DOKUMEN

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Informasi Kantin Informatika ITS

untuk:

[nama client]

Dipersiapkan oleh:

Nama Anggota 1 (NRP)

Nama Anggota 2 (NRP)

……..

Jurusan Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Jurusan**  **Teknik Informatika ITS** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *SKPL-001* | | *1 / jumlah hlm* |
| Revisi | *-* | *11 November 2015* |

DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| Revisi | Deskripsi |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

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

Daftar Halaman Perubahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|  |  |  |  |

Daftar Isi

[1 Pendahuluan 9](#_Toc8113380)

[1.1 Tujuan Penulisan Dokumen 9](#_Toc8113381)

[1.2 Lingkup Masalah 9](#_Toc8113382)

[1.3 Definisi dan Istilah 9](#_Toc8113383)

[1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran 9](#_Toc8113384)

[1.5 Referensi 11](#_Toc8113385)

[1.6 Ikhtisar Dokumen 11](#_Toc8113386)

[2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak 11](#_Toc8113387)

[2.1 Deskripsi Umum Sistem 11](#_Toc8113388)

[2.2 Fungsi Produk 12](#_Toc8113389)

[2.3 Karakteristik Pengguna 13](#_Toc8113390)

[2.4 Batasan 14](#_Toc8113391)

[2.5 Lingkungan Operasi 14](#_Toc8113392)

[3 Deskripsi Umum Kebutuhan 14](#_Toc8113393)

[3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal 14](#_Toc8113394)

[3.1.1 Antarmuka pengguna 14](#_Toc8113395)

[3.1.2 Antarmuka perangkat keras 15](#_Toc8113396)

[3.1.3 Antarmuka perangkat lunak 15](#_Toc8113397)

[3.1.4 Antarmuka komunikasi 15](#_Toc8113398)

[3.2 Deskripsi Fungsional 16](#_Toc8113399)

[3.2.1 Use Case Diagram 16](#_Toc8113400)

[3.2.2 Use Case Specification 16](#_Toc8113401)

[3.2.2.1 Use Case 1: [Nama use case1] 16](#_Toc8113402)

[3.2.2.2 Use Case 2: [Nama Use Case 2] 16](#_Toc8113403)

Daftar Tabel

[Tabel 1 Aturan Penomoran 9](#_Toc8113407)

[Tabel 2 Karakteristik pengguna 13](#_Toc8113408)

[Tabel 3 [Nama Use Case1] 17](#_Toc8113409)

[Tabel 3 [Nama Use Case 2] 17](#_Toc8113410)

Daftar Gambar

[Gambar 1 Use Case Diagram 16](#_Toc527379120)

[Gambar 2 Diagram aktivitas : [Nama Fungsi1] 17](#_Toc527379121)

[Gambar 3 Diagram sekuens : [Nama Fungsi1] **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc527379122)

[Gambar 2 Diagram aktivitas : [Nama Fungsi2] 17](#_Toc527379123)

[Gambar 3 Diagram sekuens : [Nama Fungsi2] **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc527379124)

[Gambar 48 Diagram Kelas : Keseluruhan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc527379125)

# Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau *Software Requirement Spesification (SRS)* untuk [Nama Sistem Anda]. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah [sebutkan para pengguna dari system anda]. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

## Lingkup Masalah

[Jelaskan tentang lingkup masalah / alasan dibutuhkannya system yang anda buat. Jelaskan pula mengenai manfaat-manfaat yang nantinya akan didapatkan stakeholder dengan adanya system anda. Jelaskan hal-hal atau aktifitas apa saja yang dapat dilakukan dengan menggunakan system anda, serta bagaimana system anda nanti akan bekerja].

## Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini: [sesuaikan daftar istilah dengan istilah-istilah lain yang anda gunakan dalam dokumen ini.]

* SRS : *Software Requirements Specification*, atau
* SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
* DPPL : Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
* TBD : *To Be Defined*
* LAN : Local Area Network
* SIWT : Sistem Informasi Wisma Tamu

## Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen SKPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Penomoran

| **Hal/Bagian** | **Aturan Penomoran/Penamaan** |
| --- | --- |
| Kebutuhan Fungsional | SKPL-FXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional ke-XX |
| Kebutuhan Non Fungsional | SKPL-NFXX : Menunjukkan kebutuhan non fungsional ke-XX |
| Ringkasan kebutuhan fungsional | SKPL-Fxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000 |
| Ringkasan kebutuhan non-fungsional | SKPL-NFxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000 |

## Referensi

Beberapa *textbook*,panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut : [seusaikan dengan referensi kelompok anda]

1. Dennis, Alan, dkk. *System Analysis Design UML 5th edition*.John Wiley & Sons Inc.
2. Shelly, Gary B. dan Rosenblatt, Harry J. *System Analys and Design 9e*. Boston: Course Technology
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
4. Panduan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) Beroriantasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

## Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut:

* Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen SKPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
* Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan [nama sistem].
* Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi [nama sistem], yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak, dan kebutuhan lain dari [nama sistem].

# Deskripsi Umum Perangkat Lunak

## Deskripsi Umum Sistem

Sistem Informasi Kantin Informatika ITS merupakan sebuah aplikasi yang akan ditujukan kepada civitas akademika ITS yang ingin memesan makanan maupun minuman yang tersedia pada Kantin Informatika ITS. Sistem ini dirancang dengan platform android dan web untuk mempermudah user dan pegawai dalam hal pencatatan transaksi dan mengatasi perihal jalannya transaksi yang masih belum terorganisir dengan baik.

|  |
| --- |
|  |

Gambar 1 Deskripsi Umum Sistem

## Fungsi Produk

Perangkat Lunak Sistem Informasi Kantin Informatika ITS ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. (SKPL-F1) Sistem memungkinkan pengguna mendaftarkan akun baru dengan memasukkan data pengguna
2. (SKPL-F2) Sistem memungkinkan pengguna yang telah mempunyai akun dapat mengedit data akunnya
3. (SKPL-F3) Sistem dapat menampilkan history pemesanan yang dilakukan pengguna
4. (SKPL-F4) Sistem dapat memungkinkan pengguna melakukan beberapa proses pemesanan secara online pada device yang dimilikinya
5. (SKPL-F5) Sistem dapat menampilkan daftar menu yang dijual di kantin informatika
6. (SKPL-F6) Sistem dapat memungkinkan pengguna memilih sendiri menu yang ingin dipesan
7. (SKPL-F7) Sistem dapat memungkinkan pengguna mengedit dan menghapus menu yang sudah dipilih sebelumnya
8. (SKPL-F8) Sistem dapat menghitung total biaya yang harus dibayarkan pengguna untuk setiap pemesanan
9. (SKPL-F9) Sistem dapat memungkinkan pengguna melakukan pembayaran tunai maupun non-tunai dengan dompet digital seperti Gopay dan OVO
10. (SKPL-F10) Sistem dapat memberikan nomor antrian setelah memesan menu
11. (SKPL-F11) Sistem dapat menampilkan no antrian untuk memberitahu bahwa makanan siap diambil dan dibayar
12. (SKPL-F12) Sistem dapat menampilkan status pesanan dari mulai makanan dan/atau minuman dipesan hingga makanan ready (siap dinikmati) untuk setiap pemesanan yang dilakukan pengguna
13. (SKPL-F13) Sistem dapat memberikan menu login untuk memberikan hak akses masuk pada pengguna (mahasiswa dan dosen)
14. (SKPL-F14) Sistem dapat memberikan menu login untuk memberikan hak akses masuk pada seluruh pegawai
15. (SKPL-F15) Sistem dapat memberikan akses pada pegawai untuk mengupdate status pesanan dari mulai makanan dan/atau minuman dipesan hingga makanan ready (siap dinikmati) untuk setiap pemesanan yang dilakukan mahasiswa maupun dosen
16. (SKPL-F16) Sistem dapat memberikan akses pada pegawai untuk menampilkan nomor antrian bagi makanan yang sudah siap diambil dan dibayar
17. (SKPL-F17) Sistem dapat memberikan akses pada pegawai untuk melakukan input menu baru, edit atau sunting jumlah menu yang masih tersedia, dan menghapus menu
18. (SKPL-F18) Sistem dapat memberikan menu login untuk memberikan hak akses masuk sebagai pemilik
19. (SKPL-F19) Sistem dapat menampilkan rincian transaksi setiap pemesanan.
20. (SKPL-F20) Sistem dapat memberikan grafik laporan perhari dalam hal naik turunnya penjualan, kegigihan pegawai, antusias user, dan lain lain
21. (SKPL-F21) Sistem dapat menampilkan grafik analisis perminggu dalam hal naik turunnya penjualan, kegigihan pegawai, antusias user, dan lain lain
22. (SKPL-F22) Sistem dapat menampilkan data user (dosen dan mahasiswa) yang sudah pernah memesan melalui sistem
23. (SKPL-F23) Sistem dapat menampilkan data pegawai yang terdaftar pada sistem

## Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2 Karakteristik pengguna

| **Kategori Pengguna** | **Tugas** | **Hak Akses ke aplikasi** | **Kemampuan yang harus dimiliki** |
| --- | --- | --- | --- |
| Umum | * Membuat akun sebagai user * Melakukan login | - | * Dapat mengoperasikan android dan memahami alur aplikasi |
| User (Mahasiswa atau Dosen) | * Memesan online dan melakukan pembayaran | * Hak akses akun user * Hak akses fitur pemesanan online | * Dapat mengoperasikan android dan memahami alur aplikasi |
| Pegawai | * Membuat akun sebagai pegawai * Melayani transaksi * Mengupdate menu yang tersedia | * Hak akses akun pegawai * Hak akses transaksi * Hak akses perubahan menu | * Dapat mengoperasikan komputer |
| Pemilik | * Membuat akun sebagai pemilik * Analisis hasil laporan * Mengelola dan mengoorganisir bisnis * Mengawasi projek pengembangan bisnis | * Hak akses seluruh data akun * Hak akses laporan dan grafik analisis | * Menguasai dan memahami aplikasi * Dapat membuat analisis hingga aplikasi berjalan stabil kedepannya |

## Batasan

Pengembangan Sistem Informasi Kantin Informatika ITS ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Antarmuka hanya tampilan menu yang sederhana.

2. Sistem dibuat menggunakan bahasa HTML, CSS, PHP, dan SQL.

3. Sistem ini hanya bisa diakses jika pengguna terhubung ke jaringan internet.

4. Sistem ini dapat diakses melalui web browser pada komputer atau smartphone.

5. Sistem ini hanya untuk proses pemesanan makanan dan minuman pada Kantin Informatika ITS yang akan dituju kepada civitas akademika ITS.

## Lingkungan Operasi

Lingkungan operasi untuk menjalankan Sistem Informasi Kantin Informatika ITS ini dalam pengembangannya adalah sebagai berikut :

* Platform sistem operasi: Microsoft Windows
* Versi sistem operasi: Windows Server 2003/XP SP2/Vista/7/8/10
* DBMS: SQL-Server
* Kerangka Kerja: HTML, CSS, dan PHP

# Deskripsi Umum Kebutuhan

## Kebutuhan antarmuka eksternal

### Antarmuka pengguna

Sistem Informasi Kantin Informatika menggunakan antarmuka berbasis GUI (Graphic User Interfaces), dan pengguna dapat mengoperasikan sistem dengan menggunakan mouse dan keyboard dengan sistem operasi apapun yang memiliki software web browser

### Antarmuka perangkat keras

Sistem Informasi Kantin Informatika ini berhubungan dengan server dimana server harus menyala 24 jam non-stop untuk memnuhi proses-proses yang diminta

### Antarmuka perangkat lunak

Sistem Informasi Kantin Informatika merupakan program yaang akan dibangun dengan menggunakan framework Laravel kemudian dideploy ke server untuk bisa dijalankan di browser apapun.

### Antarmuka komunikasi

Sistem Informasi Kantin Informatika merupakan web app yang membutuhkan koneksi ke internet. Server diharuskan memiliki kecepeatan yang tinggi agar bisa melayani request-request yang diminta.

## Deskripsi Fungsional

### Use Case Diagram

Gambar 2 Use Case Diagram

### Use Case Specification

#### Use Case 1: Register

##### Skenario: Register

Tabel 3 Registrasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 01 | |
| Nama Use Case | Register | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F1) Sistem memungkinkan pengguna mendaftarkan akun baru dengan memasukkan data pengguna. | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | Umum | |
| Deskripsi | Umum membuat akun untuk dapat melakukan pemesanan pada sistem. | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | Pengguna belum memiliki akun user. | |
| Kondisi Akhir | Menambahkan akun user ke dalam sistem agar dapat melakukan login. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Umum membuka halaman registrasi. 2. Umum memasukkan data diri ke dalam form registrasi.   E1. Umum menekan tombol cancel. | | * 1. Sistem menampilkan form registrasi.   2.1. Sistem memeriksa data yang dimasukkan oleh umum.  2.2. Sistem menyimpan data umum ke dalam sistem.  2.3. Sistem menampilkan pesan bahwa data sudah tersimpan, selanjutnya meminta umum untuk login menggunakan akunnya. |
| Alur Alternatif | | |
| - | | |
| Eksepsi | | |
| E1. Penyewa menekan tombol “cancel” pada form registrasi. | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | Sistem kembali menampilkan halaman awal (Home). |

##### **Diagram Aktivitas:** Register

Gambar Diagram aktivitas : Register

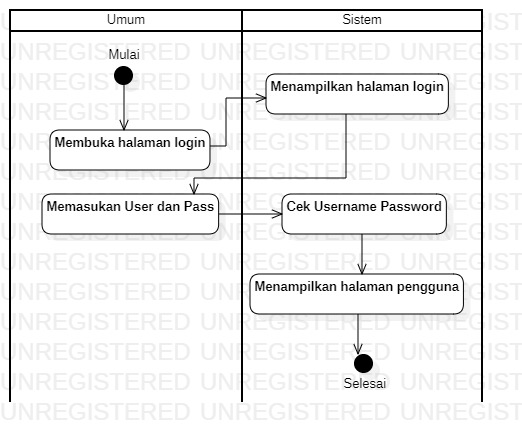
#### Use Case 2 : Login

##### Skenario: Login

Tabel Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 03 | |
| Nama Use Case | Login | |
| Kebutuhan Fungsional | - | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | Umum | |
| Deskripsi | Melakukan login untuk masuk kedalam sistem. | |
| Relasi | - | |
| Kondisi Awal | Umum belum masuk kedalam sistem. | |
| Kondisi Akhir | Umum telah masuk kedalam sistem dengan menggunakan akun User. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Umum membuka halaman login. 2. Umum memasukan username dan password. | | * 1. Sistem menampilkan form login.   2. Sistem mengecek username dan password.   A1. Role Pegawai  A2. Role Pemilik A3. Role User |
| Alur Alternatif | | |
| A1. Role Pegawai | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Sistem menampilkan halaman pegawai. |
| A2. Role Pemilik | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Sistem menampilkan halaman pemilik. |
| A3. Role User | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Sistem menampilkan halaman user. |
| Eksepsi | | |
| - | | |

##### **Diagram Aktivitas:** Login

 Gambar Diagram aktivitas : Login

#### Use Case 3: Mengelola Data Profil

##### Skenario: Mengelola Data Profil

Tabel 5 Mengelola Data Profil

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 03 | |
| Nama Use Case | Mengelola Data Profil | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F2) Sistem memungkinkan pengguna yang telah mempunyai akun dapat mengedit data akunnya | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | User | |
| Deskripsi | Melakukan pembaruan data pada profil user. | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | User telah login kedalam sistem | |
| Kondisi Akhir | Data user telah di perbarui | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Membuka halaman profile.  2. Melakukan pengisian data.  E1. Menekan tombol cancel | | 1.1. Menampilkan halaman profile.  2.1. Melakukan penyimpanan pembaruan data profil user. |
| Alur Alternatif | | |
| - | | |
| Eksepsi | | |
| E1. Menekan tombol cancel | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Kembali ke halaman profile |

##### **Diagram Aktivitas:** Mengelola Data Profil

Gambar 3 Diagram aktivitas : Mengelola Data Profil

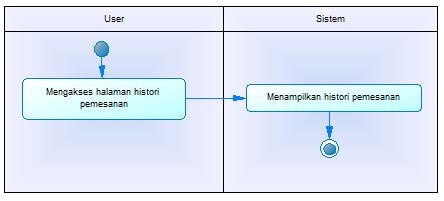
#### Use Case 4 : Melihat Histori Pemesanan

##### Skenario : Melihat Histori Pemesanan

Tabel 6 Melihat Histori Pemesanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 04 | |
| Nama Use Case | Melihat Histori Pemesanan | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F3) Sistem dapat menampilkan history pemesanan yang dilakukan pengguna | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | User | |
| Deskripsi | User dapat melihat histori transaksi pemesanan yang pernah dilakukan | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | User telah melakukan login akun sistem sebagai user | |
| Kondisi Akhir | User mengetahui histori transaksi pemesanan yang pernah dilakukan | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. User mengakses halaman “histori pemesanan” | | 1.1 Sistem menampilkan informasi pemesanan yang pernah dilakukan |
| Alur Alternatif | | |
| - | | |
| Eksepsi | | |
| User belum pernah melakukan pemesanan, maka halaman histori akan kosong. | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas : Melihat Histori Pemesanan**



Gambar 4 Diagram aktivitas : Melihat Histori Pemesanan

#### Use Case 5: Melihat Daftar Transaksi

##### Skenario: Melihat Daftar Transaksi

Tabel 7 Melihat Daftar Transaksi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 05 | |
| Nama Use Case | Melihat Daftar Transaksi | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F3) Sistem dapat menampilkan history pemesanan yang dilakukan pengguna | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | User | |
| Deskripsi | User dapat melihat daftar transaksi serta Riwayat transaksi pemesanan | |
| Relasi | - | |
| Kondisi Awal | User telah login kedalam sistem. | |
| Kondisi Akhir | Menampilkan Riwayat serta daftar transaksi user | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. User membuka halaman transaksi | | 1.1. Sistem menampilkan daftar transaksi serta Riwayat transaksi. |
| Alur Alternatif | | |
| - | | |
| Eksepsi | | |
| - | | |

##### **Diagram Aktivitas:** Melihat Daftar Transaksi

Gambar 5 Diagram aktivitas : Melihat Daftar Transaksi

#### Use Case 6 : Memesan online

##### Skenario: [Nama Use Case 2]

Tabel [Nama Use Case 2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case |  | |
| Nama Use Case |  | |
| Kebutuhan Fungsional |  | |
| Kebutuhan Non-Fungsional |  | |
| Aktor |  | |
| Deskripsi |  | |
| Relasi |  | |
| Kondisi Awal |  | |
| Kondisi Akhir |  | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Alur Alternatif | | |
| A1. [Kondisi Alur Alternatif 1] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A2. [Kondisi Alur Alternatif 2] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A3. [Kondisi Alur Alternatif 3] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Eksepsi | | |
| [Kondisi Eksepsi] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas:** [Nama Use Case 2]

[Salinkan Diagram Aktivitas anda disini]

Gambar Diagram aktivitas : [Nama Use Case 2]

#### Use Case 7 : Melakukan Pembayaran Pesanan

##### Skenario: [Nama Use Case 2]

Tabel [Nama Use Case 2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case |  | |
| Nama Use Case |  | |
| Kebutuhan Fungsional |  | |
| Kebutuhan Non-Fungsional |  | |
| Aktor |  | |
| Deskripsi |  | |
| Relasi |  | |
| Kondisi Awal |  | |
| Kondisi Akhir |  | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Alur Alternatif | | |
| A1. [Kondisi Alur Alternatif 1] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A2. [Kondisi Alur Alternatif 2] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A3. [Kondisi Alur Alternatif 3] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Eksepsi | | |
| [Kondisi Eksepsi] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas:** [Nama Use Case 2]

[Salinkan Diagram Aktivitas anda disini]

Gambar Diagram aktivitas : [Nama Use Case 2]

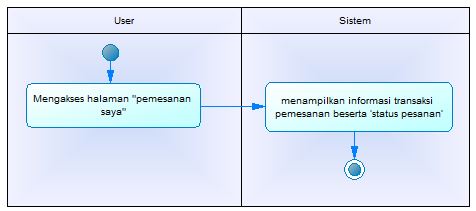
#### Use Case 8: Melihat Status Pesanan

##### Skenario : Melihat Status Pesanan

Tabel 10 Melihat Status Pesanan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 08 | |
| Nama Use Case | Melihat Status Pesanan | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F12) Sistem dapat menampilkan status pesanan dari mulai makanan dan/atau minuman dipesan hingga makanan ready (siap dinikmati) untuk setiap pemesanan yang dilakukan pengguna | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | User | |
| Deskripsi | User dapat mengetahui update status pesanan yang dipesan, status pesanan dapat berupa saat pesanan statusnya dalam tahap antrean, sedang diproses , maupun siap diambil | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | User telah melakukan pemesanan dan mendapat nomor antrean pada device | |
| Kondisi Akhir | User mengetahui update status pesanan yang sedang dipesan | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. User mengakses halaman pemesanan saya | | 1.1 Sistem menampilkan informasi transaksi pemesanan beserta ‘status pesanan’ yang sedang dipesan |
| Alur Alternatif | | |
| - | | |
| Eksepsi | | |
| User tidak sedang melakukan transaksi pemesanan, maka tidak terdapat informasi status pesanan | | |

##### **Diagram Aktivitas : Melihat Status Pesanan**



Gambar 8 Diagram aktivitas : Melihat Status Pesanan

#### Use Case 9: Update status pemesanan

##### Skenario: [Nama Use Case 2]

Tabel [Nama Use Case 2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case |  | |
| Nama Use Case |  | |
| Kebutuhan Fungsional |  | |
| Kebutuhan Non-Fungsional |  | |
| Aktor |  | |
| Deskripsi |  | |
| Relasi |  | |
| Kondisi Awal |  | |
| Kondisi Akhir |  | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Alur Alternatif | | |
| A1. [Kondisi Alur Alternatif 1] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A2. [Kondisi Alur Alternatif 2] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A3. [Kondisi Alur Alternatif 3] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Eksepsi | | |
| [Kondisi Eksepsi] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas:** [Nama Use Case 2]

[Salinkan Diagram Aktivitas anda disini]

Gambar Diagram aktivitas : [Nama Use Case 2]

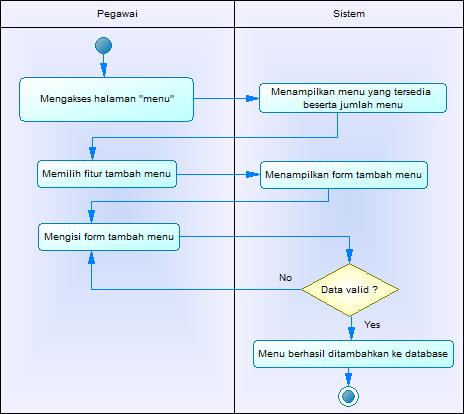
#### Use Case 10: Menambah Menu Baru

##### Skenario : Menambah Menu Baru

Tabel 12 Menambah Menu Baru

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 10 | |
| Nama Use Case | Menambah Menu Baru | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F17) Sistem dapat memberikan akses pada pegawai untuk melakukan input menu baru, edit atau sunting jumlah menu yang masih tersedia, dan menghapus menu | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | Pegawai | |
| Deskripsi | Pegawai dapat menambahkan menu baru pada sistem | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | Pegawai telah melakukan login akun sistem sebagai pegawai dan menu baru belum diinputkan | |
| Kondisi Akhir | Menu baru berhasil diinputkan | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Pegawai mengakses halaman menu  2. Pegawai memilih fitur “tambah menu”  3. Pegawai mengisi form penambahan menu dengan lengkap | | 1.1 Sistem menampilkan seluruh menu yang tersedia beserta jumlahnya  2.1 Sistem menampilkan form penambahan menu baru  3.1 Menu berhasil ditambahkan, masuk ke database sistem |
| Alur Alternatif | | |
| Jika data yang diinputkan tidak valid, sistem akan mengembalikan ke tampilan form dan penambahan menu belum berhasil dilakukan. | | |
| Eksepsi | | |
| - | | |

##### **Diagram Aktivitas : Menambah Menu Baru**



Gambar 10 Diagram aktivitas : Menambah Menu Baru

#### Use Case 11: Menghapus menu yang tidak tersedia lagi

##### Skenario: [Nama Use Case 2]

Tabel [Nama Use Case 2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case |  | |
| Nama Use Case |  | |
| Kebutuhan Fungsional |  | |
| Kebutuhan Non-Fungsional |  | |
| Aktor |  | |
| Deskripsi |  | |
| Relasi |  | |
| Kondisi Awal |  | |
| Kondisi Akhir |  | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Alur Alternatif | | |
| A1. [Kondisi Alur Alternatif 1] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A2. [Kondisi Alur Alternatif 2] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A3. [Kondisi Alur Alternatif 3] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Eksepsi | | |
| [Kondisi Eksepsi] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas:** [Nama Use Case 2]

[Salinkan Diagram Aktivitas anda disini]

Gambar Diagram aktivitas : [Nama Use Case 2]

#### Use Case 12 : Mensunting jumlah menu yang tersedia

##### Skenario: [Nama Use Case 2]

Tabel [Nama Use Case 2]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case |  | |
| Nama Use Case |  | |
| Kebutuhan Fungsional |  | |
| Kebutuhan Non-Fungsional |  | |
| Aktor |  | |
| Deskripsi |  | |
| Relasi |  | |
| Kondisi Awal |  | |
| Kondisi Akhir |  | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Alur Alternatif | | |
| A1. [Kondisi Alur Alternatif 1] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A2. [Kondisi Alur Alternatif 2] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| A3. [Kondisi Alur Alternatif 3] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |
| Eksepsi | | |
| [Kondisi Eksepsi] | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | |  |

##### **Diagram Aktivitas:** [Nama Use Case 2]

[Salinkan Diagram Aktivitas anda disini]

Gambar Diagram aktivitas : [Nama Use Case 2]

#### Use Case 13 : Melihat grafik laporan

##### Skenario: Melihat Grafik Laporan

Tabel 15 Melihat Grafik Laporan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC – 13 | |
| Nama Use Case | Melihat Grafik Laporan | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F21) Sistem dapat menampilkan grafik analisis perminggu dalam hal naik turunnya penjualan, kegigihan pegawai, antusias user, dan lain lain.  (SKPL-F20) Sistem dapat memberikan grafik laporan perhari dalam hal naik turunnya penjualan, kegigihan pegawai, antusias user, dan lain lain. | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | Pemilik | |
| Deskripsi | Pemilik dapat meilihat laporan grafik perminggu dan perhari. | |
| Relasi | - | |
| Kondisi Awal | Pemilik sudah login kedalam sistem | |
| Kondisi Akhir | Menampilkan laporan grafik perhari dan perminggu. | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Membuka halaman laporan.  2. Memilih grafik laporan.  A1. Grafik Perhari  A2. Grafik Perminggu | | * 1. Menampilkan halaman laporan.   2.1. Menampilkan grafik laporan. |
| Alur Alternatif | | |
| A1. Grafik Perhari | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Menampilkan grafik perhari |
| A2. Grafik Perminggu | | |
| Aktor | | Sistem |
|  | | 1. Menampilkan grafik perminggu |
| Eksepsi | | |
| - | | |

##### **Diagram Aktivitas:** Melihat Grafik Laporan

Gambar 13 Diagram aktivitas : Melihat Grafik Laporan

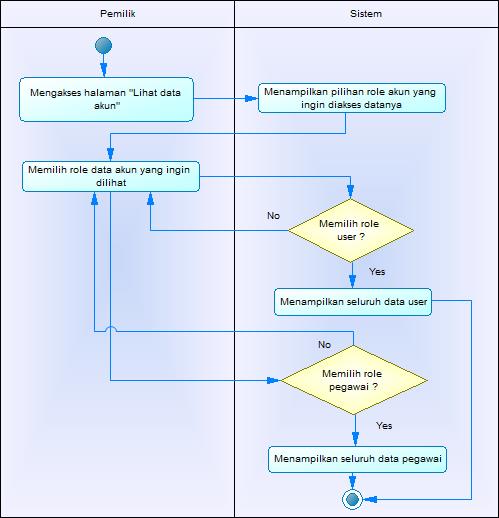
#### Use Case 14 : Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem

##### Skenario : Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem

Tabel 16 Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Use Case | UC - 14 | |
| Nama Use Case | Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem | |
| Kebutuhan Fungsional | (SKPL-F22) Sistem dapat menampilkan data user (dosen dan mahasiswa) yang sudah pernah memesan melalui system.  (SKPL-F23) Sistem dapat menampilkan data pegawai yang terdaftar pada sistem. | |
| Kebutuhan Non-Fungsional | - | |
| Aktor | Pemilik | |
| Deskripsi | Pemilik dapat melihat data akun pegawai dan user yang terdaftar pada sistem dan dapat melihat detail akun yang ingin dilihat | |
| Relasi | *-* | |
| Kondisi Awal | Pemilik telah melakukan login akun sistem sebagai pemilik | |
| Kondisi Akhir | Pemilik mendapatkan info seluruh data akun pegawai dan user yang telah terdaftar pada sistem | |
| Alur Normal | | |
| Aktor | | Sistem |
| 1. Pemilik mengakses halaman “Lihat Data Akun”  2. Pemilik memilih role data akun yang ingin dilihat (data pegawai atau data user) | | 1.1 Sistem menampilkan pilihan role akun yang ingin diakses datanya  2.1 Sistem menampilkan seluruh data akun pada role yang dipilih |
| Alur Alternatif | | |
| - Jika role data akun yang dipilih adalah “Pegawai”, sistem akan menampilkan data pegawai.  - Jika role data akun yang dipilih adalah “User”, sistem akan menampilkan data user. | | |
| Eksepsi | | |
| - | | |

##### **Diagram Aktivitas : Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem**



Gambar 14 Diagram aktivitas : Melihat Data Akun yang Terdaftar pada Sistem