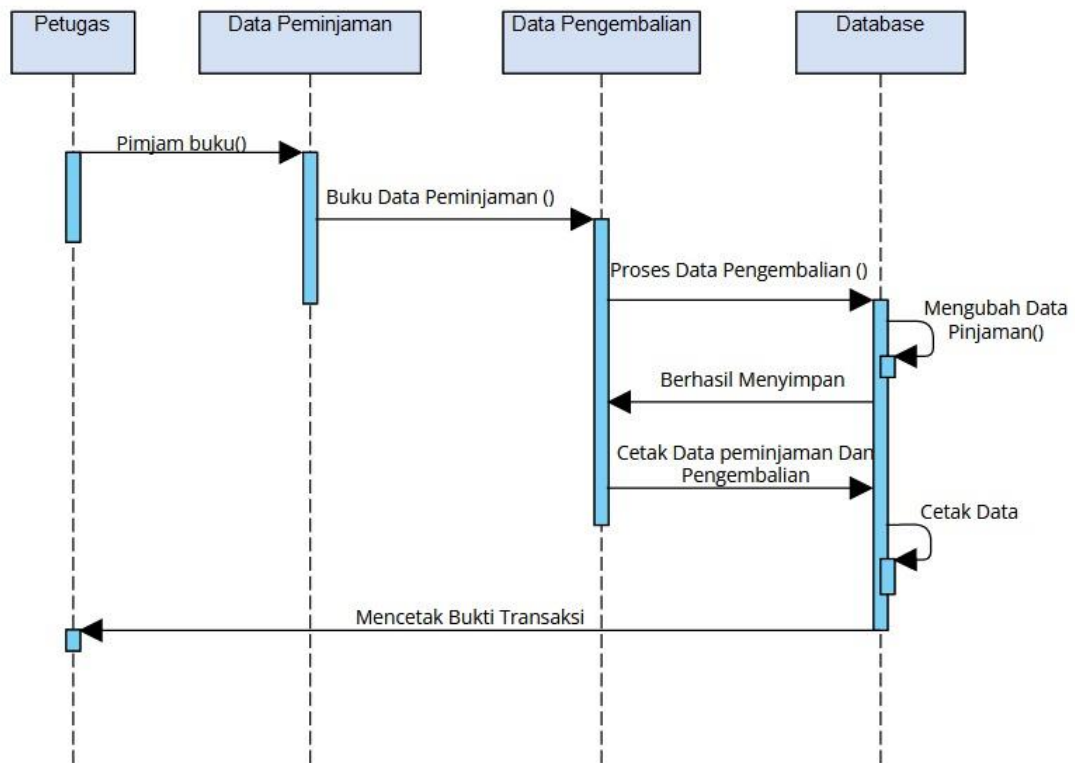
#### 1) Pendaftaran Anggota



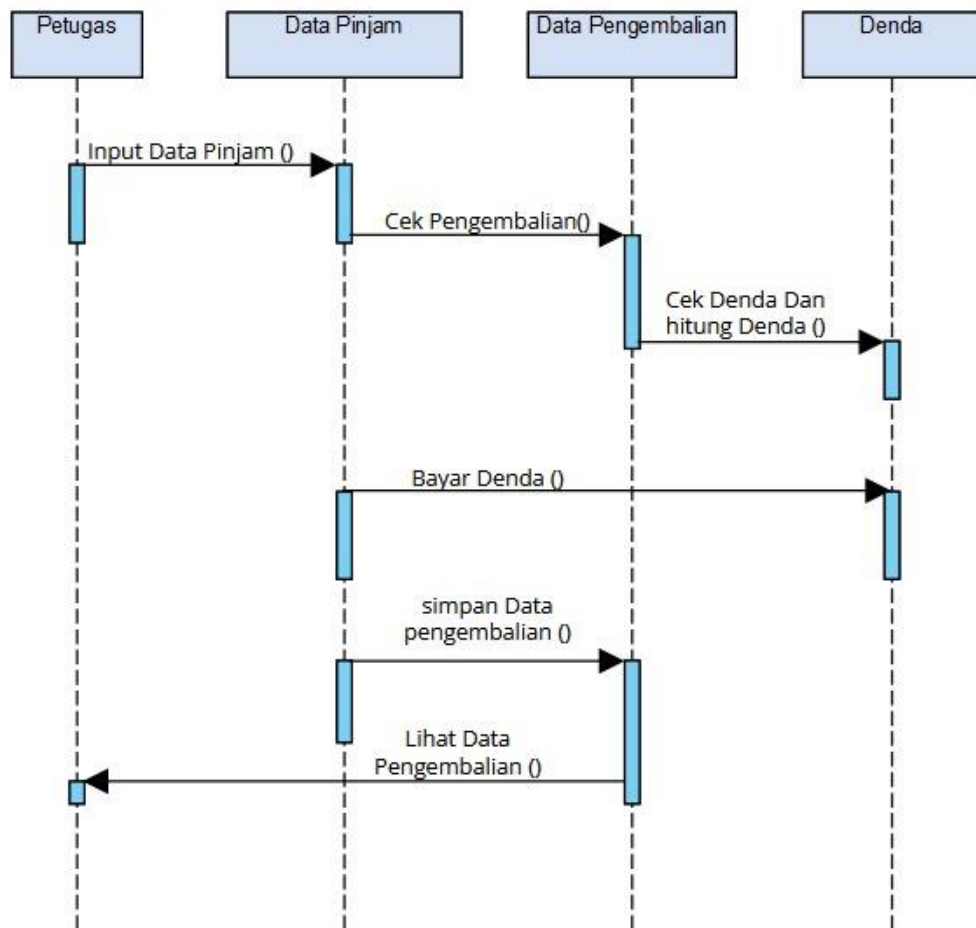
## 2) Peminjaman Buku



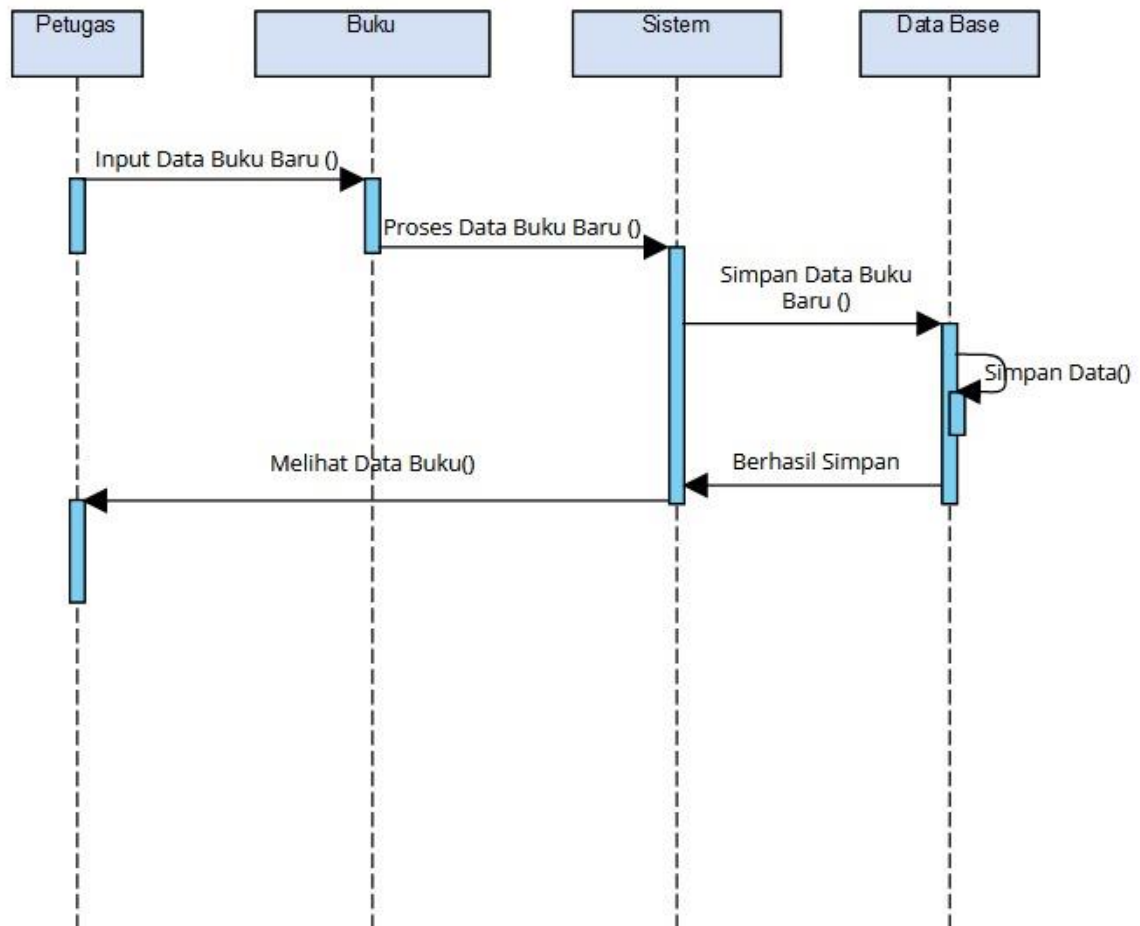
### 3) Pengembalian Buku & Pencetakan Transaksi



#### 4) Penghitungan Denda

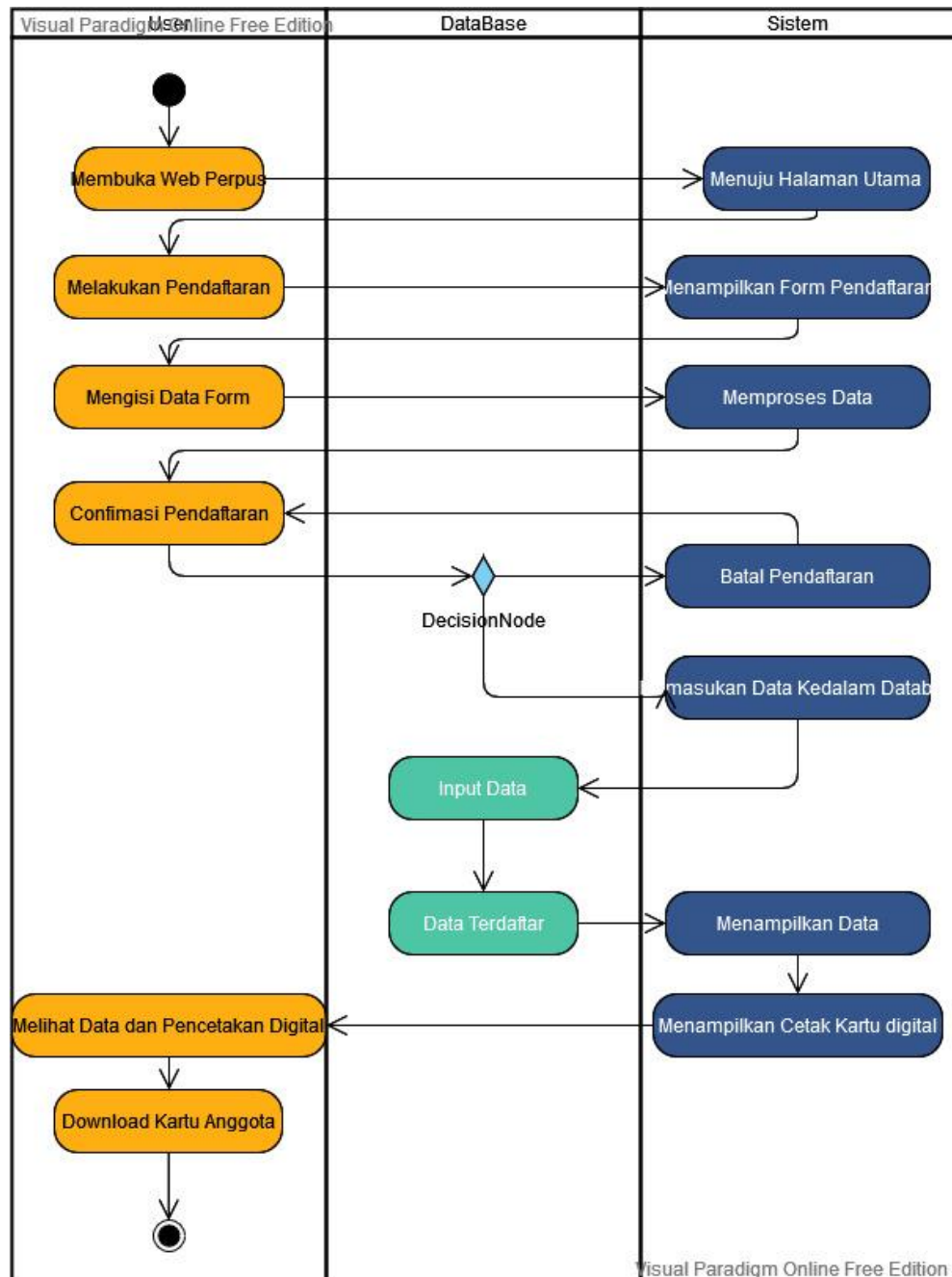


## 5) Penginputan Data Buku

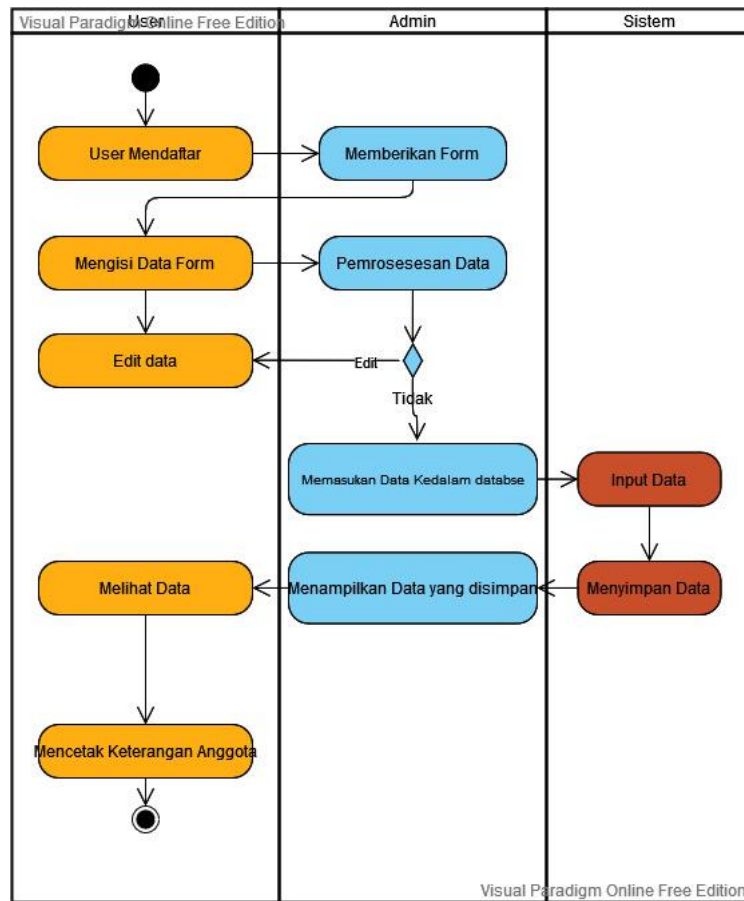


### 3.6 Activity Diagram

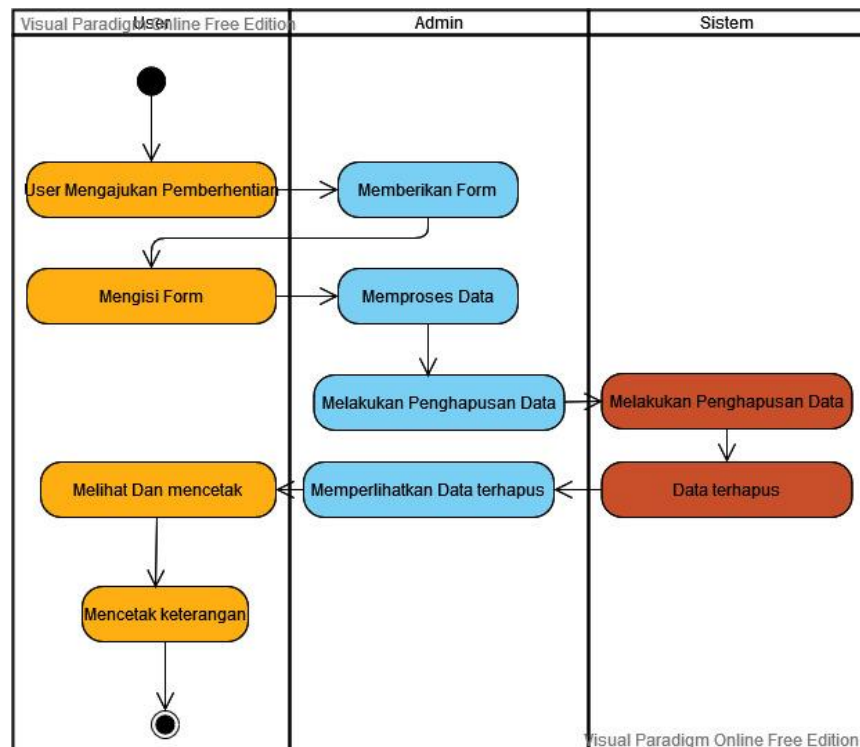
#### 1. Diagram Pendaftaran by online



## 2. Diagram Pendaftaran Manual



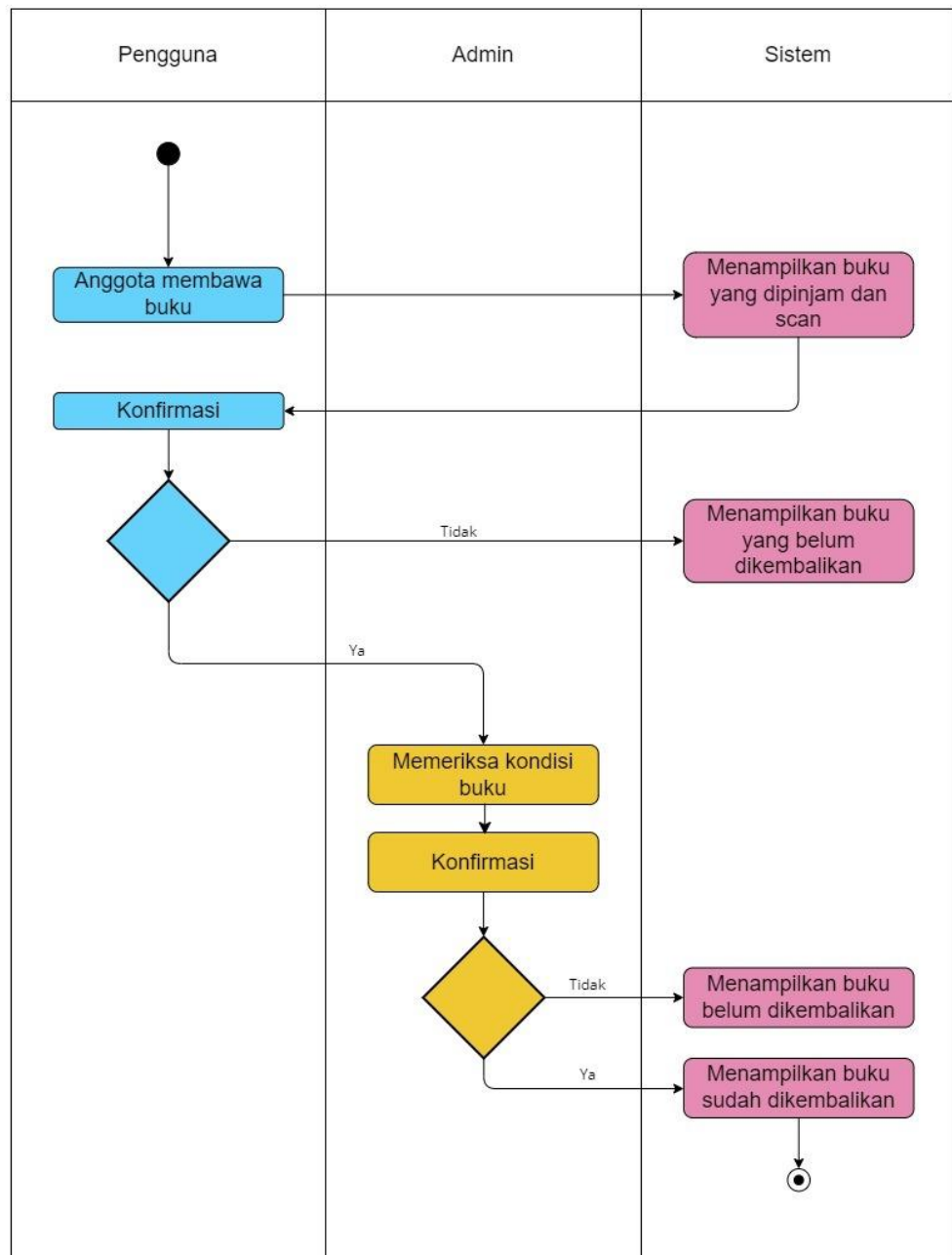
## 3. Diagram Pemberhentian Manual





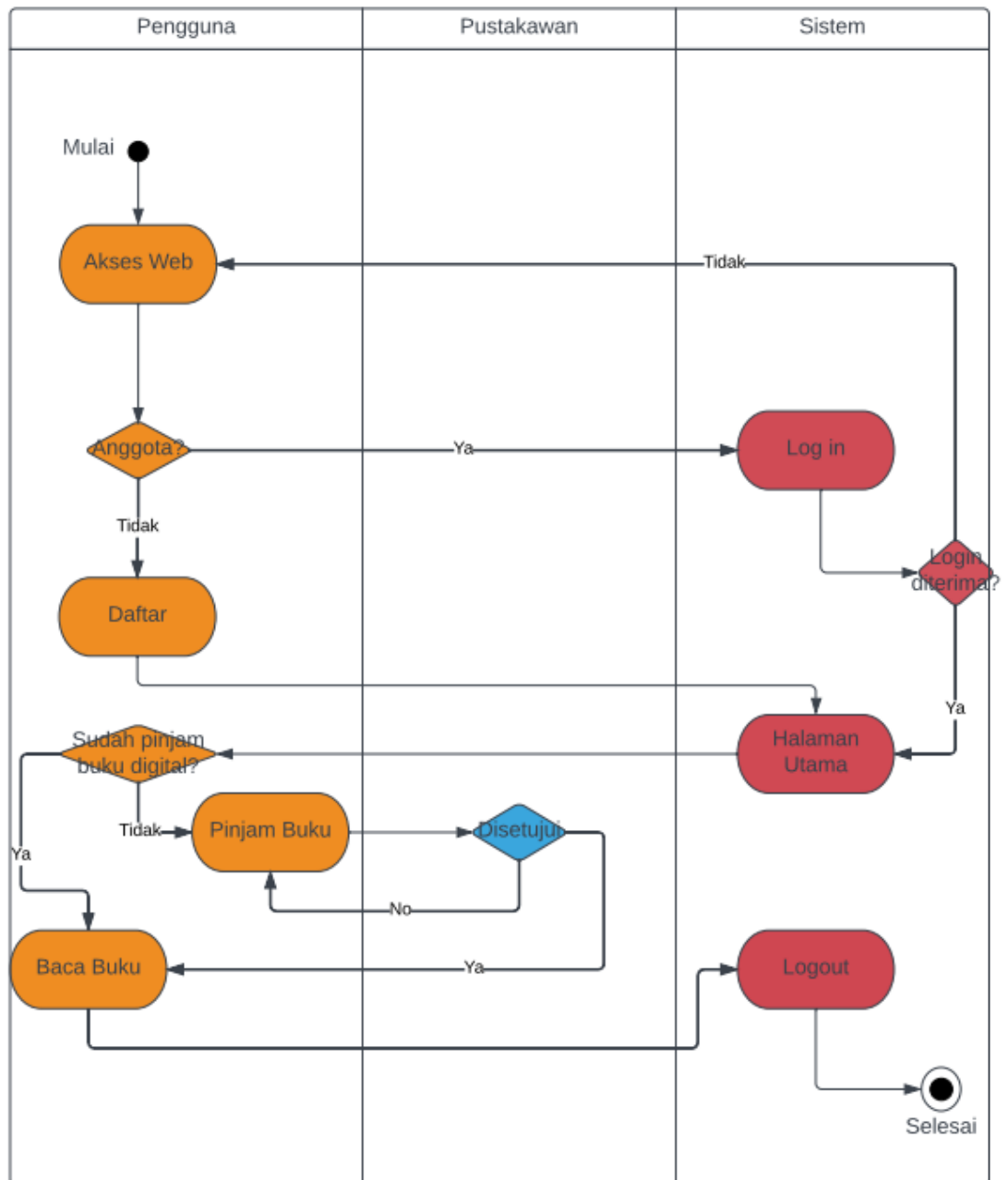
#### 4. Diagram Pengembalian Buku

Visual Paradigm Online Free Edition

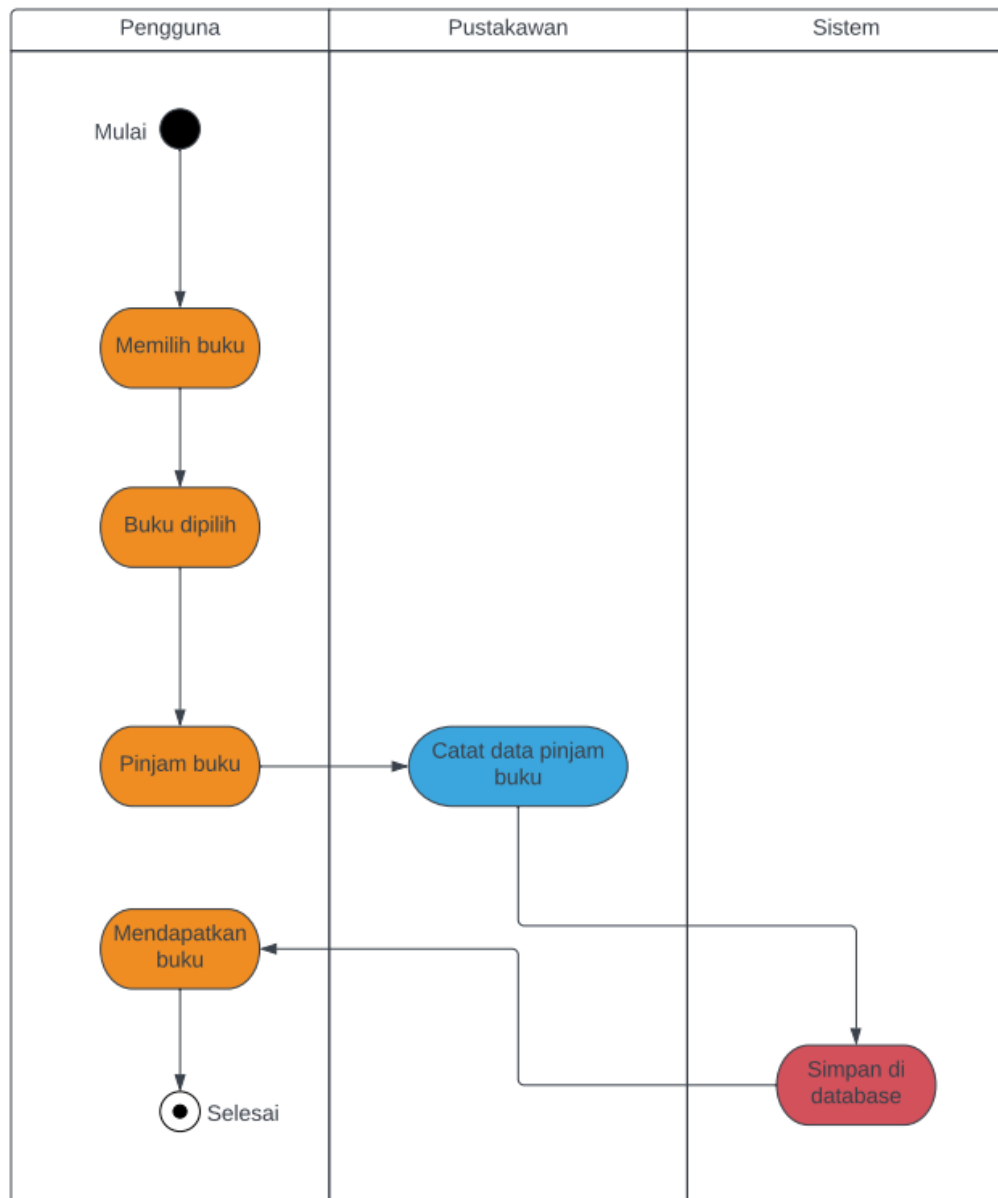


Visual Paradigm Online Free Edition

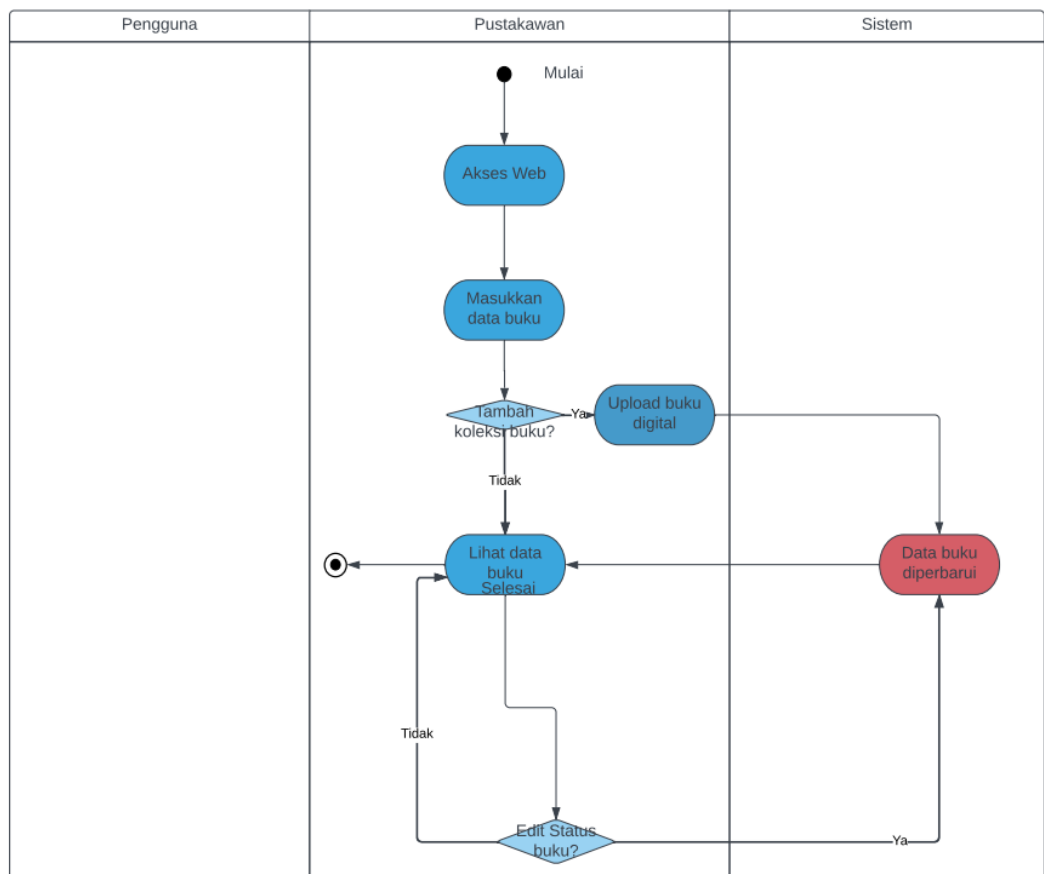
## 5. Diagram Kelola Anggota



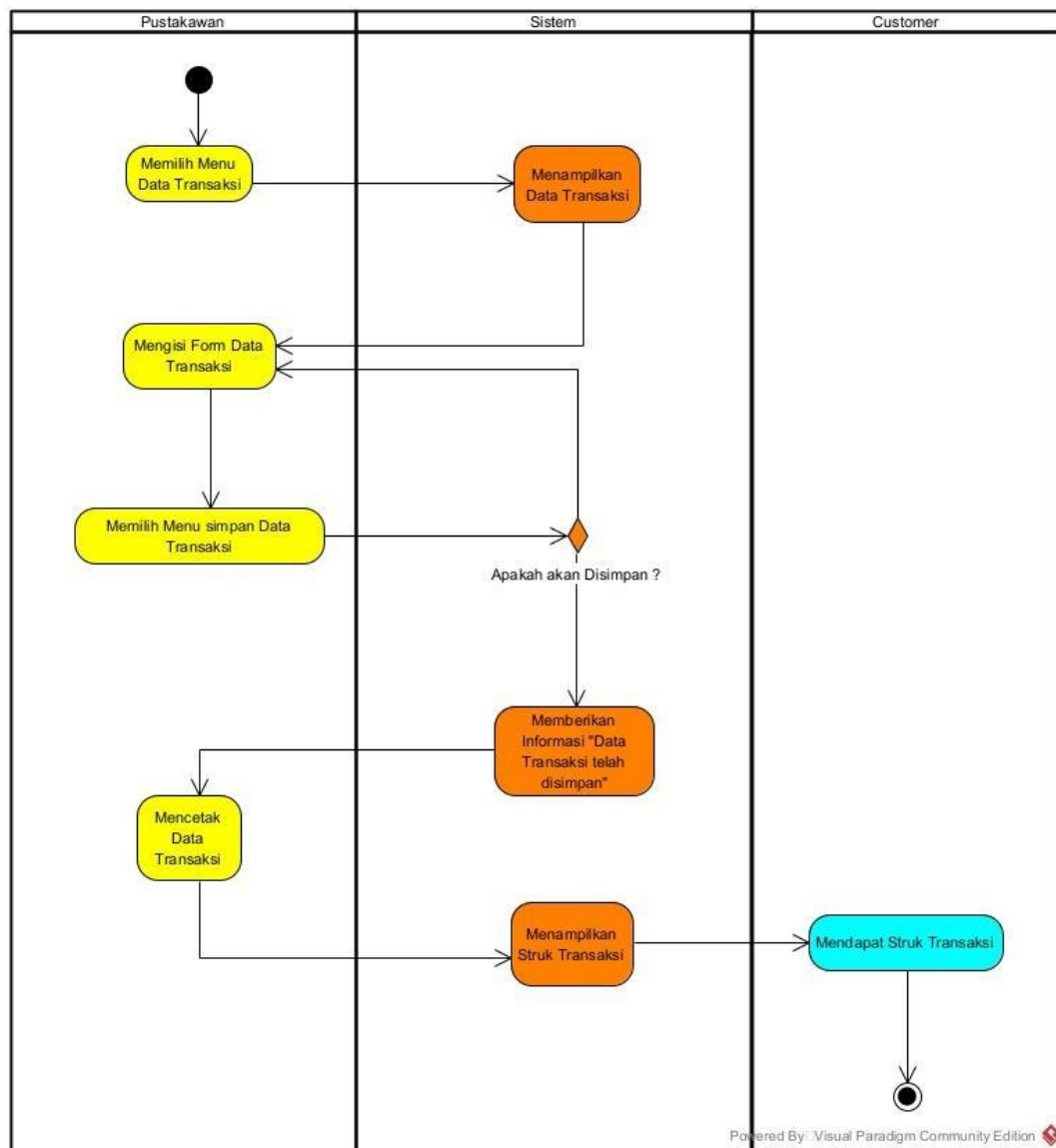
## 6. Diagram Peminjaman Buku



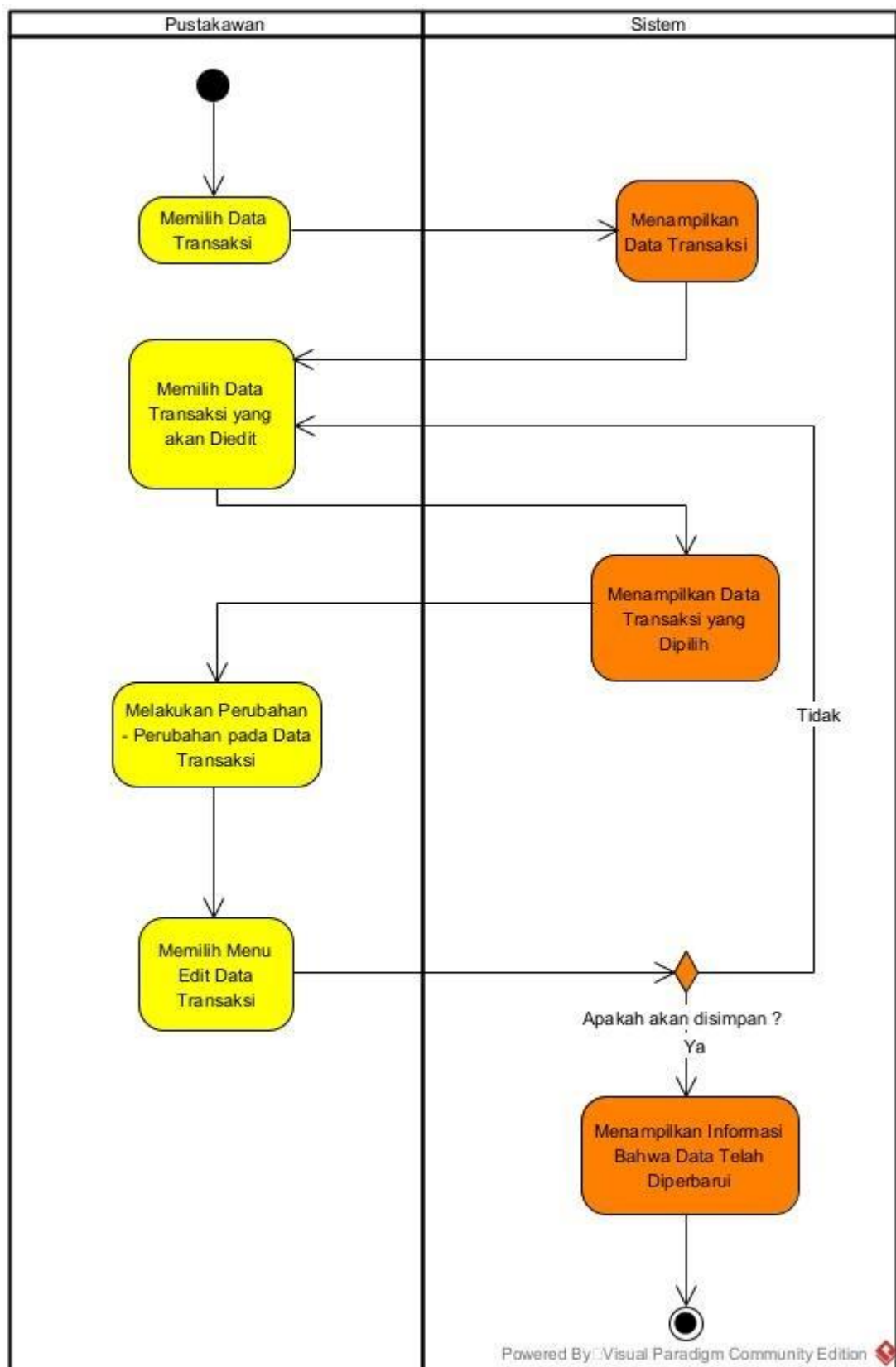
## 7. Diagram Koleksi Buku



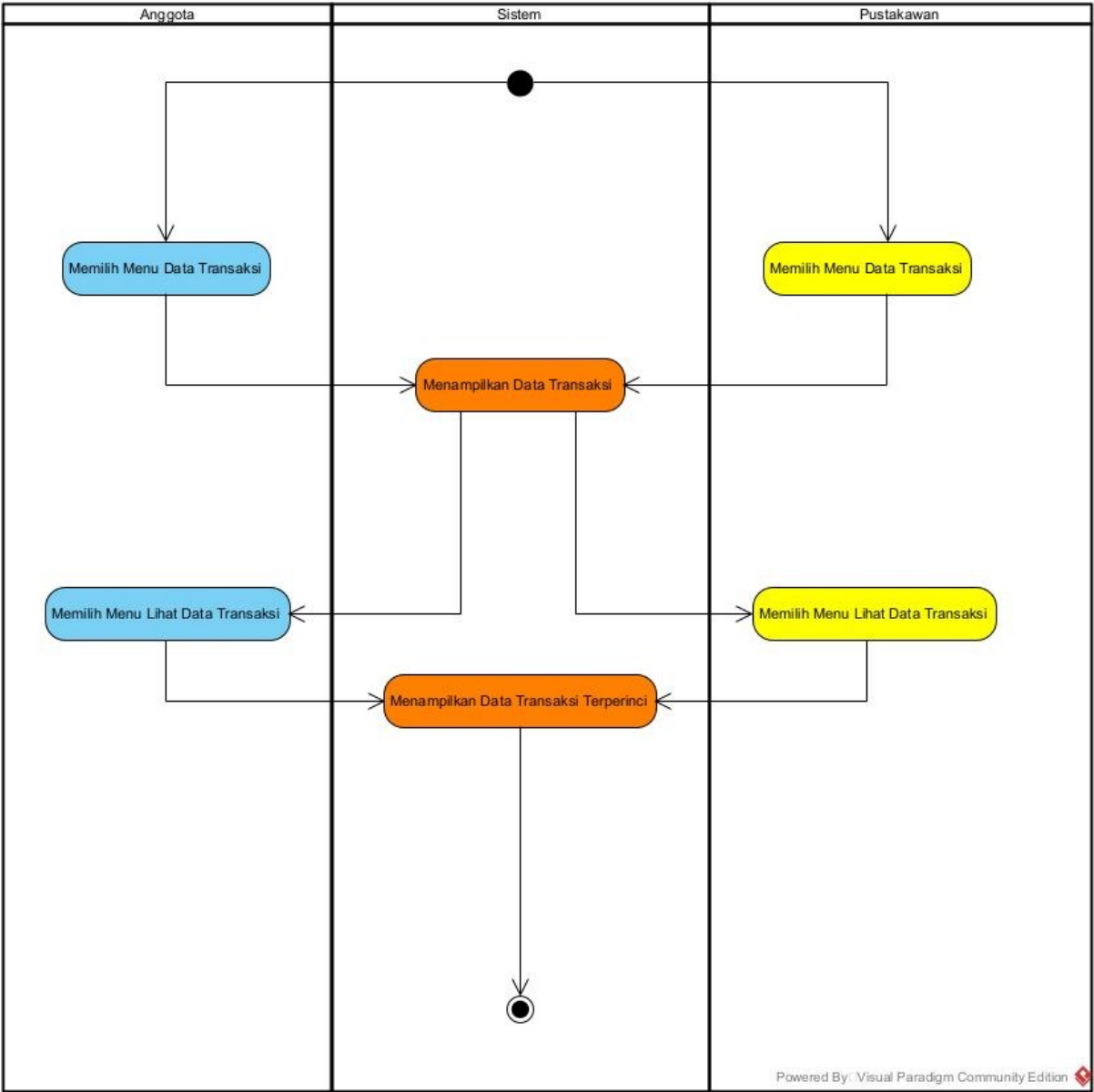
## 8. Cetak transaksi



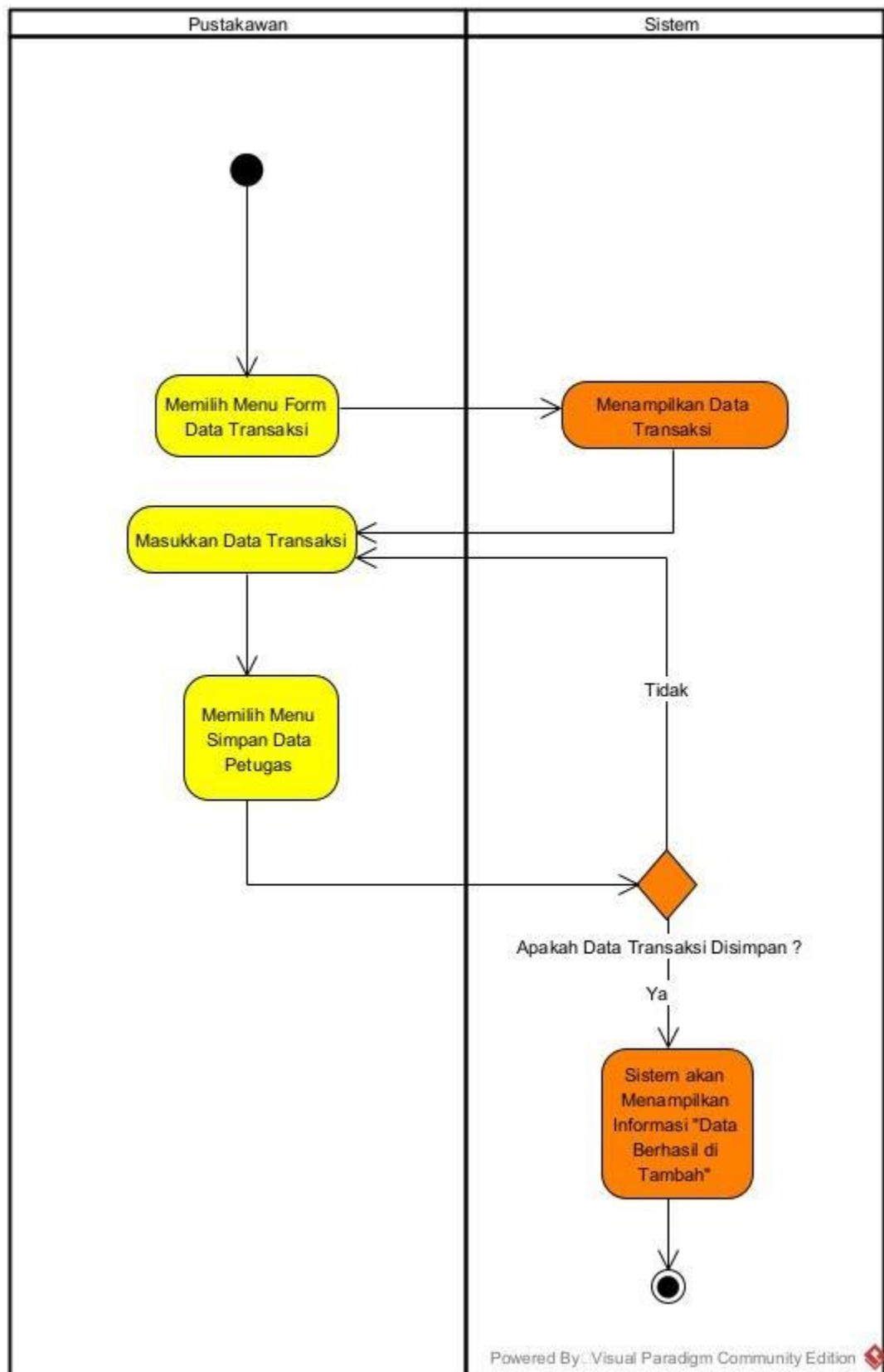
## 9. Diagram Edit Transaksi



10. Diagram Lihat Transaksi

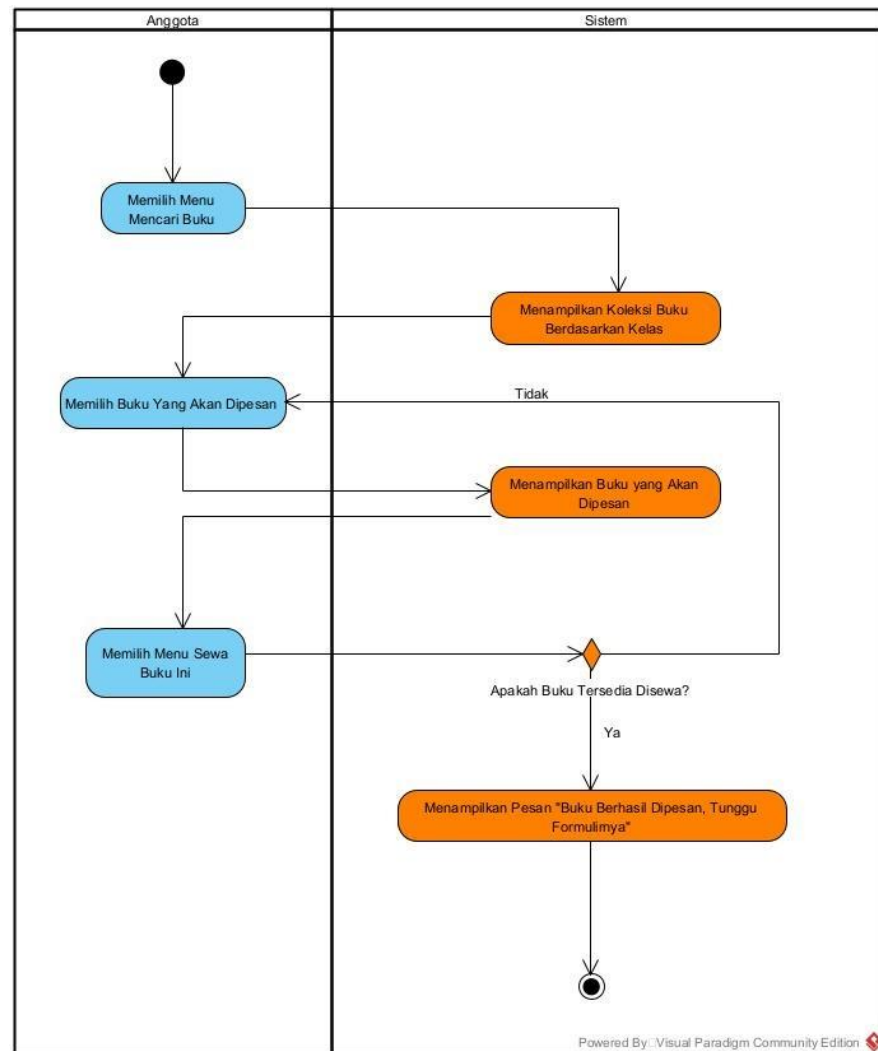


## 11. Diagram Input Transaksi

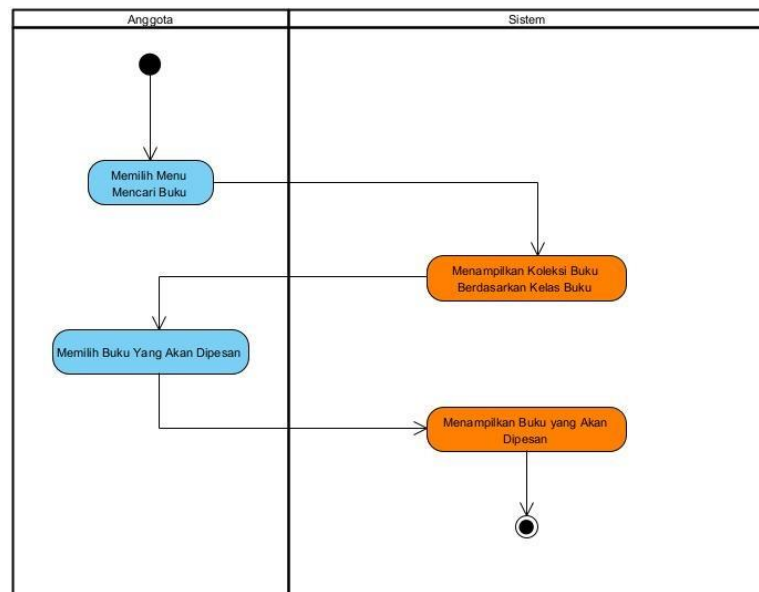




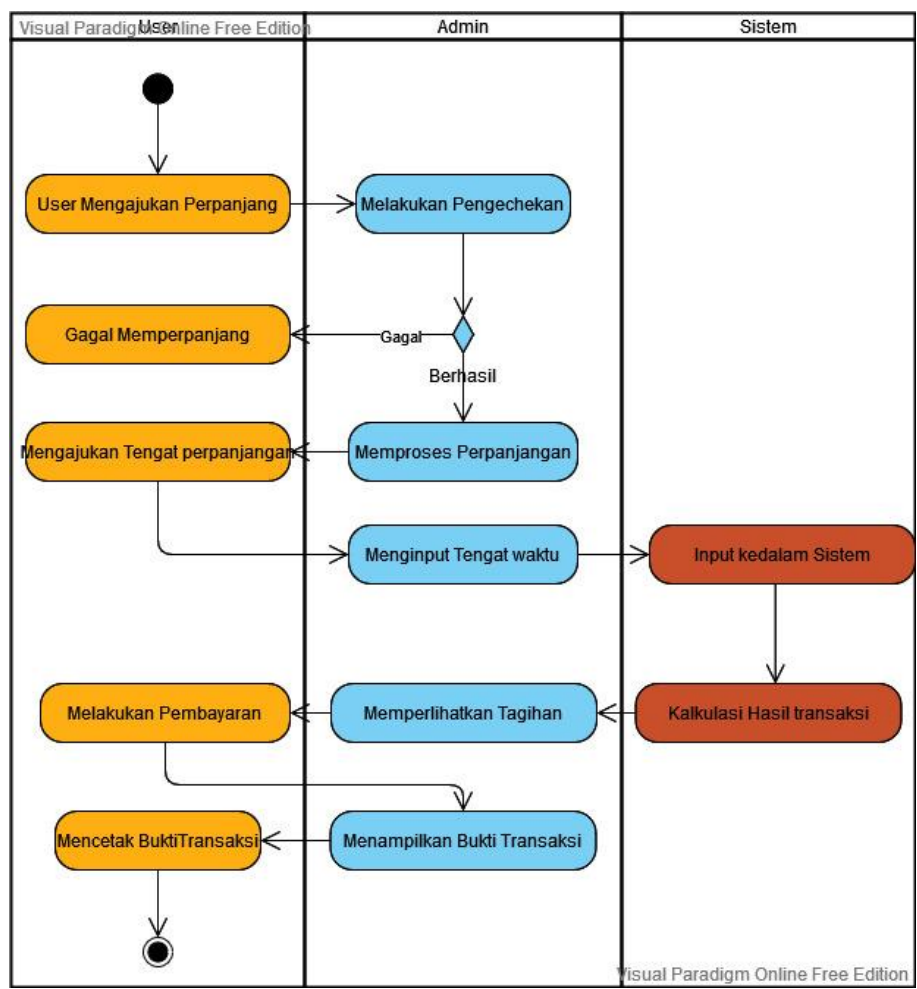
## 12. Diagram Memesan Buku



### 13. Diagram Memilih Buku



14. Diagram Perpanjang Peminjaman

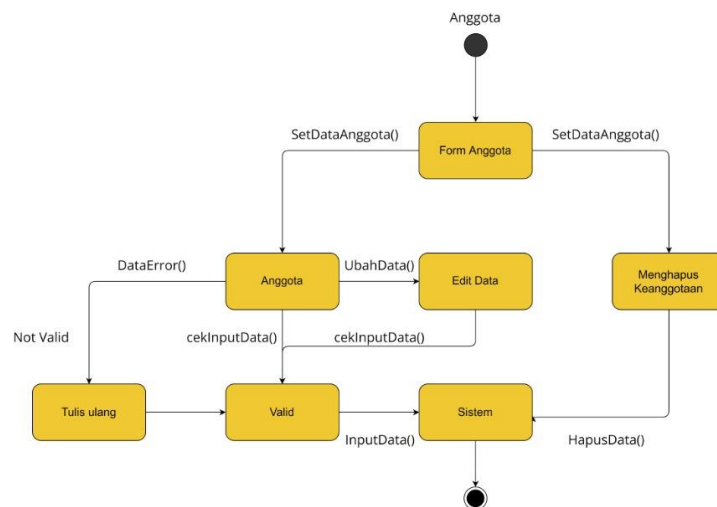


### 3.7 State Diagram

#### 1) Pendaftaran Anggota

Visual Paradigm Online Free Edition

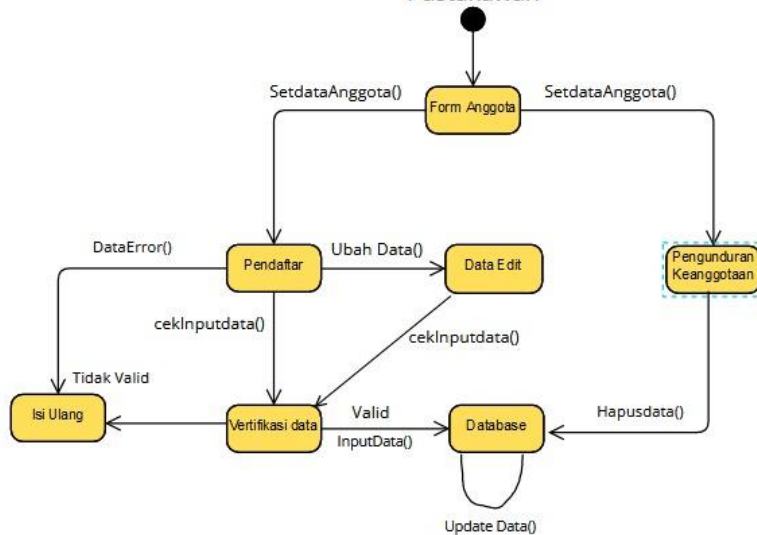
Input output Pendaftaran Anggota



Visual Paradigm Online Free Edition

#### Input & Output Data Anggota

Pustakawan



## 2) Peminjaman Buku

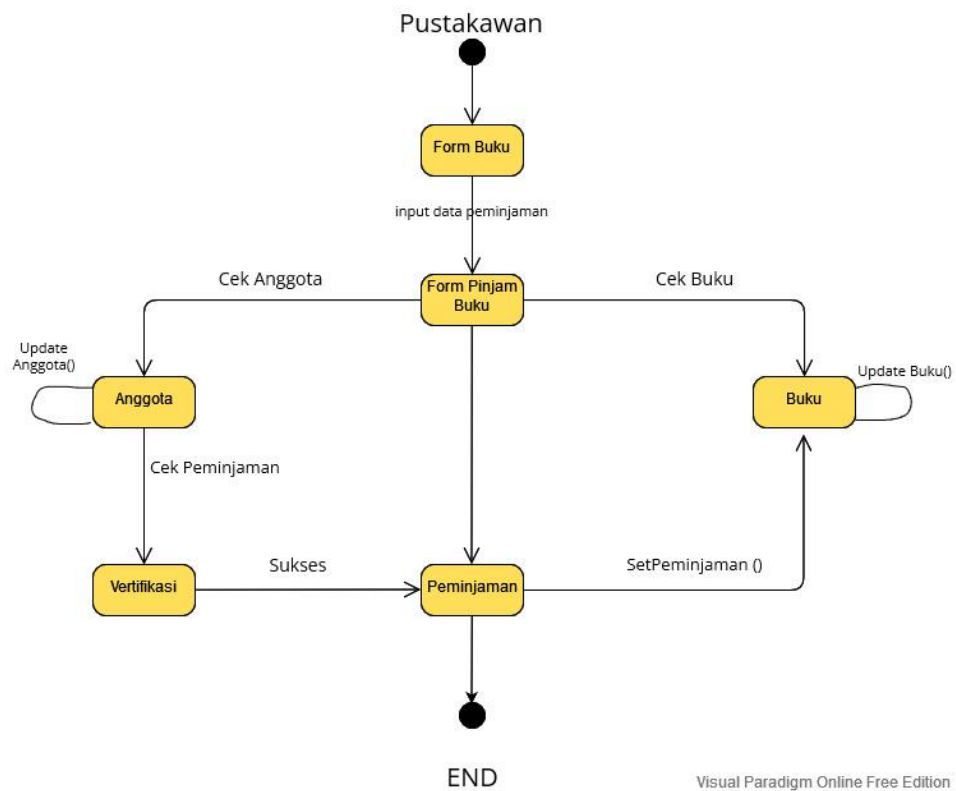
Visual Paradigm Online Free Edition

State Diagram Pengembalian



Visual Paradigm Online Free Edition

FORM PEMINJAMAN

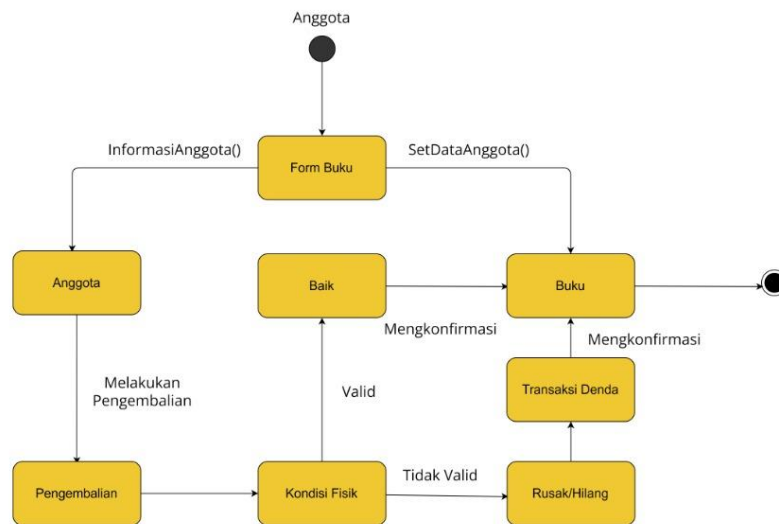


Visual Paradigm Online Free Edition

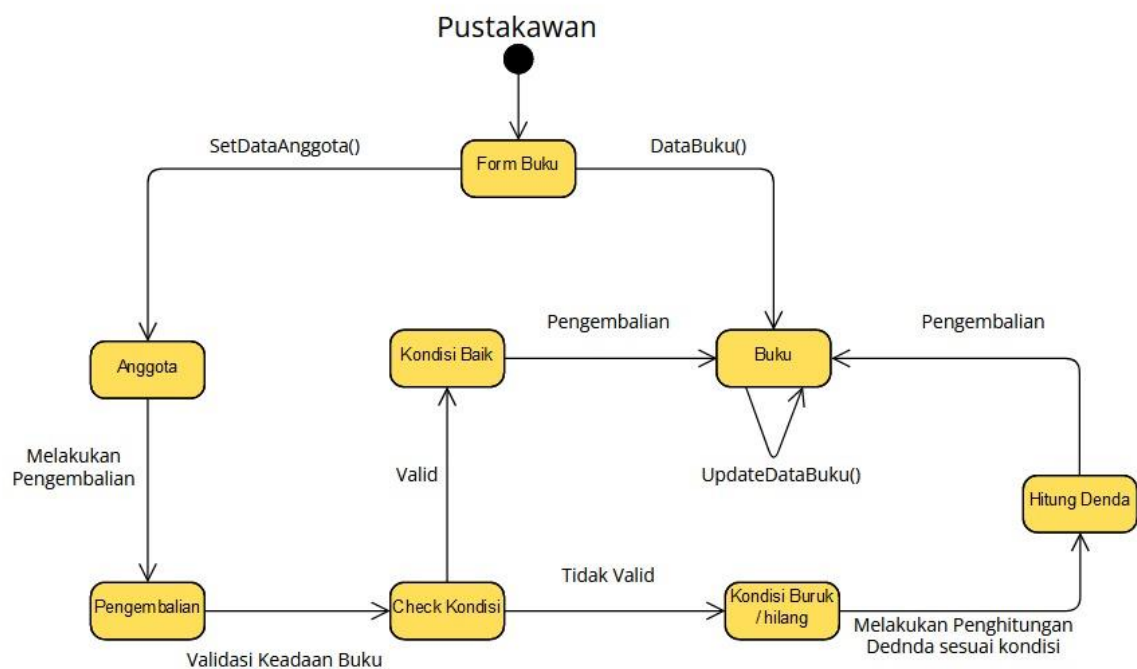
### 3) Pengembalian Buku & Pencetakan Transaksi

Visual Paradigm Online Free Edition

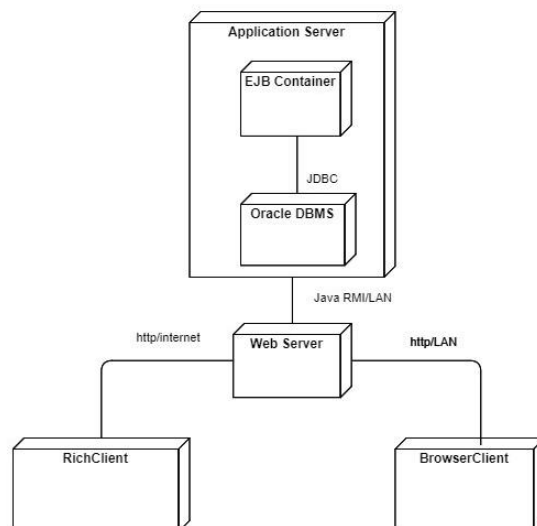
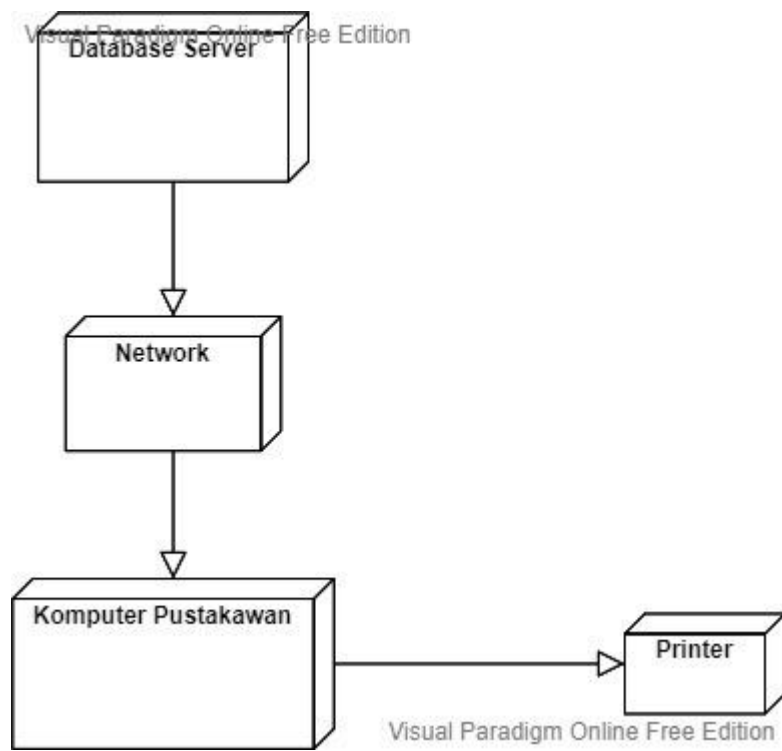
State Diagram Pengembalian



State Diagram Pengembalian



### 3.8 Deployment Diagram



## BAB IV DATA DESIGN

Data yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah data anggota, data buku, data peminjaman, data pengembalian, data perpanjangan dan data petugas.

### 4.1 Logical Design

#### a. Normalisasi Data

##### 1) Tahap Unnormalize Data

##### Anggota

No. Keanggotaan	Nama Anggota	Alamat	Tgl. Lahir	Status
IP001	Dimas	Jl. Ibu Ganirah	8/23/2002	Mahasiswa
IP002	Febri		4/14/2001	
IP003	Anggun	Jl. Nasional 1	1/1/2002	Umum
IP004	Indra	Jl. Amir Machmud	6/9/2002	Pelajar
IP005	Rosa	Jl. Albertus Soegijapranata	5/11/2003	

##### Buku

ID Buku	Judul Buku	Pengarang	Jumlah	Penerbit
1011001	Analisis Algoritma	Agus	43	Intan Mulia
1011002	Panduan Visual J++	Wisnu	27	Erlangga
1011003	Memahami Rekayasa Perangkat	Hendrawa	26	
1011004	Python For Dummies	Andrew	34	BSE
1011005	Java : Guide and OOP	Supratman	21	

##### Peminjam

No. Keanggotaan	Nama Anggota	ID Buku	Tgl. Pinjam	Tgl. Kembali	Durasi	Kondisi
IP001	Dimas	1011001	10/20/2021	10/27/2021	7 Hari	Baik
IP002	Febri		10/21/2021	10/28/2021		
IP003	Anggun	1011002	10/22/2021	10/29/2021		Rusak
IP004	Indra	1011004	10/23/2021	10/30/2021		Hilang



1) Tahap Unnormalize Data

**Anggota**

No. Keanggotaan	Nama Anggota	Alamat	Tgl. Lahir	Status
IP001	Dimas	Jl. Ibu Ganirah	8/23/2002	Mahasiswa
IP002	Febri		4/14/2001	
IP003	Anggun	Jl. Nasional 1	1/1/2002	Umum
IP004	Indra	Jl. Amir Machmud	6/9/2002	Pelajar
IP005	Rosa	Jl. Albertus Soegijapranata	5/11/2003	

**Buku**

ID Buku	Judul Buku	Pengarang	Jumlah	Penerbit
1011001	Analisis Algoritma	Agus	43	Intan Mulia
1011002	Panduan Visual J++	Wisnu	27	Erlingga
1011003	Memahami Rekayasa Perangkat	Hendrawa	26	
1011004	Python For Dummies	Andrew	34	BSE
1011005	Java : Guide and OOP	Supratman	21	

**Peminjam**

No. Keanggotaan	Nama Anggota	ID Buku	Tgl. Pinjam	Tgl. Kembali	Durasi	Kondisi
IP001	Dimas	1011001	10/20/2021	10/27/2021	7 Hari	Baik
IP002	Febri		10/21/2021	10/28/2021		
IP003	Anggun	1011002	10/22/2021	10/29/2021		Rusak
IP004	Indra	1011004	10/23/2021	10/30/2021		Hilang

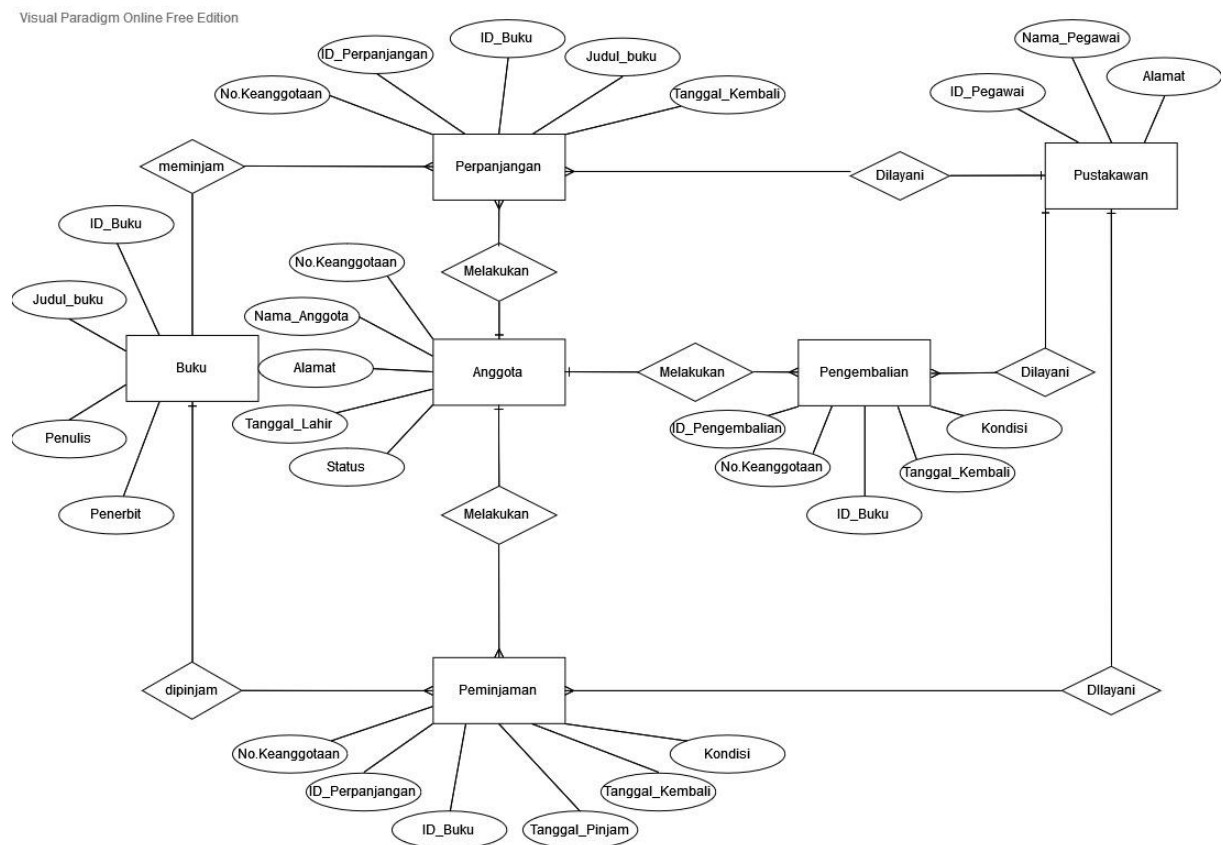
2) Tahap 2NF

No. Keanggotaan	Nama Anggota
IP001	Dimas
IP002	Febri
IP003	Anggun
IP004	Indra

ID Buku	Judul Buku	Pengarang	Jumlah	Penerbit
1011001	Analisis Algoritma	Agus	43	Intan Mulia
1011002	Panduan Visual J++	Wisnu	27	Erlangga
1011004	Python For Dummies	Andrew	34	BSE

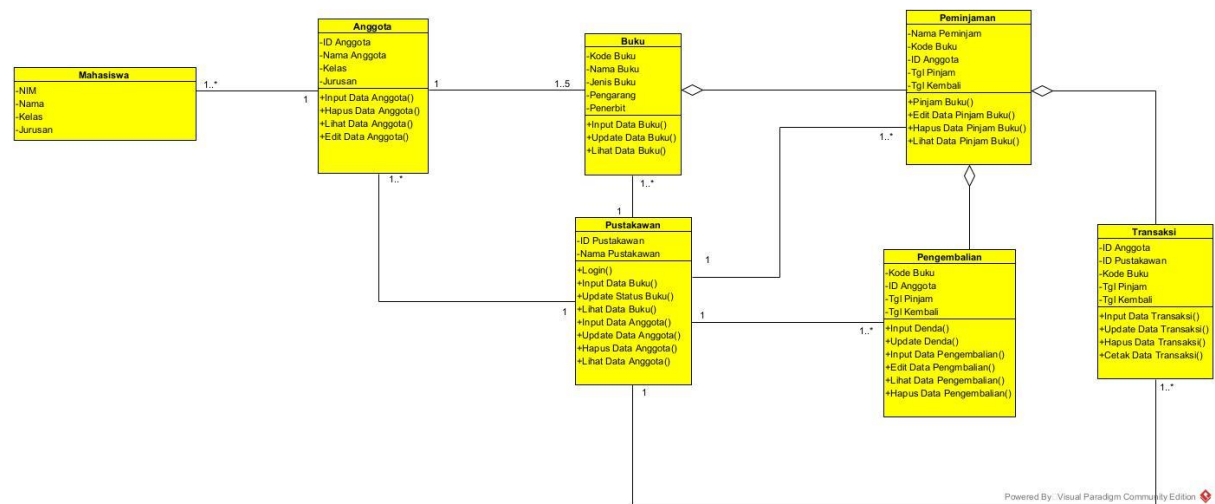
No. Keanggotaan	Nama Anggota	ID Buku	Tgl. Pinjam	Tgl. Kembali	Durasi	Kondisi
IP001	Dimas	1011001	10/20/2021	10/27/2021	7 Hari	Baik
IP002	Febri	1011001	10/21/2021	10/28/2021	7 Hari	Baik
IP003	Anggun	1011002	10/22/2021	10/29/2021	7 Hari	Rusak
IP004	Indra	1011004	10/23/2021	10/30/2021	7 Hari	Hilang

## b. Entity Relationship Diagram Perpustakaan



Visual Paradigm Online Free Edition

## 4.2 Physical Design



## Bab V User Interface Design

### a. Form Register

Sign up

### Buat Baru Akun

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry.

Nama Depan

Nama Belakang

Nomor Telepon

Alamat Email

Kata Sandi

Pekerjaan

☐ Dengan mengklik Daftar, Anda menyetujui Ketentuan, Kebijakan Data dan Kebijakan Cookie kami. Anda akan menerima Notifikasi SMS dari Kelompok S.

Lanjutkan

Sudah punya akun ? Sign in →

Pada tampilan ini user yang belum memiliki akun akan diminta untuk melengkapi data diri untuk membuat akun.

### b. Form log-in

Sign in

Mohon masukkan Username dan Password

Username

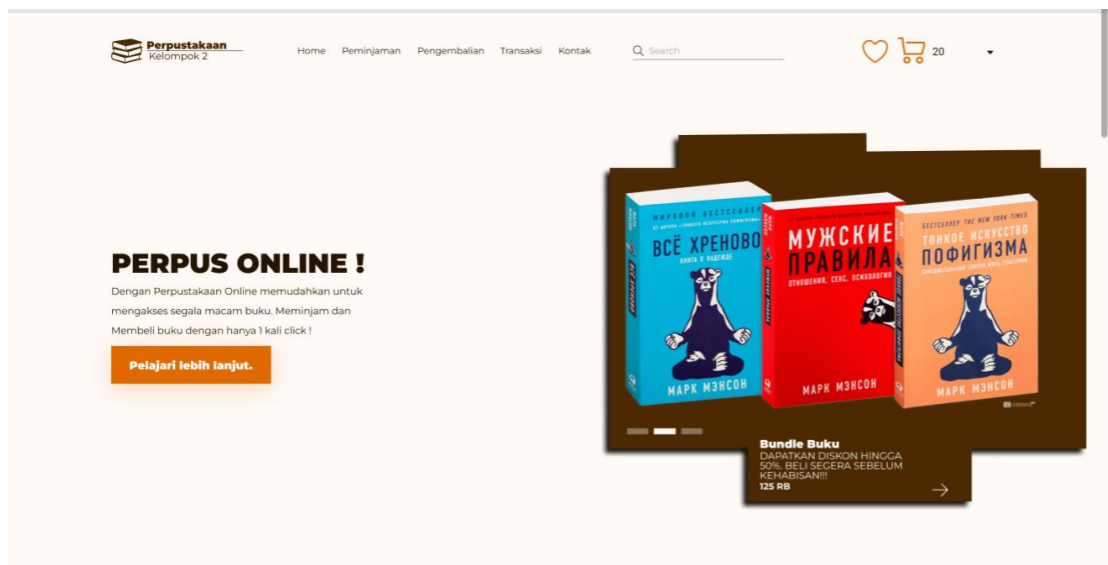
Password

Masuk

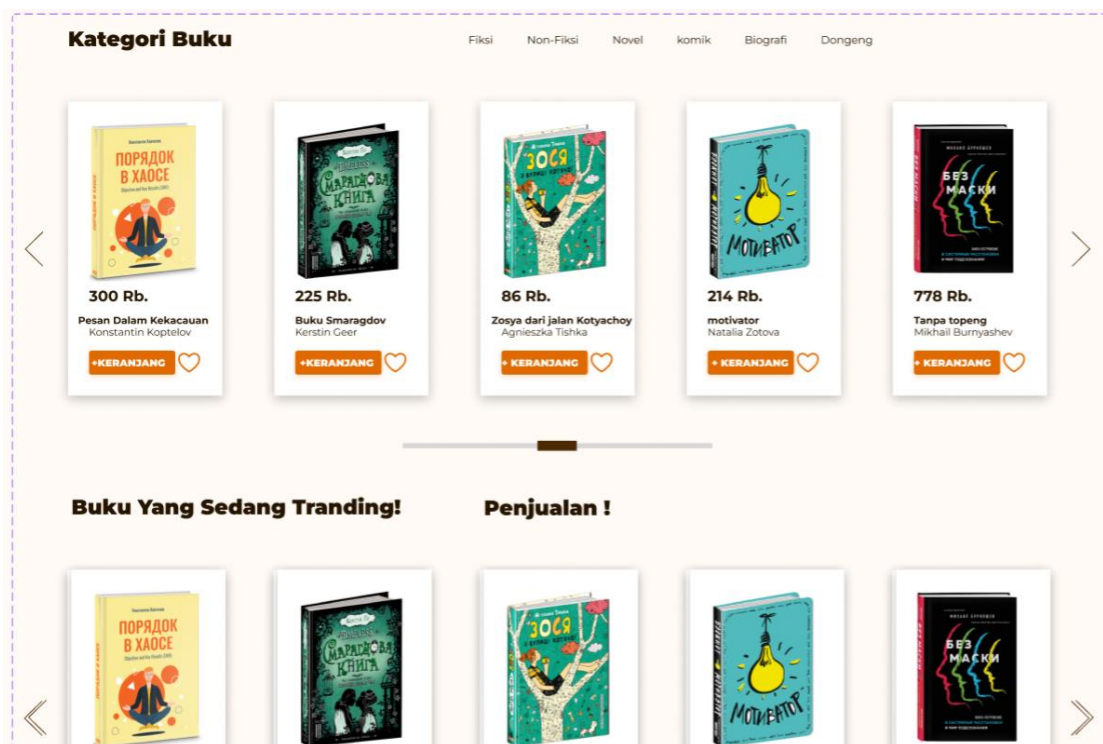
Belum punya akun ? Sign in →

Pada form login ini user yang sudah memiliki akun diminta untuk mengisi username dan password untuk masuk kedalam aplikasinya.

### c. Tampilan Halaman Utama



### d. Tampilan Kategori buku



e. Tampilan Katalog



## f. Tampilan Terakhir

### Tentang Toko

**35**

Cabang di seluruh negeri

**898**

Produk dalam katalog

**8659**

pembeli

**72**

Jam pengiriman menurut kota

### Pengiriman

Kami bekerja tanpa hari libur dan akhir pekan! Penduduk Kyiv dapat menerima pesanan pada hari pendaftarannya. Pelanggan dari kota lain di Ukraina dapat menerima pesanan dalam waktu 1-5 hari, tergantung pada lokasi penyelesaian dan metode pengiriman yang dipilih. Pesanan di atas UAH 1000 dikirimkan gratis\*. Anda dapat melihat metode yang tersedia, syarat dan biaya pengiriman yang tepat saat checkout di keranjang pesanan, setelah memilih kota pengiriman.

Lagi

### Ikuti kami di jejaring sosial



## Bab VI Interface Requirements

### 6.1 User Interface

Data dapat dilihat oleh user ketika aplikasi dijalankan pada sebuah browser.

### 6.2 Hardware Interface

Spesifikasi hardware yang dapat memenuhi agar aplikasi bisa berjalan dengan baik dengan memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Mempunyai perangkat Input/Output
  - Keyboard
  - Mouse
- b. Komputer yang digunakan adalah minimal Dual-Core CPU

### 6.3 Software Interface

Agar aplikasi berjalan dengan baik, perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu:

- Sistem operasi windows minimal windows 7 (disarankan Windows 10 atau ke atas)
- Web Browser (Edge Chromium, Mozilla, Opera, dll)

### 6.4 Communication Interface

Komunikasi antar admin dan anggota dengan sistem dalam aplikasi ini dengan ID pengelola pada sistem.