**SKPL-xxx**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**Online Lelang Preloved**

**(LeBabe)**

untuk:

Pelanggan LeBabe Konsumen

Dipersiapkan oleh:

1301184115 – Imaduddin Muhammad Fadhil

1301183483 – Muhammad Faishal Darma Putra

1301184088 – Irfan Budi Prakoso

1301183457 – Muhammad Shiba Kabul

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Program Studi S1 Informatika**  **-**  **Fakultas Informatika** | **Nomor Dokumen** | | **Halaman** |
| **SKPL-xxx** | | <isihalaman> |
| **Revisi** | <nomorrevisi> | Tgl : <isitanggal> |

# 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** |
|  |  |  |  |

# Daftar Isi

[Daftar Perubahan 2](#_Toc32396772)

[Daftar Halaman Perubahan 3](#_Toc32396773)

[Daftar Isi 4](#_Toc32396774)

[1. Pendahuluan 5](#_Toc32396775)

[1.1. Tujuan Penulisan Dokumen 5](#_Toc32396776)

[1.2. Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen 5](#_Toc32396777)

[1.3. Definisi, Singkatan, dan Akronim 5](#_Toc32396778)

[1.4. Referensi 5](#_Toc32396779)

[2. Deskripsi Global Perangkat Lunak 7](#_Toc32396780)

[2.1. Statement of Objective Perangkat Lunak 7](#_Toc32396783)

[2.2. Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak 7](#_Toc32396784)

[2.3. Profil dan Karakteristik Pengguna 7](#_Toc32396785)

[2.4. Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan) 7](#_Toc32396786)

[2.5. Kebutuhan Perangkat Keras 8](#_Toc32396787)

[2.6. Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak 8](#_Toc32396788)

[3. Deskripsi Rinci Perangkat Lunak 9](#_Toc32396789)

[3.1. Deskripsi Kebutuhan 9](#_Toc32396791)

[3.1.1. Kebutuhan Fungsional 9](#_Toc32396792)

[3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional 10](#_Toc32396798)

[3.2 Pemodelan Analisis 10](#_Toc32396799)

[3.2.1. Usecase Diagram 10](#_Toc32396801)

[3.3. Class Diagram 18](#_Toc32396802)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) merupakan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahapan selanjutnya.

## Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

LeBabe adalah perangkat lunak untuk lelang pakaian bekas berbasis web yang digunakan sebagai penampung aktivitas lelang pakaian bekas yang saat ini masih umum dilakukan pada media social, maka dalam hal ini kita mencoba mengembangkan sebuah website yang menampung berbagai macam pakaian bekas dan didalam program ini meliputi konektivitas internet dan sisteminformasi yang dapat memudahkan transaksi lelang pakaian bekas antar penjual dan pembeli.

## Definisi, Singkatan, dan Akronim

* **SKPL**

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam Bahasa Inggris-nyasering juga disebut sebagai *Software Requirements Specification* (SRS), dan merupakan spesifikasi perngkat lunak yang akan dikembangkan.

* **DFD**

*Data Flow Program*, diagram dan notasi yang digunakan untuk menunjukan aliran data pada perangkat lunak.

* **PSPEC**

level abstraksi yang paling rendah (di DFD).

* **USE CASE**

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau system informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’ — inisiator dari interaksi system itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

* **CLASS DIAGRAM**

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki 3 bagian utama yaitu attribute, operation, dan name. kelas-kelas yang ada pada struktur system harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

* **ERD**

*Entity Relationship Diagram*, diagram dan notasi yang digunakan untuk mempresentasikan struktur data statis pada perangkat

* **HTML**

*Hyper Text Markup Language*, sintaks bahasa yang digunakan dalam pembuatan website.

* ***CSS***

*Cascading Style Sheet,* Merupakan salah satu Bahasa pemrograman web untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur.

# Deskripsi Global Perangkat Lunak



## Statement of Objective Perangkat Lunak

Produk ini merukapakan.pengembangan dari sebuah sistem yang sudah ada. Kami mengacu pada sistemasi lelang online yang menjadi tempat untuk sebuah acara perlelangan berbasis online, dan penggabungan dengan preloved yang biasanya hanya ada di Instagram, untuk lebih efektif, dan cepat dikarenakan berbasis web yang tentunya terpercaya.

## Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

1. Fungsi Login
2. Fungsi Home

Menampung Menu JualBarang, Menu LelangBarang, Menu Pengguna, Menu Penjual, Menu Pembeli.

1. FungsiPengguna

MenampungProfil, Saldo, Menu top up, Menu tariksaldo, Menu edit profile.

1. FungsiPenjual

Menampung Menu jualbarang, Menu barangterjual.

1. FungsiPembeli

Menampung Menu list lelang, Menu barangterbeli.

## Profil dan Karakteristik Pengguna

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Karakteristik Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses Aplikasi** |
| Penjual | Mendaftarkan barang yang ingin dilelang | * Mengakses database Barang * Mengakses database Pengguna |
| Pembeli | Melakukan proses lelang dan membeli barang | * Mengakses database Barang * Mengakses database Pengguna |

## Arsitektur Lingkungan Operasi Perangkat Lunak (digambarkan)

* Penjelajah situs (web browser) berbasis grafis atau teks: Microsoft Internet Explorer, Modzilla, Google Chrome.
* DBMS

## Kebutuhan Perangkat Keras

* Perangkat komputer, digunakan untuk proses pengolahan data.
* Mouse, digunakan untuk mengenali input data yang dilakukan pengguna berkaitan dengan event klik, drag, dan on focus
* Keyboard, digunakan untuk mengenali input data berupa karakter atau text
* Modem, digunakan untuk konektivitas internet

## Asumsi dan Batasan Perangkat Lunak

* User harus melakukan registrasi untuk mengakses fitur di website ini
* User harus melalukan login untuk mengakses fitur di aplikasi
* User dapat melakukan top up & Tarik saldo di dalam aplikasi
* User (penjual) dapat menjual barang
* User (penjual) dapat melihat status barang yang user jual
* User (pembeli) dapat meletakan bid pada sistem pelelangan barang.
* User (pembeli) dapat melihat daftar barang yang sedang dilelang
* Sistem dapat menginput barang yang dijual
* Sistem dapat memvalidasi transaksi
* Sistem dapat melakukan pendataan terhadap barang yang dilelangkan.

# Deskripsi Rinci Perangkat Lunak



## Deskripsi Kebutuhan

### Kebutuhan Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **KodeKebutuhan** | **Fungsi** | **Deskripsi** |
| 1. | FR-01 | Registrasi | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan registrasi agar dapat mengakses fitur di website. |
| 2. | FR-02 | Login | Fungsi ini digunakan oleh user untuk mengakses fitur di website |
| 3. | FR-03 | Top Up dan Tarik Saldo | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan penambahan saldo untuk pembelian dan bias ditarik kembali jika sudah tidak digunakan |
| 4. | FR-04 | MenjualBarang | Fungsi ini digunakan oleh user(penjual) untuk melakukan penjualan oleh penjual |
| 5. | FR-05 | Melihat Status Barang Yang user Jual | Fungsi ini digunakan oleh user(penjual) untuk melakukan penglihatan status barang yang user jual |
| 6. | FR-06 | Meletakan Bid | Fungsi ini digunakan oleh user(pembeli) untuk meletakan bid pada sitem pelelangan |
| 7. | FR-07 | Melihat Daftar Barang yang Sedang Dilelang | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melihat daftar barang yang sedang dilelang |
| 8. | FR-08 | Input Barang | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan Input barang untuk dijual ke system |
| 9. | FR-09 | ValidasiTransaksi | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan validasi transaksi |
| 10. | FR-10 | Pendataanterhadapbarang yang dilelang | Fungsi ini digunakan oleh user untuk melakukan pendataan barang yang dilelang |



### Kebutuhan Non-Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Quality** | **Kode Kebutuhan** | **Deskripsi** |
| 1. | Security  Safety | NFR-01 | Fungsi ini dapat dilakukan dalam berbagai system operasi website |
| 2. |  | NFR-02 | Fungsi ini memiliki tampilan yang mudah dimengerti dan dapat digunakan oleh semua kalangan. |
| 3. |  | NFR-03 | Fungsi ini waktu pengaksesan system cepat. |

## Pemodelan Analisis

* 1. 

### Usecase Diagram

#### **UsecaseSkenario #1**

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : Registrasi |
| Actor : User |
| Pre-Condition : User ingin melakukan registrasi |
| Post-Condition : User sudah terdaftar dalam database sebagai pengguna |
| Deskripsi : Untuk mendaftarkan diri sebagai pengguna website |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka Website Pre-Loved |  |
| 2. Mengklik Tab Registrasi |  |
| 3. Mengisi data user |  |
|  | 4. Menambahkan kedalam database bahwa user sudah terdaftar |
|  | 5. Menampilkan bahwa user sudah terdaftar |
|  | 6. Menampilkan halaman login |
| 7. Melakukan Login |  |

#### **UsecaseSkenario #2**

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : Login |
| Actor : User |
| Pre-Condition : User ingin menggunakan program dan belum login |
| Post-Condition : User sudah masuk kedalam halaman utama |
| Deskripsi : User melakukan login untuk kegiatan |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Memasukan Usernama dan password |  |
| 2. Mengklik Login |  |
|  | 3. Eksekusi Username dan Password yang telah ada didatabse |
|  | 4. Bila terjadi kesalahan kembali ke no. 1 |
|  | 5. Jika sesuai maka dapat melanjutkan ke no.6 |
|  | 6. Menampilkan halaman utama |
| 7. Melakukan Aktifitas |  |

#### UsecaseSkenario #3

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : Input Barang |
| Actor : Penjual |
| Pre-Condition : User ingin menginput |
| Post-Condition : User sudah menginput |
| Deskripsi : Untuk mencatat data barang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab penjual |  |
| 2. Mengklik data barang |  |
|  | 3. Menampilkan kelolabarang |
| 4. Memilih input barang |  |
|  | 5. keluar tampilan input |
| 6. memasukkan barang |  |
| 7. Menekan tombol simpan |  |
|  | 8. Memproses data yang telah disimpan dan masuk ke database |
|  | 9. Menampilkan data yang sudah di simpan |
| 10. Mengecek Kembali data yang disimpan |  |

#### Usecase scenario #4

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : Update Barang |
| Actor : Penjual |
| Pre-Condition : User ingin mengedit barang |
| Post-Condition : User sudah mengedit barang |
| Deskripsi : Untuk mengedit data barang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab penjual |  |
| 2. Mengklik data barang |  |
|  | 3. Menampilkan kelola barang |
| 4. Memilih update barang |  |
|  | 5. keluar tampilan update |
| 6.mengedit barang |  |
| 7. Menekan tombol simpan |  |
|  | 8. Memproses data yang telah disimpan dan masuk ke database |
|  | 9. Menampilkan data yang sudah di simpan |
| 10. Mengecek Kembali data yang disimpan |  |

#### Usecase scenario #5

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : HapusBarang |
| Actor : Penjual |
| Pre-Condition : User ingin menghapus barang |
| Post-Condition : User sudah menghapus barang |
| Deskripsi : Untuk menghapus data barang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab penjual |  |
| 2. Mengklik data barang |  |
|  | 3. Menampilkan kelola barang |
| 4. Memilih hapus barang |  |
|  | 5. keluar tampilan hapus |
| 6. menghapus barang |  |
| 7. Menekan tombol simpan |  |
|  | 8. Memproses data yang telah disimpan dan masuk ke database |
|  | 9. Menampilkan data yang sudah di simpan |
| 10. Mengecek Kembali data yang disimpan |  |

#### Usecase Skenario #6

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : View Barangdijual |
| Actor : Penjual |
| Pre-Condition : User ingin melihat barang |
| Post-Condition : User sudah melihat barang |
| Deskripsi : Untuk melihat data barang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab penjual |  |
| 2. Mengklik data barang |  |
|  | 3. Menampilkan kelolabarang |
| 4. Memilih lihat barangdijual |  |
|  | 5. keluar tampilan list barangdijual |
| 6. melihat data barangdijual |  |

#### Usecase scenario #7

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : View Barangdijual |
| Actor : Pembeli |
| Pre-Condition : User ingin melihat barang |
| Post-Condition : User sudah melihat barang |
| Deskripsi : Untuk melihat data barang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pembeli |  |
| 2. Mengklik data barang lelang |  |
|  | 3. Menampilkan kelola barang |
| 4. Memilih lihat barang dijual |  |
|  | 5. keluar tampilan list barang dijual |
| 6. melihat data barang dijual |  |

#### Usecase scenario #8

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : input bid barang |
| Actor : Pembeli |
| Pre-Condition : User ingin bid barang |
| Post-Condition : User sudah melakukan bid barang |
| Deskripsi : Untuk bid barang yang dilelang |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pembeli |  |
| 2. Mengklik bid barang |  |
|  | 3. Menampilkan barang lelang |
| 4. Memilih lihat barang lelang |  |
|  | 5. keluartampilan untuk bid barang |
| 6. melakukan bid pada barang tersebut |  |

#### Usecase scenario #9

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : transaksibarang |
| Actor : Pembeli |
| Pre-Condition : User ingin melakukan pembayaran barang terbeli |
| Post-Condition : User sudah melakukan pembayaran |
| Deskripsi : Untuk membayar barang yang telah dimenangkan |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pembeli |  |
| 2. Mengklik bayar barang |  |
|  | 3. Menampilkan barang yang belum terbayar |
| 4. klik tombol bayar |  |
|  | 5. jika saldo mencukupi pembayaran berhasil |

#### Usecase scenario #10

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : top up |
| Actor : user |
| Pre-Condition : User ingin mengisi saldo |
| Post-Condition : User sudah mengisi saldo |
| Deskripsi : Untuk mengisi saldo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pengguna |  |
| 2. Mengklik top up |  |
|  | 3. Menampilkan menu top up |
| 4. memasukan nominal top up |  |
|  | 5. keluar tampilan top up berhasil |

#### Usecase scenario #11

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : tariksaldo |
| Actor : user |
| Pre-Condition : User ingin menarik saldo |
| Post-Condition : User sudah menarik saldo |
| Deskripsi : Untuk menarik saldo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pengguna |  |
| 2. Mengklik Tarik saldo |  |
|  | 3. Menampilkan menu Tarik saldo |
| 4. memasukan nominal yang ditarik |  |
|  | 5. keluar tampilan penarikan saldo berhasil |

#### Usecase scenario #12

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : view biodata |
| Actor : user |
| Pre-Condition : User ingin melihat biodata |
| Post-Condition : User sudah melihat biodata |
| Deskripsi : Untuk melihat biodata |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pengguna |  |
| 2. Mengklik view biodata |  |
|  | 3. Menampilkan biodata pengguna |

#### Usecase scenario #13

|  |
| --- |
| **Use case Skenario** |
|  |
| Use Case : edit biodata |
| Actor : user |
| Pre-Condition : User ingin mengubah biodata |
| Post-Condition : User sudah mengubah biodata |
| Deskripsi : Untuk mengubah biodata |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **Activity** |
| 1. Membuka tab pengguna |  |
| 2. Mengklik edit biodata |  |
|  | 3. Menampilkan menu edit biodata |
| 4. Mengisi biodata yang ingin diganti |  |
|  | 5. mengganti biodata |
|  | 6. Menampilkan pesan bahwa biodata telah diganti |

## Class Diagram