**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

SISTEM JASTIP YUK TITIP YUK

untuk: Yuk Titip Yuk

Dipersiapkan oleh: Kelompok 9

|  |  |
| --- | --- |
| Zico Fachreza Meillano | 1301184056 |
| Kevin Daniel Hamonangan | 1301180276 |
| Shadifa Auliatama Harjanto | 1301194220 |
| Bagus Wicaksono Nurjayanto | 1301194280 |
| Aqshal Alif Saefullah | 1301194050 |

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung Indonesia



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Program Studi S1 Teknik Informatika**  **-**  **Fakultas Informatika** | **Nomor Dokumen** | | **Halaman** |
| ***SKPL-003*** | | **1/3740** |
| **Revisi** | *-* | *Tgl:1 Maret 2020* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 2 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

# 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 1](#_bookmark0)

[Daftar Halaman Perubahan 2](#_bookmark1)

[Daftar Isi 3](#_bookmark2)

1. [Pendahuluan 5](#_bookmark3)
   1. [Tujuan Penulisan Dokumen 5](#_bookmark4)
   2. [Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen 5](#_bookmark5)
   3. [Definisi, Singkatan, dan Akronim 5](#_bookmark6)
   4. [Referensi 6](#_bookmark7)
2. [Deskripsi Global Perangkat Lunak 7](#_bookmark8)
   1. [Statement of Objective Perangkat Lunak 7](#_bookmark9)
   2. [Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak 7](#_bookmark10)
   3. [Profil dan Karakteristik Pengguna 8](#_bookmark11)
   4. [Lingkungan Operasi 10](#_bookmark12)
   5. [Batasan Perangkat Lunak / Sistem 10](#_bookmark13)
   6. [Asumsi dan Dependensi 10](#_bookmark14)
3. [Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak 12](#_bookmark15)
   1. [Deskripsi Kebutuhan 12](#_bookmark16)
      1. [Kebutuhan Fungsional 12](#_bookmark17)
      2. [Kebutuhan Non-Fungsional 14](#_bookmark18)
   2. [Pemodelan Analisis 15](#_bookmark19)
      1. [Usecase Diagram 15](#_bookmark20)
         1. [Usecase Scenario Penitip #1 16](#_bookmark21)
         2. [Usecase Scenario Penitip #2 17](#_bookmark22)
         3. [Usecase Scenario Penitip #3 18](#_bookmark23)
         4. [Usecase Scenario Penitip #4 19](#_bookmark24)
         5. [Usecase Scenario Penitip #5 21](#_bookmark25)
         6. [Usecase Scenario Penitip #6 22](#_bookmark26)
         7. [Usecase Scenario Traveller #1 23](#_bookmark27)
         8. [Usecase Scenario Traveller #2 24](#_bookmark28)
         9. [Usecase Scenario Traveller #3 24](#_bookmark29)
         10. [Usecase Scenario Traveller #4 25](#_bookmark30)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [3.2.1.11 Usecase Scenario](#_bookmark31) | [Traveller #5](#_bookmark31) | [25](#_bookmark31) |
| [3.2.1.12 Usecase Scenario](#_bookmark32) | [Traveller #6](#_bookmark32) | [26](#_bookmark32) |
| [3.2.1.13 Usecase Scenario](#_bookmark33) | [Traveller #7](#_bookmark33) | [27](#_bookmark33) |
| [3.2.1.14 Usecase Scenario](#_bookmark34) | [Admin #1](#_bookmark34) | [28](#_bookmark34) |
| [3.2.1.15 Usecase Scenario](#_bookmark35) | [Admin #2](#_bookmark35) | [28](#_bookmark35) |
| [3.2.1.16 Usecase Scenario](#_bookmark36) | [Admin #3](#_bookmark36) | [29](#_bookmark36) |
| [3.2.1.17 Usecase Scenario](#_bookmark37) | [Admin #4](#_bookmark37) | [30](#_bookmark37) |
| [3.2.1.18 Usecase Scenario](#_bookmark38) | [Admin #5](#_bookmark38) | [30](#_bookmark38) |
| [3.2.2 Class Diagram:](#_bookmark39) |  | [32](#_bookmark39) |
| [4.Kebutuhan Antarmuka Eksternal](#_bookmark40) |  | [33](#_bookmark40) |
| [4.1 Antarmuka Pengguna](#_bookmark41) |  | [33](#_bookmark41) |
| [a. Antarmuka Perangkat Keras](#_bookmark42) |  | [34](#_bookmark42) |
| [b. Antarmuka Perangkat Lunak](#_bookmark43) |  | [34](#_bookmark43) |
| [c. Antarmuka Komunikasi](#_bookmark44) |  | [35](#_bookmark44) |
| [5. Requirements Lain](#_bookmark45) |  | [36](#_bookmark45) |
| [5.1 Database](#_bookmark46) |  | [36](#_bookmark46) |
| [5.2 MySQL](#_bookmark47) |  | [36](#_bookmark47) |
| [5.3 Apache](#_bookmark48) |  | [36](#_bookmark48) |
| [5.4 Xampp](#_bookmark49) |  | [36](#_bookmark49) |

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) yang akan dikembangkan, dan digunakan oleh pengembang perangkat lunak dalam acuan pembuatan perangkat lunak ke tahap selanjutnya.

## Ruang Lingkup / Cakupan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen SKPL ini adalah untuk menguraikan proses- proses tahapan pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, SKPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak secara detail agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Diharapkan dengan adanya dokumen SKPL ini pengembangan perangkat lunak lebih terarah kepada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini. Sedangkan bagi pengguna, dokumen SKPL ini digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan harapan yang diinginkan pengguna.

## Definisi, Singkatan, dan Akronim

ini:

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL

* + - SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi kebutuhan perangkat lunak.
    - IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*, standar inteernasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
    - ANSI : *American National Standard Institute* adalah Lembaga Standardisasi di Amerika.
    - Use Case Diagram : Gambaran grafik dari beberapa atau semua actor, Use case dan interaksinya.

· TBD : To be defined.

## Referensi

Penulisan Dokumen berdasarkan :

* Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) . Jurusan Teknik Informatika , Telkom University, 2016.
* Berdasarkan group focus dalam pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

# Deskripsi Global Perangkat Lunak

## Statement of Objective Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibuat dalam SKPL ini merupakan sebuah perangkat lunak dari sistem yang baru ada, yaitu sistem jasa titip barang pada sebuah website, dimana website tersebut menyediakan fitur utama yaitu jasa titip barang di luar negeri. Perangkat lunak Yuk Titip Yuk ini merupakan perangkat lunak berbasis aplikasi yang diakses melalui website yang digunakan untuk mempermudah penitipan barang dari luar negeri melalui traveller. Dalam aplikasi ini meliputi Penitipan barang, Informasi negara yang akan traveller tuju, dan lain-lain. Dengan adanya sistem jasa tititp berbasis web diharapkan masyarakat dapat lebih mudah untuk membeli produk-produk yang berada di luar negeri.

## Perspektif dan Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak berbasis website ini dibuat berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi oleh sebagian masyarakat yang ingin membeli produk-produk dari luar negeri, diantaranya adalah :

1. Kesulitan dalam mencari produk-produk dari luar negeri yang tidak masuk ke Indonesia.
2. Mahalnya akomondasi keberangkatan ke negara tersebut dibangdingkan dengan menggunakan layanan jasa titip barang.

Sehingga dengan dibangunnya Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web ini, diharapkan dapat membantu semua pihak yang terkait dalam Aplikasi Yuk Titip Yuk agar menjadi lebih mudah dalam mencari produk-produk dari Luar Negeri yang tidak masuk ke Indonesia. Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

*Perangkat lunak ini memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:*

1. *Login*
2. *Registrasi Akun*
3. *Update Akun*
4. *Update Password*
5. *Kelola User*
6. *Reset Password*
7. *Backup Database*
8. *Input Konfirmasi*
9. *Input Negara*
10. *Update Negara*
11. *View Pemesanan*
12. *Update Pengiriman*
13. *Baca Transaksi*
14. *Update Transaksi*
15. *Hapus Pemesanan*
16. *Input Pemesanan*
17. *Baca Konfirmasi*
18. *Input Transaksi*
19. *Konfirmasi Pengiriman*
20. *Request Withdraw*
21. *Withdraw Balance*
22. *Message Traveller*
23. *Konfirmasi Pemesanan*
24. *Input Deposit*
25. *Baca Deposit*

## Profil dan Karakteristik Pengguna

***Tabel 1 Karakteristik Pengguna***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Kategori Pengguna*** | ***Tugas*** | ***Hak Akses ke Aplikasi*** | ***Kemampuan yang harus dimiliki*** |
| *Admin* | *-* Memonitoring website agar tetap berjalan.  -pembaruan pada website agar tetap berkembang.  -Backup and recovery | * Login * View Pesanan * View Transaksi * Update Transaksi * Withdraw Balanc*e* | -kemampuan menganalisa dari suatu website yang telah dibuat.  -dapat mengoperasikan website dengan baik |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Traveller | * Konfirmasi pesanan yang telah di pesan oleh pengguna jastip * Memenuhi barang titipan dari pengguna jasa titip barang * Memberikan informasi untuk setiap perubahan yang terjadi karena kondisi tertentu. * Konfirmasi barang telah dikirim sesuai metode yang dipilih oleh pengguna jastip pada saat melakukan transaksi didalam web Jastip | * Registrasi Akun * Login * Input Barang * Update Barang * Konfirmasi Pengiriman * Konfirmasi Pesanan * Request Withdraw | * Memahami jenis dan target produk yang di pesan oleh pengguna jastip. * keterampilan waktu yang efesien dalam memenuhi pesanan. |
| Penitip | * Pengguna wajib mengisi data pribadi secara lengkap dan jujur dihalaman akun (profil). * Memberikan Informasi barang yang jelas pada kolom deskripsi barang. * Melakukan transaksi sesuai harga barang yang dititipkan. * Konfirmasi barang yang dititip agar taveller dapat mengetahui barang apa saja yang akan di belikan. | * *Registrasi Akun* * *Login* * *Input Pesanan* * *View Pesanan* * *Cancel Pesanan* * *Pembayaran Pesanan* * *Message Traveller* * *Deposit* * *Konfirmasi Pesanan* | * Kemampuan komunikasi yang baik dengan traveller agara barang yang di titip tidak terjadi miss komunikasi. * Dapat mengelolah akun nya dengan baik. |

## Lingkungan Operasi

Perangkat Lunak yang dibuat dalam SKPL ini akan digunakan dengan implementasi aplikasi berbasis web, sehingga perangkat lunak dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja. Traveller dan Penitip merupakan actor utama yang nantinya dapat berhubungan langsung dengan aplikasi ini. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat diakses menggunakan perangkat keras seperti laptop, computer, maupun smartphone dengan sistem operasi Windows XP, *Windows 7, Windows 10, Mac OS, iOS, sampai Android dengan bantuan browser seperti Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera, Google Chrome, UC Browser, dan browser setara lainnya.*

## Batasan Perangkat Lunak / Sistem

1. Aplikasi Yuk Titip Yuk ini hanya dapat di akses oleh warga negara Indonesia.
2. Aplikasi Yuk Titip Yuk hanya bisa diakses dengan satu akun untuk satu orang.
3. User dibagi 3 role yaitu Admin,Traveller,Penitip
   1. **Asumsi dan Dependensi**

Asumsi:

* + - Sistem Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan syarat utama harus terhubung dengan jaringan internet ;
    - Data informasi dapat di akses secara realtime ;
    - Penitip dapat mengetahui siapa traveller yang menerima jasa titipnya ;

. Data informasi titipan dapat dilihat ketika barang sudah dikonfirmasi oleh traveller

. Web ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan para penitip, dalam menginginkan barang yang tidak terdapat didalam negeri

Dependensi:

* + - Semua actor yang menggunakan Aplikasi Yuk Titip Yuk, harus login saat ingin menggunakan sistem tersebut ;

. ketersediaan stock barang akan di informasikan ke kolom massage apabila stock yang dipesan tidak tersedia.

. Konfirmasi barang titipan tergantung pada traveller , sudah atau belumnya barang tersebut didapatnya.

# Deskrpsi Rinci Perangkat Lunak

## Deskripsi Kebutuhan

### Kebutuhan Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kode Kebutuhan | Fungsi | Deskripsi |
| 1. | FR-RP | Registrasi Penitip | Fungsi ini digunakan untuk penitip melakukan registrasi  akun |
| 2. | FR-LA | Login Akun | Fungsi ini digunakan Penitip untuk login  kedalam website ataupun aplikasi. |
| 3. | FR-IP | Input Pemesanan | Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk menginputkan barang ke  sistem |
| 4. | FR-VB | View Barang | Fungsi ini digunakan  melihat detail barang. |
| 5. | FR-BP | Bayar Pemesanan | Fungsi ini digunakan penitip untuk melakukan pembayaran |
| 6. | FR-CP | Cancel Pemesanan | Fungsi ini digunakan untuk menghapus barang titipan yang  belum diproses. |
| 7. | FR-MT | Message | Fungsi ini digunakan untuk melakukan percakapan antara  Penitip dengan Traveller |
| 8. | FR-DP | Deposit | Fungsi ini digunakan untuk menambahkan  saldo pada akun penitip |
| 9. | FR-KP | Konfirmasi Pemesanan | Fungsi ini digunakan bahwa penitip telah menerima barang yang  sudah dipesan |
| 10. | FR-RT | Registrasi Traveller | Fungsi ini untuk  Registrasi melakukan registrasi akun |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 11. | FR-LT | Login Traveller | Fungsi ini digunakan Traveller untuk login kedalam website  ataupun aplikasi. |
| 12. | FR-IN | Input Negara | Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk menginputkan negara  yang akan dituju |
| 13. | FR-UN | Update Negara | Fungsi ini digunakan untuk mengupdate  negara yang sedang dituju. |
| 14. | FR-BB | Belikan Barang | Fungsi ini digunakan oleh traveler untuk mengkonfirmasi untuk membelikan barang  yang dititip oleh penitip. |
| 15. | FR-KPT | Konfirmasi Pemesanan Traveller | Fungsi ini digunakan traveler untuk memberitahu bahwa pengiriman barang  titipan telah dilakukan. |
| 16. | FR-RW | Request Withdraw | Fungsi ini digunakan  traveler untuk meminta mencairkan dana |
| 17. | FR-LS | Login System | Fungsi ini digunakan admin untuk login kedalam website  ataupun aplikasi. |
| 18. | FR-VP | View Pemesanan | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat pemesanan yang sudah  dipesan oleh penitip. |
| 19. | FR-VT | View Transaksi | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat hasil transaksi  pemesanan dari penitip. |
| 20. | FR-KT | Konfirmasi Transaksi | Fungsi ini digunakan untuk admin mengkonfirmasi  transaksi pemesanan dari penitip. |

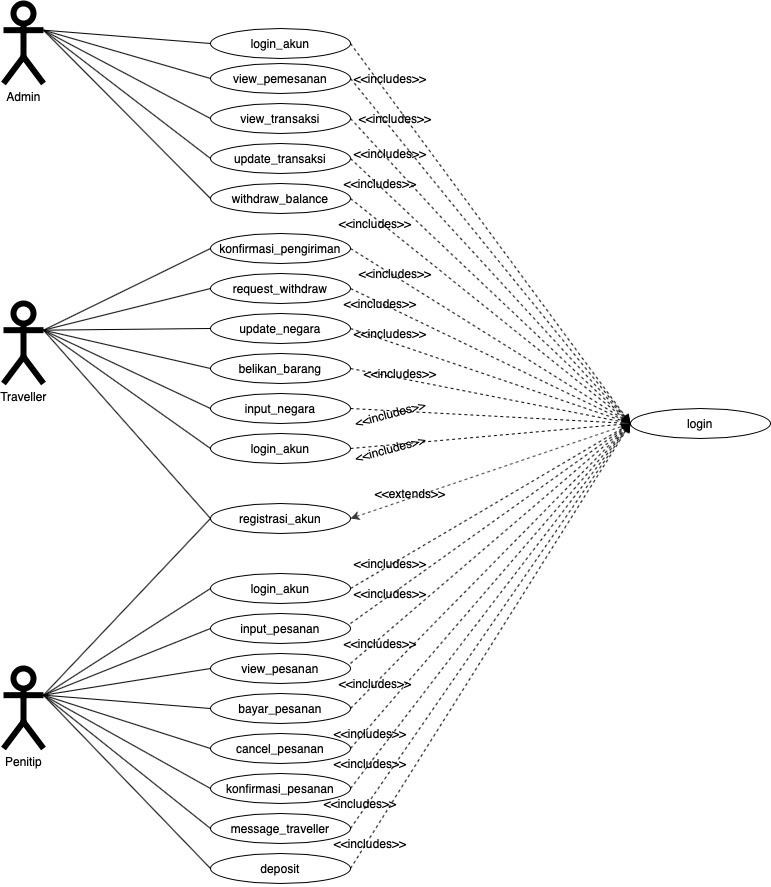
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 21. | FR-WB | Withdraw Balance | Fungsi ini digunakan untuk admin mengirim hasil pembayaran pemesanan dari penitip  kepada traveler. |

### Kebutuhan Non-Fungsional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Quality | Kode Kebutuhan | Deskripsi |
| 1. | Security Safety | NFR-SS | Fungsi ini digunakan oleh Penitip untuk menginputkan barang ke  sistem |
| 2. | Internal Security | NFR-IS | Fungsi ini digunakan untuk melindungi keamanan data didalam  nya |
| 3. | Availability | NFR-AV | Ketersediaan Website aplikasi untuk dapat  diakses oleh User |
| 4 | Memory | NFR-MM | Kebutuhan Website  Aplikasi akan media penyimpanan |

## Pemodelan Analisis

### Usecase Diagram



* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #1*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use  Case | Registrasi | |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk penitip melakukan registrasi akun | |
| Pre-Kondisi | User belum memiliki akun | |
| Post-Kondisi | User telah memiliki akun | |
| Skenario  Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip mengakses web Yuk Titip  Yuk |  |
|  | 2. Sistem Menampilkan  halaman web Yuk Titip Yuk |
|  | 3. Penitip membuka  halam registrasi |  |
|  |  | 4. Menampilkan halaman  registrasi |
|  | 5. Penitip  menginputkan data registrasi |  |
|  |  | 6. Menampilkan data  registrasi |
|  | 7. Penitip  mengkonfirmasi data registrasi |  |
|  |  | 8. Menyimpan data  registrasi |
| Skenario Eksepsional (Alternative  flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #2*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Login Akun | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan Penitip untuk login kedalam website  ataupun aplikasi. | |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil login kedalam website | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu  login |  |
|  | 1. Melakukan verifikasi akun 2. Menampilkan profil Penitip |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Input Pemesanan | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk menginputkan  barang ke sistem | |
| Pre-Kondisi | Penitip telah memiliki akun dan sudah melakukan login | |
| Post-Kondisi | Penitip telah menginputkan data barang | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka Menu  Barang |  |
|  | 2. Menampilkan  pengelolaan barang |
| 3. Klik input barang |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 4. Menampilkan form  barang |
| 5. Menginput data  barang |  |
|  | 6. Sistem menyimpan  data barang |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #3*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | View Barang | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan melihat detail barang. | |
| Pre-Kondisi | User sudah melakukan penitipan barang. | |
| Post-Kondisi | User berhasil melihat detail barang. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip membuka  halaman pemesanan. |  |
|  | 2. Menampilkan menu  pemesanan. |
|  | 3. Penitip memilih barang yang akan  ditambahkan. |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil  barang yang sudah diupdate. |
|  | 5. Mengkonfirmasi barang yang akan  ditambahkan. |  |
|  |  | 6. Mengupdate barang  pemesanan ke system. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |

* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #4*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Bayar\_Pemesanan | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan penitip untuk melakukan pembayaran . | |
| Pre-Kondisi | Penitip belum melakukan pembayaran. | |
| Post-Kondisi | Penitip Sudah melakukan pembayaran. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan halaman  menu |
|  | 3. Penitip memilih pemesanan yang  sudah dikonfirmasi oleh traveler |  |
|  |  | 4. Menampilkan pemesanan  yang dipilih oleh penitip |
|  | 5. Penitip melakukan pembayaran dan  pengiriman yang ingin digunakan |  |
|  |  | 1. Melakukan verifikasi pembayaran dari penitip. 2. Menambahkan konfirmasi pemesanan di dalam system. 3. Menampilkan pemesanan yang sudah dibayar. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Use Case | Cancel Pemesanan |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk menghapus barang titipan yang belum diproses. |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah menginputkan barang yang ingin dititip |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil menghapus barang yang ingin dititip |
| Skenario Utama |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 19 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip membuka  menu pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu  pemesanan |
|  | 3. Penitip memilih barang yang ingin  dicancel |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil barang yang akan  dicancel. |
|  | 5. Mengkonfirmasi  barang yang akan dihapus. |  |
|  |  | 6. Menghapus barang  titipan dari system. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Message Travel | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk melakukan percakapan antara  Penitip dengan Traveller | |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah melakukan pemilihan barang | |
| Post-Kondisi | Penitip telah melakukan percakapan dengan traveler. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip membuka  halaman pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu pemesanan |
|  | 3. Penitip memilih pesanan |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil  barang yang akan dipilih |
|  | 5. Penitip mengklik  tombol unutk |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | obrolan kepada  traveller |  |
|  |  | 6. Menampilkan  halaman obrolan |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #5*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use  Case | Deposit | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk menambahkan saldo pada akun penitip | |
| Pre-  Kondisi | Penitip sudah login akun | |
| Post-  Kondisi | Penitip sudah berhasil menambahkan saldo | |
| Skenario  Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  deposit |  |
|  | 2. Menampilkan menu  deposit |
|  | 3. Penitip memilih cara  menambahkan saldo |  |
|  |  | 4. Menampilkan cara untuk  menambahkan saldo |
|  | 5. Penitip melakukan proses penambahan  saldo |  |
|  |  | 1. Menampilkan proses penambahan saldo 2. Menampilkan update   saldo pada system |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 8. Menampilkan saldo  setalah di tambahkan |
| Skenario Eksepsiona l (Alternativ  e flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Penitip #6*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama  Use Case | Konfirmasi\_Pemesanan | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan bahwa penitip telah menerima barang yang sudah dipesan | |
| Pre-  Kondisi | Penitip membeli barang | |
| Post-  Kondisi | Penitip sudah selesai melakukan jasa titip barang | |
| Skenario  Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu  pemesana |
|  | 3. Penitip mengklik  konfirmasi pesanan |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil konfirmasi |
| Skenario Eksepsion al (Alternati  ve flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #1*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama  Use Case | Registrasi | |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk Registrasi melakukan registrasi akun | |
| Pre-  Kondisi | User belum memiliki akun | |
| Post-  Kondisi | User telah memiliki akun | |
| Skenario  Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Traveller  mengakses web Yuk Titip Yuk |  |
|  | 2. Sistem Menampilkan halaman web Yuk  Titip Yuk |
|  | 3. Traveller  membuka halam registrasi |  |
|  |  | 4. Menampilkan  halaman registrasi |
|  | 5. Traveller menginputkan  data registrasi |  |
|  |  | 6. Menampilkan data  registrasi |
|  | 7. Traveller  mengkonfirmasi data registrasi |  |
|  |  | 8. Menyimpan data  registrasi |
| Skenario Eksepsion al  (Alternati ve flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #2*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use  Case | Login Traveller | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan Traveller untuk login kedalam website ataupun aplikasi. | |
| Pre-  Kondisi | Traveller sudah memiliki akun | |
| Post-  Kondisi | Traveller berhasil login kedalam website | |
| Skenario  Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu  login |  |
|  | 1. Melakukan verifikasi akun 2. Menampilkan profil   Traveller |
| Skenario Eksepsiona l(Alternativ  e flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #3*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Input Negara | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk menginputkan  negara yang akan dituju | |
| Pre-Kondisi | Traveller telah login | |
| Post-Kondisi | Traveller berhasil mengubah negara yang dituju | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu trip |  |
|  | 2. Menampilkan menu  trip |
| 3. Memilih kemana traveler akan pergi  serta berapa lamanya. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 4. Menyimpan data  traveler ke sistem |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #4*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Update Negara | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk mengupdate negara yang sedang dituju. | |
| Pre-Kondisi | Traveler sudah memilih negara yang ingin dituju | |
| Post-Kondisi | Traveler berhasil mengubah negara tujuannya. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman trip |  |
|  | 2. Menampilkan halaman  trip |
|  | 3. Memilih negara baru yang  sedang dituju |  |
|  |  | 4. Menyimpan ke system  data baru traveler |
| Skenario  Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 5. |  |
|  | 5. |
|  | 6. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #5*

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Use Case | Belikan Barang |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh traveler untuk mengkonfirmasi  untuk membelikan barang yang dititip oleh penitip. |
| Pre-Kondisi | Traveler telah login ke website dan ingin membelikan  barang |
| Post-Kondisi | Traveler telah mengkonfirmasi bahwa ingin membelikan  barang titipan |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 25 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  request |  |
|  | 2. Menampilkan  halaman request |
| 3. Memilih barang  yang ingin dibelikan |  |
|  | 4. Menampilkan detail  halaman barang yang ingin dibelikan |
| 5. Mengkonfirmasi harga serta tanggal pengiriman |  |
|  | 6. Sistem mengubah data barang titipan dan menambahkan pesanan kedalam  akun traveler. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #6*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Konfirmasi Pengiriman | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan traveler untuk memberitahu bahwa  pengiriman barang titipan telah dilakukan. | |
| Pre-Kondisi | Traveler telah membelikan barang titipan dan sudah  sampai di Indonesia. | |
| Post-Kondisi | Mengubah status Orderan menjadi “Terkirim” | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan  halaman pesanan |
| 3. Traveler menginput  nomor tracking ke |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | pesanan yang sudah  dikirim |  |
|  | 1. Menyimpan data tracking ke dalam system 2. Mengubah status   pesanan menjadi “Terkirim” |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Traveller #7*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Request Withdraw | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan traveler untuk meminta mencairkan dana | |
| Pre-Kondisi | Penitip mempunyai pesanan yang sudah terselesaikan | |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil menerima dana | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  withdraw |  |
|  | 2. Menampilkan  halaman withdraw |
| 3. Menginput banyak saldo yang ingin  dicairkan |  |
|  | 4. Memverifikasi  penarikan |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Admin #1*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Login System | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan admin untuk login kedalam website ataupun aplikasi. | |
| Pre-Kondisi | Admin sudah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil login ke dalam website | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka  halaman login. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman halam  login. |
|  | 3. Memasukan data  login. |  |
|  |  | 4. Memverifikasi  data login |
|  |  | 5. Menampilkan  halaman utama website. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Admin #2*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | View Pemesanan | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat pemesanan yang sudah  dipesan oleh penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip melakukan pemesanan. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil melihat pemesanan yang sudah dipesan oleh penitip. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 28 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. Membuka  halaman view pemesanan. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman view pemesanan. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + - 1. *Usecase Scenario Admin #3*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | View Transaksi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat hasil transaksi pemesanan  dari penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip berhasil melakukan transaksi pembayaran. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil melihat transaksi pembayaran penitip. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka  halaman pembayaran. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman  pembayran. |
| Skenario  Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 29 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

* + - 1. *Usecase Scenario Admin #4*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Konfirmasi Transaksi | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin mengkonfirmasi transaksi  pemesanan dari penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip melakukan pembayaran pesanan. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil menerima hasil pembayaran dari pembeli. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman  pembayaran. |  |
|  | 2. Menampilkan  halaman pemebayaran. |
|  | 3. Meng-click konfimasi  pemesanan. |  |
|  |  | 4. Memverifikasi  data pemesanan penitip. |
|  |  | 5. Menampilkan hasil konfirmasi pemesanan dari  penitip. |
| Skenario Eksepsional  (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

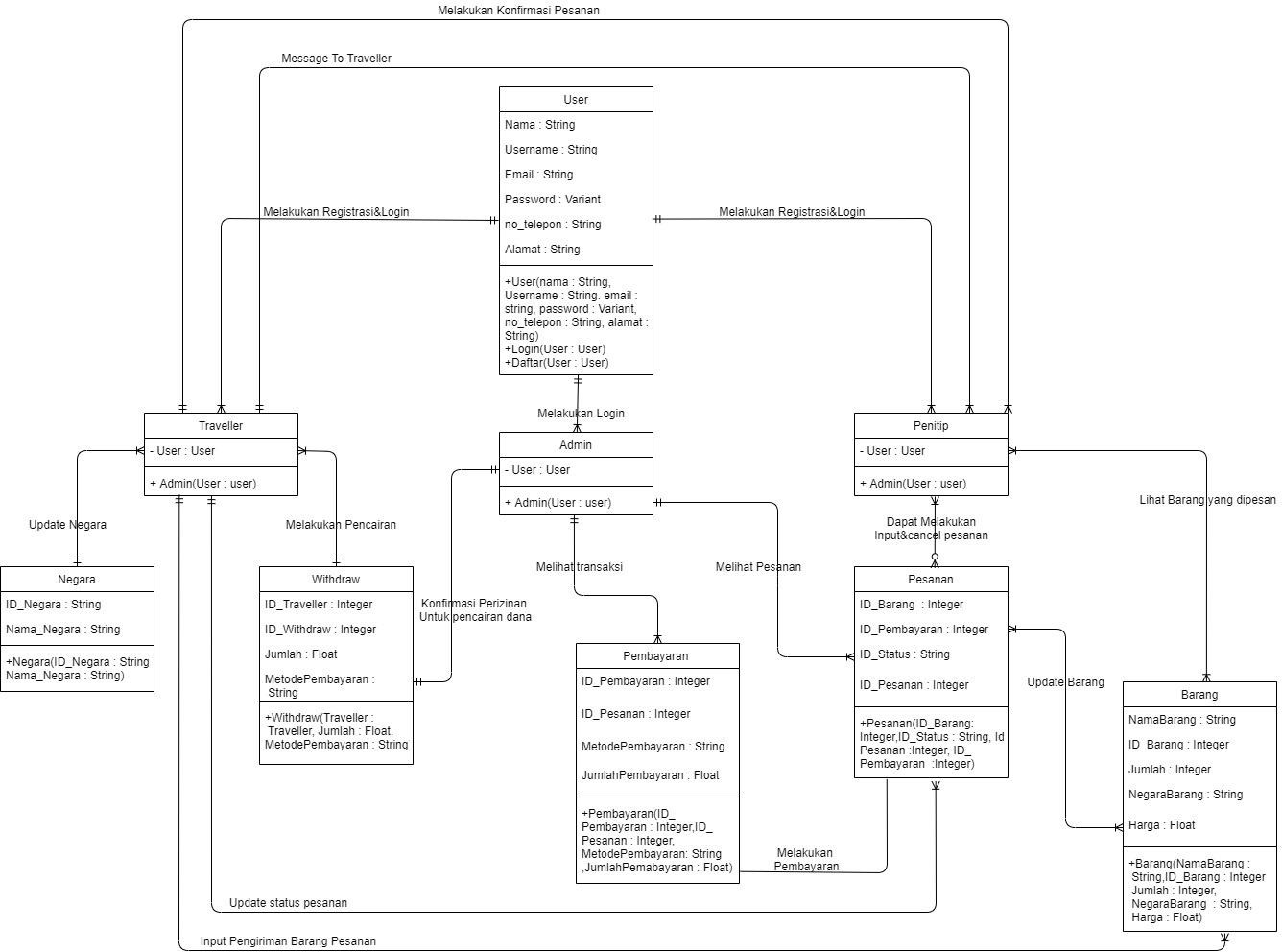
* + - 1. *Usecase Scenario Admin #5*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Use Case | Withdraw Balance | |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin mengirim hasil pembayaran  pemesanan dari penitip kepada traveler. | |
| Pre-Kondisi | Traveller meminta penarikan dana. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil mengirimkan hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom* | *SKPL-003* | *Halaman 30 dari 40* |
| ***Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom*** | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. Membuka  halaman withdraw |  |
|  | 1. Menampilkan halaman hakaman  withdraw. |
|  | 2. Meng-click  withdraw pemesanan. |  |
|  |  | 3. Memverifikasi pengiriman dana kepada  traveler. |
|  |  | 4. Menampilkan hasil verifikasi  withdraw. |
| Skenario  Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

* + 1. ***Class Diagram:***



# Kebutuhan Antarmuka Eksternal

## Antarmuka Pengguna

Di dalam pembuatan Aplikasi Yuk Titip Yuk berbasis web ini, pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat lunak melalui antarmuka berbasis web browser, dimana perangkat lunak dapat menampilkan menu beserta fungsinya kepada pengguna. Perangkat lunak mendapat masukan berupa klik untuk mengklik tombol fungsi yang ada di perangkat lunak melalui perangkat keras berupa mouse atau touchpad dan perangkat lunak dapat menerima masukan berupa teks dari pengguna melalui keyboard. keluaran dari perangkat lunak dapat dilihat oleh pengguna dengan menggunakan monitor secara langsung. Berikut ini penejelasan yang mencakup dari antarmuka Aplikasi Yuk Titip Yuk:

* Formulir Login untuk Admin, Penitip, dan Traveller

Client atau Penitip dapat mengakses perangkat lunak ketika sudah menginputkan username dan password yang valid.

* Formulir Registrasi untuk Penitip dan Traveller

Terdapat formulir registrasi kepada kepada Penitip dan Traveller untuk membuat akun pada perangkat lunak tersebut, inputan di dalam formulir tersebut berupa input username, nama, email, password, alamat, dan no hp.

* Formulir Input Pesanan pada penitip

Setelah melakukan login ke dalam website Yuk Tititp Yuk, Penitip dapat melakukan proses pemilihan barang yang akan dititip dan penginputan pemesanan melalui halaman input pesanan.

* Formulir Input Negara

Setelah melakukan login ke dalam website Yuk Tititp Yuk, Traveller dapat melakukan proses penginputan negara yang akan Traveller tuju melalui halaman input pesanan.

* View Data Pesanan Untuk Penitip

Terdapat tampilan informasi berupa list yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon delete, edit, tambah pesanan yang apabila di klik maka akan menuju ke halaman Edit pesanan.

* View data Pesanan untuk divalidasi oleh Admin

Terdapat tampilan informasi berupa list di dalam halaman Admin di bagian menu List Pesanan yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat oleh penitip. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon Lihat Detail Pesanan.

* View data Event untuk divalidasi oleh Traveller

Terdapat tampilan informasi berupa list di dalam halaman Traveller di bagian menu List Pesanan yang menunjukkan data dari database pesanan yang telah dibuat oleh Penitip. Di sebelah kanan setiap data terdapat ikon Lihat Detail Pesanan, Terima, Tolak.

## Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan oleh Web jasa Yuk Titip Yuk yakni:

1. Personal Computer
2. Keyboard
3. Mouse
4. Koneksi Internet
5. Perangkat Mobile
6. Server: Web Server dan Server Berbasis data

## Antarmuka Perangkat Lunak

Dalam perancangan sistem jasa Yuk Titip Yuk dibuat berbasi website dimana setiap pengguna dapat membuka dan membuat sebelum menggunakan jasa titip barang tersebut, dan setiap data transaksi yang dimasukkan oleh pengguna akan tersimpan ke dalam database MySQL yang sudah ada pada XAMPP.

## Antarmuka Komunikasi

Antarmuka Komunikasi pada website ini adalah sebuah komputer server dan beberapa buat komputer client yang terhubung secara client-server dalam lingkup jaringan internet berbasis protokol Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP).

# 5. Requirements Lain

## Database

Dalam proses pembuatan Website Aplikasi jas Yuk Titip Yuk , database digunakan untuk menyimpan data barang , data penitip, data Traveller. Database memiliki peran yang penting dalam sistem ini, karena Penitip perlu melihat data Barang yang sudah dipesan kepada traveler.

## MySQL

Diperlukan pengaturan database agar database dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, maka digunakan RDBMS MySQL dalam pengaturan database ini, karena MySQL merupakan perangkat lunak yang bersifat gratis atau bersifat sumber terbuka (open- source) sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pengelolaan database. MySQL juka memiliki dukungan kompabilitas yang cukup baik sehingga bisa digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, MacOS, Android dan iOS.

## Apache

Dalam pembuatan Website Aplikasi Pencarian Jasa Yuk Titip Yuk, digunakan perangkat lunak web server Apache, untuk mengimplementasikan standar protokol HTTP agar memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan.

## Xampp

Dalam pembuatan Website Aplikasi Jasa Yuk Titip Yuk , Xampp membantu mempermudah pengujian dalam tahap-tahap pada website yang akan dibuat dan dalam membuat Website tanpa memiliki domain dan berlangganan hosting karena Xampp melakukannya secara Offline.

# Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

Istilah Khusus untuk satu proyek SKPL Yakni:

Aplikasi : Merupakan suatu program perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna pada website Jasa Yuk Titip Yuk.

User : Merupakan pengguna pada layanan atau perangkat dalam sistem teknologi informasi

Server : Merupakan system Komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan Komputer dan server didukung dengan prosesor yang bersifat scalable dan RAM yang besar, juga dilengkapi dengan sistem operasi khusus, yang disebut sebagai sistem operasi jaringan (network operating system).

Realtime : Realtime atau disebut juga Komputasi waktu nyata merupakan kondisi pengoperasian dari suatu sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dibatasi oleh rentang waktu dan memiliki tenggat waktu yang jelas, relatif terhadap waktu sautu operasi atau peristiwa yang terjadi.

Website : kumpulan informasi dalam bentuk halaman web yang saling tergabung di sebuah domain atau URL.

Class Diagram : adalah salah satu jenis diagram yang paling berguna di UML, hal ini karena dapat dengan jelas memetakan struktur sistem tertentu dengan memodelkan kelas, atribut, operasi serta hubungan antar objek.

Database : kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya.

# Lampiran B: Analysis Models

